

Часть А ✦ КОРОТКО ОБ ИГРЕ

Вы испанский, английский, французский, голландский или курляндский юноша. Ваша цель — стать великим колонизатором, освободителем рабов, придворным или пиратом Карибского моря. В XVII веке всё принадлежит пресыщенной роскошью испанской короне. Процветает чёрный рынок, инквизиция слышит каждое слово, а от нападений буканьеров нет спасения. Каждый год в Европу отправляется флот с сокровищами на 10 миллионов дублонов: серебро, жемчуг, драгоценные камни и реликвии. Вам решать, командовать этим флотом или грабить его.

*Rax Hispanica*¹ — это асимметричная игра о морских сражениях и вероломстве для 1—5 участников. Некоторыми механиками она схожа с другими играми серии *Rax*: здесь также есть рынок, слепой аукцион, розыгрыш карт, 4 направления деятельности и 4 варианта победы. Выиграет тот, кто проявит себя в своей деятельности и навсегда изменит историю Испанского Мэйна². Вы можете ввергнуть его в войну, отдать пиратам и поработить или же принести свободу, равенство и грамотность.

«ЖИВЫЕ ПРАВИЛА» RAX HISPANICA

Политика «живых правил» (с 1992 г.): если вы обнаружили ошибку или неточность в правилах и сносках, пожалуйста, оставьте комментарий в «живых правилах». Если какое-либо правило или термин описаны неоднозначно, предложите другую формулировку.

<https://assets.adobe.com/id/urn:aaid:sc:US:b7f8e063-fdb9-42e3-9b2c-89e9a11cab0?view=published#>



КАК ЧИТАТЬ ЭТИ ПРАВИЛА (КРОМЕ СНОСОК)

Если слово выделено **жирным шрифтом**, его определение дано в том же тексте. Если *курсивом*, то его определение дано где-либо ещё (как правило, рядом указана ссылка на нужный раздел). В обоих случаях термин приведён в глоссарии (с. 31).

Если слово выделено **особым шрифтом** — это название действия. Его определение дано на Розеттском камне (на памятке).

Если слово набрано **ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ**, это либо название одной из 2 ячеек на игровом поле (ПИРАТСТВО или ЕВРОПА), либо статус, указанный на карте корабля.

Золотое правило. Текст на картах, в правилах промонаборов, сценариев, обучающих материалов или вариантах игры приоритетнее, чем эти правила.

Защита. Свойство, гласящее «вы защищены», приоритетнее любого другого свойства.

RAX Hispanica



¹ RAX HISPANICA — это 23 года миротворчества с 1598 по 1621 г., когда Испания отстранилась от европейских религиозных войн предыдущего столетия. Это был золотой век Испании, последний период её безоговорочного доминирования в Европе.

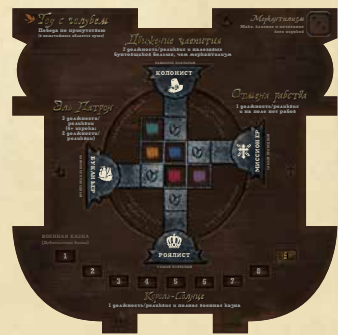
² ИСПАНСКИЙ МЭЙН охватывал материковые берега Новой Испании и Испанской Флориды в Карибском море и Мексиканском заливе. Название «Карибы», данное в честь свирепого народа карибов (караибов), появилось намного позже — в конце XIX в.

Часть Б СОСТАВ ИГРЫ И ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

См. список компонентов коллекционного издания на с. 39.



Игровое поле с календарём



Планшет философии



Розеттский камень (памятка)



5 планшетов игроков (по 1 на игрока)



100 карт рынка

53 фигурки работников (по 5 на игрока и 28 белых)



16 галеонов (по 3 на игрока и 1 чёрный)



14 карт гаваней

Картонные компоненты



10 флотов

32 колонии (по 6 на игрока + 2 фиолетовые)



10 соборов

30 библий (по 6 на игрока)



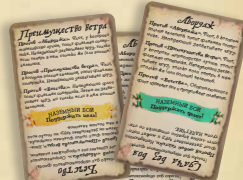
5 реликвий

Голубь

Попугай



36 серебряных испанских долларов (ценностью 1\$ каждый)



3 карты боя



20 сундуков



14 портретов (по 2 на игрока)



10 золотых гублонов (ценностью 4\$ каждый)



2 кубика

Б.1. ОБЛАСТИ СУШИ (НА ИГРОВОМ ПОЛЕ)

Б.1.А. Дикая местность (Юкатан, Флорида и Ямайка не считаются областями суши, поскольку не производят товары и в них нет территорий мятежников и колоний)

Б.1.Б. Территории племён

Б.1.В. Территория испанской колонии

Б.1.Г. Территория мятежников

Б.1.Д. Область суши

Б.1.Е. Товар, который здесь производится



Б.2. АРХИПЕЛАГИ (НА ИГРОВОМ ПОЛЕ)

Б.2.А. Течение

Б.2.Б. Области моря

Б.2.В. Территории самовольного поселения



Архипелаг Подветренные острова
Синт-Мартен — это единая область суши

Архипелаг Наветренные острова
Хеванорра — это единая область суши



Название пиратской гавани совпадает с названием области моря

Б.4. ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ (5 ПЛАНШЕТОВ)

Б.4.А. Имя и цвет персонажа

Б.4.Б. Способность персонажа (нет на планшете испанца)

Б.4.В. Шкалы влияния и почтения (у этого игрока влияние 2 и почтение 3)

Б.4.Г. Колонии

Б.4.Д. Библии

Историческая заметка

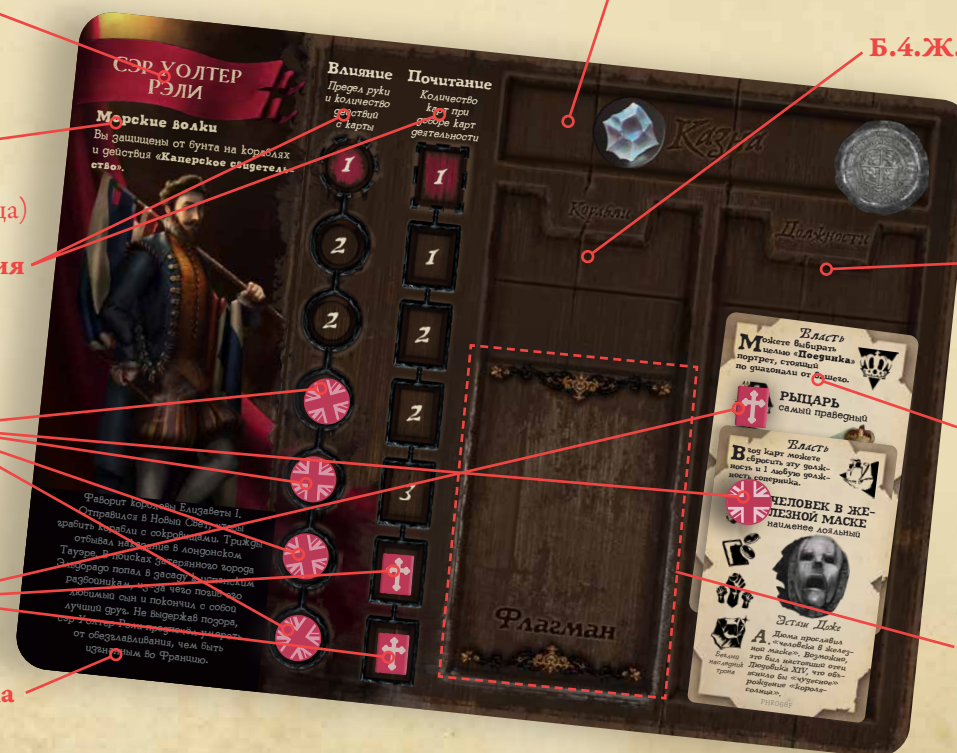
Б.4.Е. Казна для хранения монет и реликвий

Б.4.Ж. Ячейка кораблей (вмещает не более 3 карт кораблей)

Б.4.З. Ячейка должностей (вмещает не более 3 карт власти)

Б.4.И. Карты лежат со сдвигом — так, чтобы были видны свойства

Б.4.К. Ячейка флагмана (корабль в этой ячейке считается флагманом всего флота)



Б.3. КАЛЕНДАРЬ (НА ИГРОВОМ ПОЛЕ)

Табань

ИХИЙ ОК

Б.3.А. Знамена

Б.3.Б. Товары, которые производятся в этот год

Б.3.В. Чёрная полоса отмечает военное время, а белая — мирное время

Б.3.Г. Шкала порядка хода

ЭЛЬ ДОРАДО				АМСТЕРДАМСКИЙ ТРАНЗИТ							
Лебош недоступен. Все корабли должны провести разведку.				Валяние всех игроков — 3.							
1598	1599	1600	1601	1602	1603	1604	1605	1606	1607	1608	
ТОВАРЫ	АУКЦИОН	КАРТЫ	ПЛАВАНИЕ	ТОВАРЫ	АУКЦИОН	КАРТЫ	ПЛАВАНИЕ	ТОВАРЫ	АУКЦИОН	КАРТЫ	
АНГЛО-ИСПАНСКАЯ ВОЙНА						МИРНОЕ ВРЕМЯ (порядок хода)					
Порядок хода											

Б.6. КАРТЫ ГАВАНЕЙ (14 КАРТ)

Б.6.А. Область моря с этой гаванью

Б.6.Б. Символы действий (см. Розеттский камень)



Б.7. КАРТЫ РЫНКА (100 КАРТ)

24 карты колоний, 25 карт миссий, 26 карт власти и 25 карт кораблей

Б.7.А. Символ продвижения

Б.7.Б. Статус корабля

Б.7.В. Мореходство (где «А» — наилучшее, а «Я» — наихудшее)

Б.7.Г. Символ якоря

Б.7.Д. Символы действий (см. Розеттский камень)

Б.7.Е. Свойство должности

Б.7.Ж. Название должности

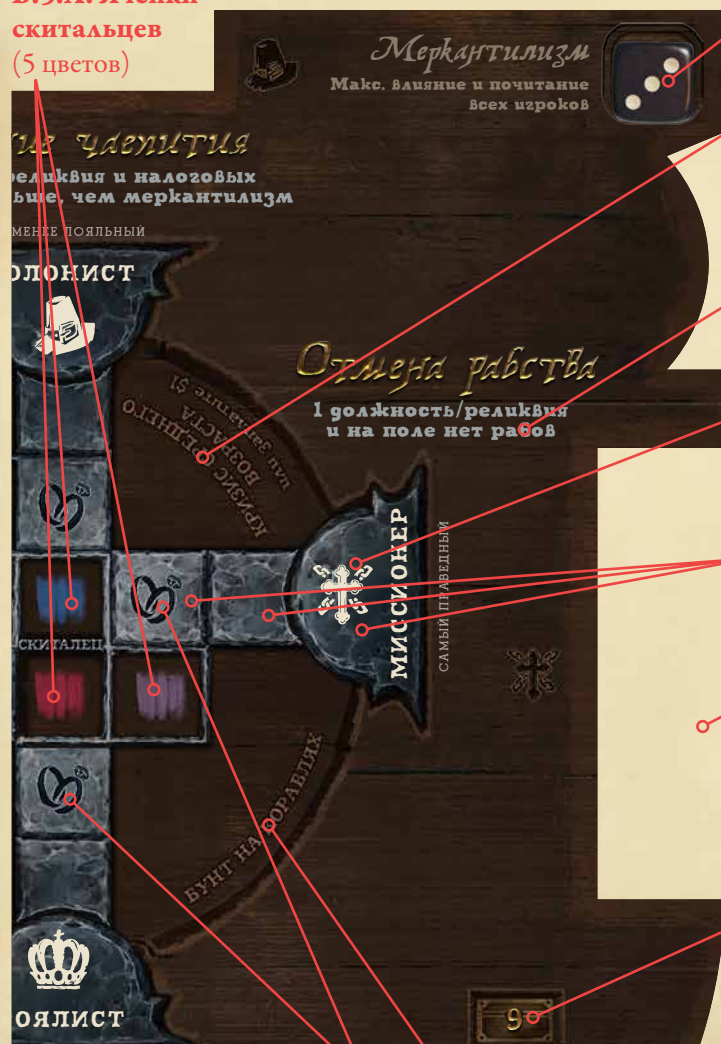
Б.7.З. Символ, означающий должность почитания (см. Розеттский камень)

Б.7.И. Требование для получения должности



Б.5. ПЛАНШЕТ ФИЛОСОФИИ

Б.5.А. Ячейки скитальцев (5 цветов)



Б.5.Б. Кубик меркантилизма

Б.5.В. Сегмент «Кризис среднего возраста» (2 сегмента)

Б.5.Г. Условия победы (здесь: «Отмена рабства»)

Б.5.Д. Ячейка приверженца (здесь: миссионер)

Б.5.Е. Ячейки шкалы деятельности (здесь: миссионер)

Б.5.Ж. Ячейка для колоды одной из деятельностей (здесь: для колоды миссий) (4 ячейки)

Б.5.З. Военная казна

Б.5.К. Ячейки женитьбы (4 ячейки)

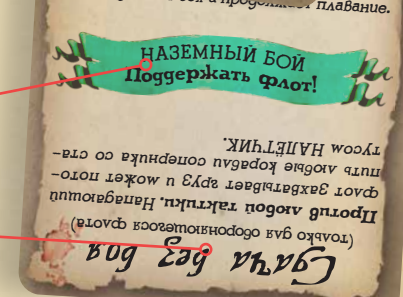
Б.5.И. Сегмент «Бунт на кораблях» (2 сегмента)

Историческая заметка

Б.8. КАРТЫ БОЯ (3 КАРТЫ)

Б.8.А. Тактика в наземном бою (на знамени)

Б.8.Б. Тактики в морском бою (остальной текст)



Часть В ↓ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



В.1. ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ И КАЛЕНДАРЯ

В.1.А. Поместите попугая (отмечает текущий год) на календарь в ячейку «1598» для обычной партии или в ячейку «1614» для быстрой партии с года кометы.

В.1.Б. Поместите голубя (отмечает конец партии) на календарь в ячейку «1649» для долгой Вестфальской партии или в ячейку «1637» для быстрой Пражской партии.

В.1.В. Поместите по 1 белой фигурке на каждую из 20 территорий племён (Б.1.Б) — это туземцы.

В.1.Г. Поместите по 1 фиолетовой колонии на каждую из 8 территорий испанских колоний (Б.1.В) — это начальные испанские колонии. Поместите на каждую из них белую фигурку. Если Фиолетовый игрок не участвует в партии (В.3.А), все испанские колонии начинают с фортом.

В.1.Д. Положите колоду гаваней (14 карт) лицевой стороной вниз в ячейку в левом нижнем углу игрового поля.



Колода колоний



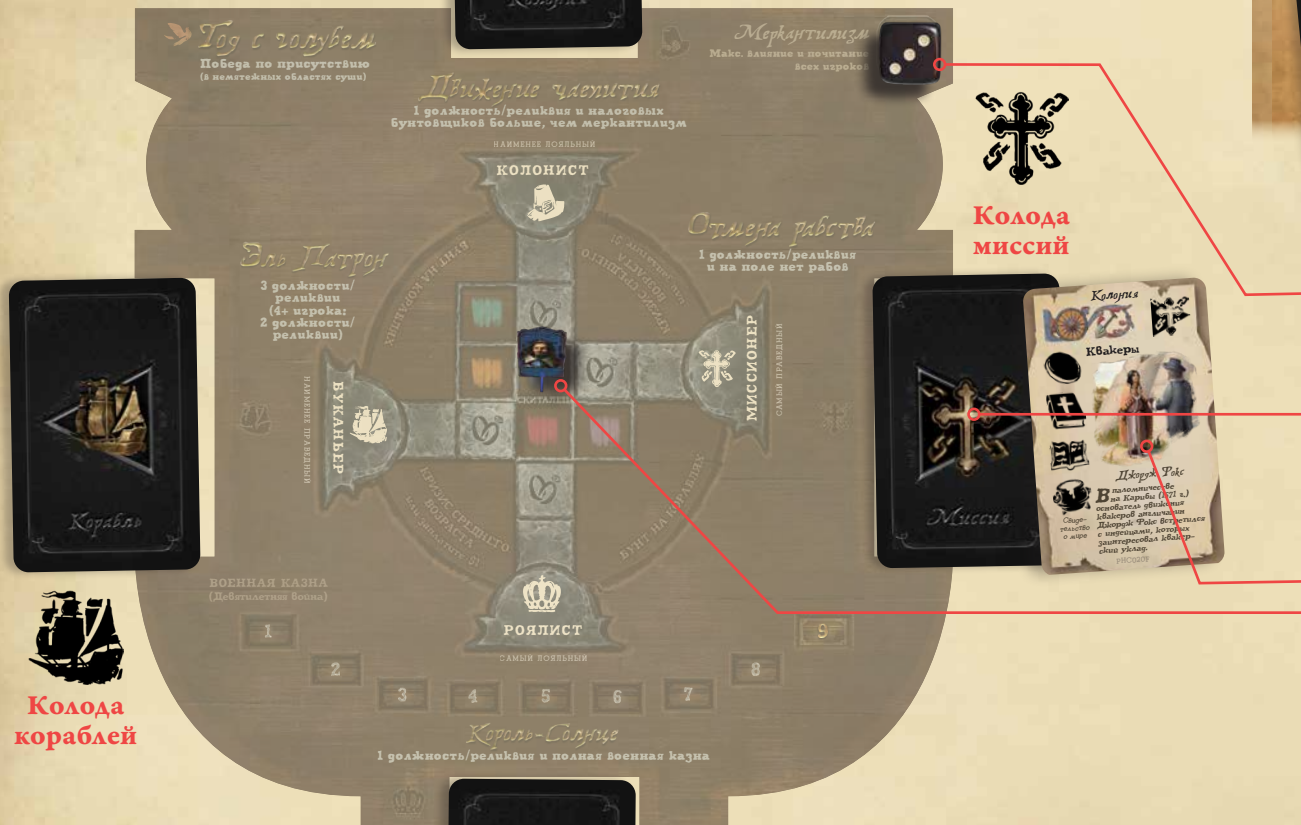
Территория племени



Территория испанской колонии



Колода гаваней



Колода кораблей



Колода миссий



Колода власти

В.2. ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТА ФИЛОСОФИИ

В.2.А. Поместите кубик меркантилизма (Б.5.Б). Поместите кубик значением «3» вверх на символ кубика. Начальное значение меркантилизма — 3.

В.2.Б. Подготовьте 4 колоды рынка. Разделите карты рынка на 4 стопки по типам: карты колоний, миссий, власти и кораблей. Перемешайте по отдельности каждую колоду и положите лицевой стороной вниз в соответствующую ячейку для колоды (Б.5.Ж).

Откройте верхнюю карту каждой из колод.

В.2.В. Портреты вы поместите в ячейки скитальцев (Б.5.А) того же цвета на этапе В.3.Ж, когда станет известно, какие персонажи участвуют в партии.

Всегда мир. В этом упрощённом варианте игры игнорируйте наступление Тридцатилетней войны, так что мирное время длится с 1603 г. и до конца календаря. Действие «Голубь» недоступно.

В.3. ПОДГОТОВКА ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ

Каждый участник получает планшет игрока (случайный или по договорённости), а также колонии, библии, работников и галеоны того же цвета.

Фиолетовый игрок — испанец, Красный — англичанин, Синий — француз, Оранжевый — голландец, Зелёный — курляндец.

В.3.А. Фиолетовый игрок. В партии с 2 или 3 игроками не рекомендуется участие персонажа-испанца, поскольку Испания начинает с весомым преимуществом во влиянии.

Подсказка. Преимущество Испании может привести к ранней победе персонажа-испанца, если другие игроки сразу же не начнут действовать сообща.

В.3.Б. Одиночная игра. Вы будете играть за Ганга Зумбу (оборот красного планшета) против Короля-Солнце (оборот фиолетового планшета). См. часть 3. В качестве эксперимента один участник может сыграть за Ганга Зумбу с его начальной должностью («Вождь маронов») в партии с несколькими игроками.

В.3.В. Начальные монеты. Каждый игрок получает столько испанских долларов, сколько игроков участвует в партии. Ценность больших серебряных монет — 1 \$, а малых золотых — 4 \$.

В.3.Г. Шкала влияния (Б.4.В). Каждый игрок размещает снизу вверх 6 колоний своего цвета на шкале влияния. Фиолетовый игрок начинает без колоний на планшете (они на игровом поле).

В.3.Д. Шкала почтения (Б.4.В). Каждый игрок размещает снизу вверх 6 библий своего цвета на шкале почтения.

В.3.Е. Личный запас. Игроки хранят компоненты своего цвета (галеоны и фигурки работников) рядом с планшетом.

В.3.Ж. Портреты. Каждый игрок помещает 2 портрета в ячейки своего цвета: один в ячейку порядка хода ниже календаря, а второй в ячейку скитальца на планшете философии (В.2.В).

В.3.З. Общий запас. Сложите рядом с игровым полем оставшиеся компоненты (чёрный галеон, соборы, реликвии, форты, мятежников, сундуки и монеты).

В.3.И. Карты боя (Б.8). Положите карты боя рядом с общим запасом.

В.3.К. Начальная рука. Каждый игрок берёт 2 карты гаваней, не показывая их соперникам.

Вы готовы начать партию! См. описание первого игрового года в Г.1.



Часть Г ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра делится на несколько раундов. В каждом раунде участники проводят 4 игровых года (4 фазы). Каждый год игроки совершают ходы по очереди в **порядке хода** — как расположены их портреты под календарём (слева направо).

- **Переместите попугая.** Когда все участники разыграли год, переместите попугая в ячейку следующего года (**Б.3**). Каждый раунд поделён на 4 года: *год товаров* (**Г.1**), *год аукциона* (**Г.2**), *год карт* (**Г.3**) и *год плавания* (**Г.4**).
- **Выполните знамение** (см. глоссарий) в начале указанного года (эти года отмечены знамёнами).

Г.1. ГОД ТОВАРОВ (ПРОЙДИТЕ КАЖДЫЙ ЭТАП ОДИН РАЗ ДЛЯ ВСЕХ, А НЕ В ПОРЯДКЕ ХОДА)

Пройдите по порядку следующие этапы:

А. Обновление порядка хода. Портреты на шкале порядка хода (**В.3.Ж**) отмечают, в каком порядке³ игроки совершают ходы (слева направо). Он не меняется до следующего года товаров.

- **В военное время** (**Б.3.В**) расставьте портреты от самого *праведного* (см. «Праведность», с. 35) до наименее праведного⁴. При равенстве между 2 и более игроками сохраняется их прошлый порядок хода.
- **В мирное время** расставьте портреты игроков от самого *лояльного* (см. «Лояльность», с. 34) до наименее лояльного. При равенстве между 2 и более игроками сохраняется их прошлый порядок хода.


Б. Обновление соборов. На каждый пустой собор (без фигурки) поместите из личного запаса его владельца фигурку работника того же цвета, что и библия.

- **Беженец.** Если в запасе владельца собора нет работников, он помещает на собор фигурку из запаса другого игрока (даже не участвующего в партии). См. «Ограничение количества компонентов» на с. 34.

В. Набор рабочей силы (в порядке хода). Чтобы избежать вымирания (см. пункт Г ниже), каждая пустая колония, т. е. колония, в которой нет работника, набирает рабочую силу в своей области суши одним из 2 способов:

- **Похищение** туземца с территории племени или у проповедника (**Д.2.А**). Этот способ обязателен, если нет другого источника рабочей силы.
- **Наём** гражданина из собора (**Д.2.Б**). Владелец колонии платит жалование в 1 \$ владельцу нанятого гражданина (если этот владелец не участвует в партии, заплатите 1 \$ в общий запас).

- Если Фиолетовый игрок не участвует в партии (**В.3.А**), каждая пустая испанская колония набирает рабочую силу после всех игроков и, если не может её набрать, бесплатно выполняет действие **«Работоторговля»**.

Г. Вымирание колоний⁵. Если колония не смогла набрать рабочую силу и осталась пустой, она вымирает. Верните её на *шкалу влияния* (**Б.4.В**) владельца, а сокровища или *форт*  (если есть) сбросьте в общий запас.

Важно помнить!
Нельзя похищать из дикой местности (**Б.1.А**), например из Четумала на Юкатане.

Пример набора рабочей силы (Г.1.В). В год товаров есть 2 источника рабочей силы для вашей пустой колонии в Новом Эдинбурге: туземец в Дарьене и ваш гражданин в соборе в Ронкончолоне. Фиолетовый игрок первый в порядке хода, и он нанимает вашего гражданина, оставляя собор пустым. За наём он платит вам 1 \$. В Панаме идёт мятеж (**Д.6.Б**), и вы не можете похитить туземца. Оставшись без рабочей силы, ваша колония вымирает.



Пустая колония нанимает гражданина
Пустая колония в Новом Эдинбурге вымирает

Д. Производство товаров⁶. На календаре (**Б.3**) изображены 2 товара, которые производятся в этот год. Найдите 2 *области суши* (**Б.1.Д**) с изображением этих товаров. Поместите по сундуку на каждую колонию в этих областях суши (не помещайте сундуки, если в области нет колоний). Не помещайте сундук в колонию, где уже есть сундук.

- **Мятеж** (**Д.6.А**) в области суши не препятствует производству товаров.
- Е. Убыль рабов**⁷. Если сундук поместили в колонию с белой фигуркой (рабом), сбросьте эту белую фигурку в общий запас.
- Ж. Доходы.** Если сундук поместили в колонию с фигуркой гражданина, **владелец этого гражданина** получает 1 \$ (один испанский доллар)⁸ из общего запаса.

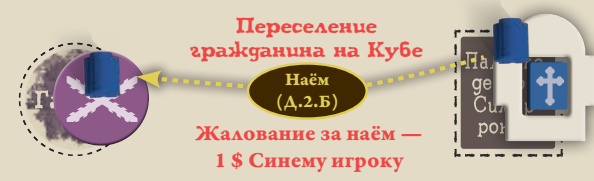
Пример года товаров (Г.1). Идёт 1610 г. (мирное время). Обновление порядка хода. Фиолетовый игрок самый лояльный, а Красный — наименее лояльный, поэтому портреты расставили в таком порядке: Фиолетовый, Синий, Красный.

Набор рабочей силы. Испанская колония в Гаване платит 1 \$ французу, чтобы нанять его гражданина из собора (см. рис. ниже).







Вымирание колоний. В Новой Андалусии 2 пустые колонии вымирают без рабочей силы.

Производство товаров. На фиолетовую колонию в Гаване поместили сундук кубинского табака. Новая Андалусия опустела, и помещать сундуки с солью некуда.

Доходы. Синий игрок получает 1 \$. Попугай перемещается в ячейку «1611».



³ ПОРЯДОК ХОДА. Даже корабли с законным грузом часто выбирали особые маршруты и график, скрывая своё время прибытий и отправлений. Так они избегали конкурирующих судов на оживлённых рынках Карибского бассейна. Из-за этого почти все торговые корабли отказывались от конвоя — основной защиты от вражеских судов во время войны.

⁴ РЕЛИГИОЗНЫЕ ВОЙНЫ. В XVII в. во время религиозных войн страх наводила не только испанская инквизиция. В Англии «кавалеры» () выступали против «круглоголовых» () , а во Франции католики () — против гугенотов () . В религиозной гражданской войне в Нидерландах ремонстранты () противостояли гомаристам () .

⁵ ВЫМИРАНИЕ КОЛОНИЙ. Многие американские колонии тайно исчезли. Среди них Роанок у берегов Вирджинии, которую финансировал сэр Уолтер Рэли (Красный игрок) и его приближённые.

⁶ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ДЛЯ ИСПАНИИ. По закону испанские колонии могли торговать лишь с Севильей (единственным уполномоченным торговым портом на родине), но не друг с другом или иностранцами. Испанские купцы и *каргадорес* (посредники иностранных купцов) ежегодно отправляли в Новый Свет свои товары с серебряным флотом (*flota*). Испанская Корона облагала товары и драгоценные металлы частных купцов налогом в 20 % — *квинто-реалем* (королевской квинтой). В основном же в Карибском бассейне в обход налогов процветала контрабанда.

⁷ СТРЕМИТЕЛЬНАЯ УБЫЛЬ РАБОЧИХ. У индейцев не было иммунитета к болезням Старого Света — оспе, малярии, гриппу и кори. От них умерло больше аборигенов Америки, чем от боевых коней конкистадоров. Раскопки показали, что смертность индейцев достигала 90 % за десятилетия до того, как они впервые увидели испанцев. Порабощение коренного населения было запрещено, тем не менее незаконные захваты туземцев грозили полным их истреблением. Трагический пример — Жемчужные острова на северо-востоке Венесуэлы. Чтобы снабжать рабочей силой устричные плантации острова Маргарита, в 1511 г. мирных аборигенов Тринидада и Тобаго объявляли карабами или пиратами, превращая тем самым в законных врагов Испании. За 20 лет острова опустели из-за захвата рабов, а устричные плантации полностью истощились. Экологический ущерб стал примером «трагедии общин»: если ресурс никому не принадлежит, то его расходуют наперегонки (см.: Michael Perri. Ruined and Lost: Spanish Destruction of the Pearl Coast in the Early Sixteenth Century. 2009).

⁸ ИСПАНСКИЕ ДОЛЛАРЫ (\$). Серебряная монета в игре — это испанский доллар (восмерик, пиастр, песо), она содержала 25,56 грамма чистого серебра. Её чеканили с XVI в. в Мексике и Перу, и она стала основой для создания американского доллара (с учётом инфляции вес монеты в серебре сегодня стоит 17 долларов США). Символ \$, обозначающий и испанский доллар, и американский доллар сейчас, произошёл, вероятно, от наложения букв P T S I — клейма монетного двора города Потоси в Перу. Золотая монета в игре — это дублон, чеканившийся в Новой Испании примерно с 1622 г. Он содержал 7 граммов золота (что сегодня стоит 420 долларов США). Он был равен 4 испанским долларам, примерно 2 венецианским дукатам или 40 голландским гульденам.

Г.2. ГОД АУКЦИОНА (в порядке хода)

В свой ход вы должны выполнить что-то одно: **объявить аукцион (Г.2.А)**, **добрать карты деятельности (Г.2.Б)** или **устроить дебош (Г.2.В)**:

А. Объявить аукцион. Вы ведущий аукциона. Объявите одну из 4 колод рынка и пройдите по порядку следующие этапы:

- **Вариант аукциона «зарытое сокровище»⁹.** Если ведущий выбирает «зарытое сокровище», на аукцион выставляется карта, лежащая под верхней картой объявленной колоды. Только победитель узнает, какую карту выиграл. Открытая карта на верху колоды остаётся на месте. Если ведущий не выбрал этот вариант, на аукцион выставляется верхняя открытая карта.
- **Слепой аукцион.** В аукционе участвуют ведущий и игроки, у которых есть хотя бы 1 \$ (реликвии ставить нельзя). Участники забирают все монеты из своей казны, берут любое количество монет в кулак (можно ни одной), а оставшиеся монеты прячут в другой руке. Затем игроки одновременно показывают свою ставку.
- **Победа в аукционе.** Побеждает игрок с наибольшей ставкой. Победитель забирает карту в руку (если это «зарытое сокровище», то он её не показывает).
- **Кто забирает ставку?** Если победил ведущий аукциона, он сбрасывает поставленные монеты в общий запас. Если победил другой игрок, он платит монеты ведущему аукциона¹⁰.
- **Ничья.** Ведущий выигрывает в ничьей. Если ничья между соперниками ведущего, он выбирает среди них победителя.
- **Проигравшие аукцион** оставляют себе поставленные монеты.
- **Откройте верхнюю карту объявленной колоды**, если требуется.

Важно помнить!
Если все игроки ничего не поставили, карту выигрывает ведущий аукциона.

Важно помнить!
В год аукциона вы можете превысить предел карт в руке, но проверяйте его только в конце своего хода в год карт (Г.3.Д).

Пример объявления аукциона (Г.2.А). Вы объявляете аукцион на верхнюю карту корабля. Игроки показывают ставки: вы поставили 0 \$, а двое соперников — по 5 \$. Вы решаете забрать 5 \$ у Красного игрока, поэтому он получает карту корабля.

Б. Добрать карты деятельности. Вы добираете карты из колоды рынка, относящейся к вашей деятельности. Доберите столько карт, чему равно ваше *почитание* — это либо наибольшее значение, открытое на вашей шкале почтения, либо значение меркантилизма (используйте меньшее из этих значений).

- Если вы добираете больше 1 карты, ваши соперники будут знать только одну из них (открытую).
- Откройте верхнюю карту этой колоды.

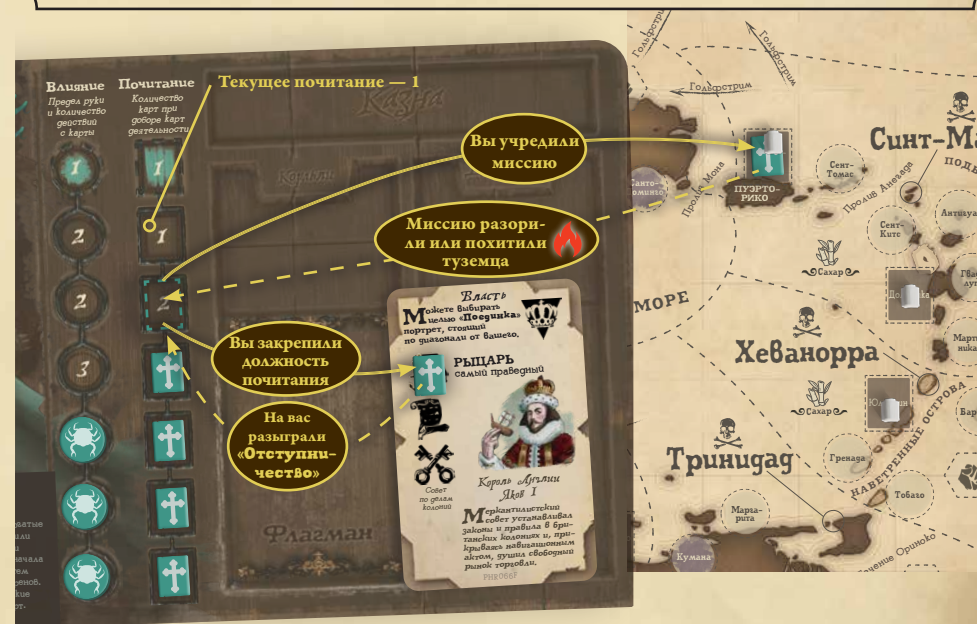
В. Устроить дебош¹¹. Вы переживаете *кризис среднего возраста*, но только если у вас есть *деятельность* (см. «Деятельность», с. 31). Затем получите 1 \$ и возьмите 3 карты гаваней.

Пример года аукциона (Г.2). В продолжение примера Г.1 Фиолетовый игрок объявляет аукцион «зарытого сокровища» из колоды власти и выигрывает. Синий игрок (миссионер) добывает 2 карты из колоды миссий. Наконец, Красный игрок объявляет аукцион карты корабля. Фиолетовый ставит 4 \$ и побеждает. Он отдаёт эти монеты Красному и забирает корабль в руку. Попугай перемещается в ячейку «1612».

Сброс карт рынка. Если вы сбрасываете карту рынка, положите её лицевой стороной вверх под низ соответствующей колоды. Если в колоде рынка попадётся карта лицевой стороной вверх, значит, колода опустела — перемешайте всю стопку и сформируйте новую колоду.

Подсказка. В первую очередь начните деятельность! Либо в 1599 г. выиграйте на аукционе карту рынка с подходящим вам продвижением, либо в 1600 г. разыграйте «Женитьбу»¹² или «Поединок». Часто получить деятельность помогает комбинация: действие с карты гавани, затем продвижение с карты рынка. Не считая испанца, в начале партии деятельность нужна всем, чтобы извлечь наибольшую выгоду из второго знаменья «Амстердамский транзит». См. другие советы для новичков на с. 30.

Подсказка. Почитание крайне важно. Добывая карты деятельности (Г.2.Б), вы берёте из колоды столько карт, чему равно ваше почитание. Увеличивайте этот показатель, учреждая миссии и **закрепляя** карты с символом должности почтения (☩). Оно уменьшается, когда вы теряете миссии и карты с символом должности почтения.



⁹ ЗАРЫТОЕ СОКРОВИЩЕ. Прототипом для историй о пиратах и зарытых ими сокровищах, таких как в «Острове сокровищ» Р. Л. Стивенсона, мог стать набег сэра Фрэнсиса Дрейка (карта 086) в 1573 г. вблизи Дарьена на Панамском перешейке. Ему помогли проводники-мароны, и некоторые из них даже были свободными людьми в числе его команды. Напад на испанский караван, Дрейк захватил 20 тонн серебра и золота. Большую часть добычи пришлось закопать: она была слишком тяжёлой, чтобы перенести её на корабли.

¹⁰ СОЗДАЮЩИЕ И ЗАБИРАЮЩИЕ. Накопление состояния в играх Рах соответствует дихотомии: «создающий» против «забирающего». Монеты приносят те, кто производит ресурсы: фермеры, шахтёры, рыбаки, купцы, погонщики мулов и рабы. Распределяют же их те, кто забирает — пираты, грабители, сборщики налогов, работоторговцы, таможенники и короли. Таким образом, в *Rax Hispanica* вы получаете монеты за счёт вложений (с продажи карт) или производства товаров. В отличие от других игр, налогообложение и пиратство здесь не создают деньги, а только перераспределяют их.

¹¹ ДЕБОШ — ночь веселья с выпивкой, непременно заканчивающаяся приходом вербовщиков. Эти громилы законно бродили по улицам, выискивая дебоширов и «уговаривали» (заставляли) их заступить на морскую военную службу. Их жертвы получали скромное жалование и опыт работы в пиратских гаванях. Если учесть, что раб — тот, кто служит другим против воли, то призыв в армию тоже был своего рода порабощением. Насильственная вербовка Королевским флотом стала одной из предпосылок Американской революции.

¹² ПЕНИНСУАЯР. Так назывался тот, кто родился в Испании, но живёт в колонии. Высшие должности в Новой Испании могли получить только пенинсуалы и их супруги. В этой игре авантюрист-скиталец, женившись на испанке, мог разделить с ней дело её семьи.

Г.3. ГОД КАРТ (в порядке хода)

В свой ход вы можете разыграть из руки сколько угодно карт рынка и/или гаваней. С каждой карты вы можете выполнить столько действий, чему равно ваше *влияние*, или меньше.

В свой ход, разыгрывая карту, пройдите по порядку следующие этапы:

А. Выложите карту из руки перед собой.

Б. Продвижение. Если это карта рынка, вы должны сдвинуть свой портрет на планшете философии на одну ячейку в указанном направлении (**Б.7.А**) — вверх, вниз, вправо или влево. См. особые правила, если портрет в *ячейке приверженца* (**Ж.2.А**).

- **«Бунт на кораблях» и «Кризис среднего возраста».** Если продвижение должно сдвинуть вас в сегмент «Бунт на кораблях» (**Б.5.И**), то оставайтесь в той же ячейке. Вместо продвижения вы переживаете *бунт на кораблях* (см. в глоссарии на с. 31) прежде, чем выполните какие-либо действия с карты. Если вы должны сдвинуться в сегмент «Кризис среднего возраста» (**Б.5.В**), то см. описание этого эффекта на с. 33.
- **Дуэль.** Если продвижение должно сдвинуть ваш портрет в ячейку с портретом соперника, поменяйте их местами.

Пример продвижения (Г.3.Б). В партии вдвоём вы в ячейке приверженца-лоялиста, а ваш соперник в соседней ячейке над вами. Вы разыгрываете карту власти «Делегат королевской биржи» с продвижением вверх (▲). Из-за дуэли вы меняетесь с соперником местами. Вы были самым лояльным, а стали наименее лояльным. Это соответствует требованию должности (наименее лояльный), и теперь вы можете **закрепить** эту должность (Г.3.В).

В. Выберите действия. Выберите, какие из действий на карте (символы в столбце слева) вы будете выполнять. См. описание всех действий на Розеттском камне.

- **Ограничение количества действий.** С одной карты вы можете выполнить столько действий, чему равно ваше *влияние* — это либо наибольшее значение, открытое на вашей шкале влияния, либо значение меркантилизма (используйте меньшее из этих значений). Если карта увеличит ваше влияние, то учитывайте новое значение только со следующей карты.
- **Порядок действий.** Выполните выбранные действия в любом порядке. Завершите их выполнение прежде, чем разыграете следующую карту.
- **Как выполнять действия.** См. Розеттский камень.
- **Карты, полученные при выполнении действий.** Если, выполняя действие (например, «Армага» ♣ или «Каперское свидетельство» ♠), вы получили карту рынка, немедленно **закрепите** её на своём планшете, игнорируя символы продвижения и действий. У вас должна быть свободная ячейка для такой карты. Если вы поместили галеон в ПИРАТСТВО, возьмите 1 карту гавани.

Пример розыгрыша карт (Г.3.В). Вы самый лояльный и разыгрываете из руки карту с должностью «Адмирал». Действие «Должность Влияния» увеличивает ваше влияние с 1 до 2. Разыгрывая следующую карту «Крушение на островах Сомерса», вы сможете выполнить не одно, а два действия (например, «Колония» и «Армага»). Действием «Колония» вы помещаете ещё одну колонию на поле, однако новое значение влияния тоже 2.

Действия «Колония»
Действие «Армага»

Важно помнить!
Вы выбираете, в каком порядке разыгрывать карты и в каком порядке выполнять действия с каждой из карт. Вы можете разыгрывать карту только ради продвижения и пропустить все её действия.



Действие с якорем. Если вы выполняете действие, рядом с символом которого изображён *символ якоря* ⚓ (**Б.7.Г**), **закрепите** эту карту — поместите в соответствующую ячейку своего планшета. В игре 3 действия с якорем: «Корабль» ⚓, «Должность почитания» ⚓ и «Должность влияния» ⚓.

- **Сброс карты после розыгрыша.** Если среди выполненных действий не было действия с якорем, сбросьте эту карту.
- **Предел карт в ячейках (3 карты).** Если в вашей ячейке кораблей или должностей уже 3 карты, вы не можете выполнить соответствующее действие с якорем. Нельзя просто так сбросить карту из ячейки, чтобы освободить место.
- **Действие «Корабль».** Положите эту карту в *ячейку кораблей* (**Б.4.Ж**). Разложите ваши корабли со сдвигом так, чтобы наверху был корабль, который вы назначаете флагманом всего флота (**Б.4.К**). Добавьте к своему флоту галеон — в ЕВРОПУ или в ПИРАТСТВО (если это ваш единственный галеон, то в ПИРАТСТВО). Поместив галеон в ПИРАТСТВО, возьмите 1 карту гавани (**Г.4.Е**). Выполняйте всё описанное каждый раз, когда получаете корабль (например, из-за действия «Армага» ♣ или «Каперское свидетельство» ♠).
- **Требование для получения должности (Б.7.И).** Не каждый сможет стать лордом, герцогом или рыцарем! Рядом с символом действия «Должностности» (⚓) указано одно из 4 требований: *самый праведный* (на планшете философии вы правее всех), *наименее праведный* (вы левее всех), *самый лояльный* (вы ниже всех) или *наименее лояльный* (вы выше всех). В ничьей выигрывает претендент, портрет которого левее на шкале порядка хода. Проверяйте требование после того, как продвижение на карте сдвинет вас на планшете философии.
- **Действие «Должность почитания».** Если вы соответствуете требованию, поместите эту карту в вашу ячейку должностей (порядок карт неважен). Разложите ваши должности *со сдвигом* (**Б.4.И**) — так, чтобы видеть их свойства. Если на вашей шкале почитания ещё остались библии, возьмите верхнюю и поместите её на эту карту (**Б.7.3**) на символ должности почитания — ⚓.
- **Действие «Должность влияния».** Работает так же, как и «Должность почитания», но вместо библии поместите колонию со шкалы влияния на символ ⚓.
- **Свойство должности (Б.7.Е)** начинает действовать сразу, как только вы поместили карту на свой планшет.

Важно помнить!
Если вы не соответствуете требованию, вы всё равно можете разыграть эту карту ради других действий или продвижения.

Пример получения должности (Г.3.В).
Вы — колонист (портрет А), а Б и В — ваши соперники. Вы не соответствуете требованию «Великого инквизитора» в вашей руке, но разыгрываете эту карту. Продвижение ⚓ сдвигает вас в «Кризис среднего возраста». Вы не платите 1 \$ и переноситесь в любую свободную ячейку скитальца. Теперь у вас ничья с игроком Б за звание самого праведного, но вы левее в порядке хода. Вы самый праведный и соответствуете требованию, поэтому можете **закрепить** эту карту.






Г. Назначьте флагман. Если у вас есть флот, разложите *со сдвигом* ваши карты кораблей так, чтобы назначить новый флагман (**Б.4.К**) — положите его поверх других кораблей. Флагман устанавливает *статус* и *мореходство* для всего флота.

Д. Сбросьте карты сверх предела руки. Проверяйте предел карт в руке на этом этапе в конце своего хода, а затем ещё раз для всех игроков в конце года карт. Продайте карты рынка и сбросьте карты гаваней так, чтобы осталось не больше карт, чем ваше влияние (это меньше из значений среди открытого на шкале влияния (**Б.4.В**) и меркантилизма).

- **Продажа карт рынка.** Продайте из руки любые карты рынка (но не гаваней) за 1 \$ из общего запаса. Проданные карты кладите лицевой стороной вверх (не показывая соперникам) под низ соответствующей колоды¹³. Вы можете продавать карты рынка в любое время в свой ход, чтобы получить монеты.
- **Сброс карт гаваней.** Можете сбросить любые карты гаваней из руки. Замешайте их в колоду гаваней. Продавать карты гаваней можно только действием «**Чёрный рынок**»¹⁴.
- **Обесценивание денег в 1624 г.** С начала этого знаменья и до конца партии любые карты можно только сбрасывать или продавать действием «**Чёрный рынок**»¹⁵.

Е. Заключайте сделки (Ж.1). В любое время в год карт вы можете заключать с соперниками любые сделки, обмениваться с ними картами из руки, реликвиями и монетами. В конце года каждый участник должен сбросить карты сверх предела руки (**Г.3.Д**).

Пример года карт (Г.3). В продолжение примера Г.2 Фиолетовый игрок выполняет «**Поездку**» с карты гавани и начинает деятельность *буканьера*. Разыграв карту корабля с  он сдвигается дальше по шкале *буканьера*, **закрепляет** эту карту и помещает галеон в ПИРАТСТВО, что позволяет ему взять 1 карту гавани. Он не может ни разыграть, ни продать 2 свои карты гаваней, поэтому сбрасывает одну из них из-за предела руки (равен 1). Синий разыгрывает 2 карты миссий с  и помещает проповедников в Сан-Базилио-де-Паленке и Доминику. Он хочет продать карту корабля за 1 \$, поскольку  может вызвать бунт на его кораблях. У Красного игрока нет карт, и он предлагает продать ему эту карту за 6 \$. Синий игрок соглашается. В свой ход Красный игрок **закрепляет** купленную карту корабля. Попугай перемещается в ячейку «1613».

Важно помнить!
Только скиталец может выполнять действия с карты гавани.

Морское сражение галеонов.
Художник:
Корнелис Вербек
(ок. 1619 г.)



¹³ КУПЛЯ-ПРОДАЖА на Испанском Мэйне велась в основном на чёрном рынке. Посредниками часто выступали сефардские и ливорнские евреи, бежавшие от инквизиции из Испании, португальской Бразилии и Италии. Они основали 2 крупные колонии: Тукакас на севере Венесуэлы и Нова-Зеландию на реке Померун в районе Эсекибо. Эти контрабандисты образовали преступный синдикат — Святое братство (карта 094). Испанские колонии в Венесуэле нуждались в продуктах питания и европейских товарах, которыми испанская королевская монополия не смогла их обеспечить. Такие экспортёры, как Каракасская компания, годами ждали чрезмерно дорогие места на испанских торговых судах. Потому испанские губернаторы колоний обогащались благодаря еврейским колониям, при этом иногда с помощью солдат и индейцев-христиан делали вид, что подавляют их незаконную деятельность. Самой распространённой контрабандой были какао-бобы. Святое братство закупало их и отправляло на Кюрасао еврейским мастерам по обработке какао и ванили. Караваны мулов перевозили какао из Новой Гранады и Кито в Тукакас, где его покупали евреи, а возвращались уже повозки с тканями и другими европейскими товарами.

¹⁴ НИЗКОПРОБНЫЕ МОНЕТЫ. Филипп III Испанский «нашёл выход» из многолетнего финансового кризиса: сперва он ввёл мораторий на государственные долги, а затем в 1608—1621 гг. трижды выпустил в оборот *веллоны* — низкопробные монеты. Это позволило королю выплачивать долги, взятые в золоте, дешёвой медью. Однако по экономическому закону Грешема «худшие деньги вытеснили из обращения лучшие».

¹⁵ ИСПАНСКИЙ СЕРЕБРЯНЫЙ ФЛОТ. Каждый год две флотилии отправлялись из испанских портов Севильи и Кадиса. На Канарских островах они запасались провизией для перехода через Атлантику, затем разделялись в Карибском бассейне между Подветренными и Наветренными островами. Флот Новой Испании отправлялся в Веракрус за серебром и кошенилью, а флот галеонов — в Картагену за серебром и ртутью. Некоторые корабли забирали в Портобело товары из Перу, перевезённые через Панамский перешеек. Другие загружали урожай устричных плантаций на Жемчужных островах. Два флота вновь встречались в Гаване и отправлялись обратно в Испанию. Колонисты, особенно торговцы, фермеры и трактирщики, с ликованием встречали серебряный флот.

¹⁶ КАРИБСКОЕ ТЕЧЕНИЕ. Обычно парусники подходили к Карибскому бассейну, следуя течению между Подветренными и Наветренными островами. Вода прокладывает себе путь между Карибскими островами, прежде чем попадёт в проток между Флоридой и Багамами. Пассаты дуют против течения и образуют крутые частые волны, которые корабли зачастую неспособны преодолеть. В Европу испанский серебряный флот возвращался по течению Гольфстрим, поэтому на обратном пути посещал Гавану.

Г.4. ГОД ПЛАВАНИЯ (в порядке хода)

Пропустите свой ход, если у вас нет кораблей. В противном случае, если ваш флот в ЕВРОПЕ, перенесите его в ПИРАТСТВО и возьмите 1 карту гавани. Если флот уже в ПИРАТСТВЕ, можете поместить его в *область моря* (**Б.2.Б**), в которой хотите напасть или погрузить сокровища и/или работников. После этого перемещайте флот в другие области моря, чтобы погрузить сокровища и работников и выгружать работников в пустых колониях. В конце хода переместите флот в ЕВРОПУ или ПИРАТСТВО. Нельзя разделять флот¹⁵.

А. В начале вашего хода флот в ЕВРОПЕ.

Флот, начавший ход в ЕВРОПЕ, напрямую переносится в ПИРАТСТВО — это занимает весь год. Возьмите 1 карту гавани (**Г.4.Е**). Ваш ход завершается.

Б. В начале вашего хода флот в ПИРАТСТВЕ.

В начале хода решите: вы отправитесь в *плавание* или проведёте *разведку*. Отправляясь в плавание, поместите все свои галеоны в любую область моря, где есть территория. В ней вы можете *погрузить сокровища* (**Е.4, Е.5**), *переселить* гражданина (**Е.3.Б**) или *начать наземный бой* (**Д.5**). Статус флота определяет, по каким правилам вы выполняете что-либо из этого списка (см. «Статус», с. 37).

- **Разведка.** Если ваш флот в ПИРАТСТВЕ и вы решили не отправляться в плавание, возьмите 1 карту гавани. Ваш ход завершается.
- **Погрузка.** Каждый галеон может погрузить 1 работника или 1 сундук (и сколько угодно реликвий, см. «Груз» на с. 31). Чтобы погрузить работника, его нужно либо *поработить* (**Е.3.А**), либо *переселить* (**Е.3.Б**). Правила погрузки сокровищ зависят от *статуса* вашего *флагмана* (**Б.4.К**): НАЛЁТЧИК (**Е.5.А**), КОТРАБАНДИСТ (**Е.5.Б**), КОНКИСТАДОР (**Е.5.В**) или КАПЕР (**Е.5.Г**). В *дружественном порту* погрузить сокровища может флот с любым статусом.
- **Начало наземного боя (Д.5).** Можете начать бой против любой территории в этой *области моря* (**Б.2.Б**). Соблюдайте *ограничения* (**Д.5.А**), включая статусы флотов и количество нападений.

В. Плавание. Флот всегда перемещается из своей области моря в соседнюю, в которой он сможет продолжить плавание, погрузить сокровища (сундуки и/или реликвии) и/или погрузить или выгрузить работников. Если он везёт сокровища, ему необходимо либо закопать их на острове (**Е.6.В**), либо в конце хода достичь ЕВРОПЫ. Если к концу хода флот не везёт сокровища, перенесите его в ПИРАТСТВО.

- **Передвижение.** Флот может переместиться через неограниченное количество областей моря.
- **Только области моря.** Флот не может пересекать области суши (например, переместиться сквозь Кубу).
- **Течения (Б.2.А).** Флот не может перемещаться из одной области моря в другую против течения (против направления стрелки)¹⁶.

Важно помнить!
Вы не обязаны перемещать флот по стрелкам, главное — не перемещать против них.



Г. Перехват (Е.1). Пока ваш флот в области моря (находится в ней, перемещается в неё или собирается покинуть её), соперник, чей флот в ПИРАТСТВЕ, может прервать вас возгласом: «Спускайте флаг и сдавайтесь!». Этот соперник должен сбросить карту гавани с названием области моря, где находится ваш флот. Если вы не сдаётесь, немедленно разыграйте **морской бой (Е.2)**. После боя определите **исход перехвата (Е.1.В)**.

Д. Окончание плавания. Если ваш флот уцелел и везёт сокровища, ему необходимо либо достичь **ЕВРОПЫ (Е.1.В)**, чтобы продать их, либо закопать сокровища на острове **(Е.6.В)**. Если по пути его не перехватили, он выгружает сокровища по правилам **Е.6**. Если при перехвате ваш флот потерял сокровища, напрямую перенесите его в ПИРАТСТВО (см. пункт Е ниже). В обоих случаях ваш ход завершается.

Пример плавания (Г.4.Д). У вас 2 корабля в ПИРАТСТВЕ. Вы начинаете плавание в бухте Баратария (1). После наземного боя вы поработаете туземца в Калосе во Флориде (2), затем погружаете табак в Гаване (3). Теперь ваш флот перемещается через Нью-Провиденс, Тортугу, Иль-а-Ваш (через пролив Мона) в Синт-Мартен, где вы выгружаете туземца в своей пустой колонии на Гваделупе (4). Вас никто не попытался перехватить. Наконец, вы достигаете **ЕВРОПЫ** с сундуком табака (5) и получаете за него 4 \$.



Е. Вы поместили флот в ПИРАТСТВО. Каждый раз, когда любым способом вы помещаете галеон(ы) в ПИРАТСТВО, возьмите 1 карту гавани. Это происходит, когда вы переносите флот из **ЕВРОПЫ (Г.4.А)**, проводите **разведку (Г.4.Б)**, завершаете **плавание (Г.4.В)**, напрямую переносите флот из-за **перехвата (Е.1.В)** либо выполняете действие **«Корабль»** или **«Касаде-Контратасьон»** (см. Розеттский камень). Вы также берёте 1 карту гавани, если поместили новый галеон в ПИРАТСТВО действием **«Армага»** или **«Каперское свидетельство»**.

- Возьмите только 1 карту гавани, даже если в вашем флоте несколько галеонов. Перед взятием карты перемешайте колоду гаваней.
- Колода гаваней опустела. Если в колоде не осталось карт, заберите случайную карту гавани из руки любого соперника.
- Ограничения. Вы не можете перенести флот в ПИРАТСТВО, если он везёт груз. Также вы не можете просто сбросить сокровища за борт.

Пример года плавания (Г.4). В продолжение примера Г.3: у Фиолетового игрока нет флота и он предлагает 2 \$ Синему, чтобы тот доставил рабов в его пустую колонию в Санто-Доминго. Синий игрок забирает 2 \$, помещает своего **НАЛЁТЧИКА** в Порт-Ройал, затем поработает и погружает туземца из Аккомпонга, чтобы выгрузить его в Санто-Доминго. Завершив плавание, он напрямую переносит флот в ПИРАТСТВО. Красный игрок контрабандой вывозит сокровища из Гаваны, но на выходе из бухты Баратария Синий перехватывает и топит его флот. Синий игрок достигает **ЕВРОПЫ** с украденным сундуком и получает 4 \$. Попугай перемещается в ячейку «1614».

Важно помнить!
Корабли одного флота никогда не разделяются и всегда перемещаются вместе.

Пример 2 первых раундов (Г). Вы Красный игрок. В 1599 г. (первый год аукциона) вы тратите все монеты, чтобы купить карту колонии «Квакеры». В 1600 г. вы решаете придержать её, поскольку не принесёт вам деятельность (см. рис. ниже). Разыграв карту гавани, вы выполняете **«Женитьбу»**, благодаря чему переноситесь в начало шкалы миссионера. В конце хода, сбрасывая карты до предела руки, вы оставляете «Квакеров». К сожалению, в свой ход Синий игрок действием **«Поединок»** занимает ваше место в деятельности миссионера.

В 1603 г., оставшись не у дел и без гроша в кармане, вы устраиваете дебош (поступок, не вполне подобающий квакеру). Зато в 1604 г. вы наконец разыгрываете «Квакеров» и продвигаетесь в миссионеры. Знамение «Амстердамский транзит» позволяет вам выполнить 3 действия с карты. Вы выбираете **«Колонию»**, **«Библию»** и **«Образование»**. Бог в помощь!

«Женитьба»
Вы женитесь на дочери проповедника и проводите медовый месяц на Тортуге



Часть Д ♠ КОЛОНИИ И МИССИИ

Колония¹⁷ — это круглая фишка цвета игрока. Также колонией называется такая фишка, если игрок поместил её со своего планшета на поле (на территорию испанской колонии или самовольного поселения). Колония без фигурки работника называется **пустой колонией**.

Миссией называется фишка библии, если игрок поместил её со своего планшета на поле на территорию племени с фигуркой туземца (Д.4.А). Такая библия считается *проповедником*. Позднее на этом месте можно построить *собор*, где раз в раунд будет появляться *гражданин* (Д.4.Б).

Подсказка. Основание колоний повышает влияние, а учреждение миссий — почитание. Благодаря влиянию вы держите в руке больше карт и выполняете больше действий с каждой картой. Испанец сразу начинает игру с влиянием 3. Если у вас есть деятельность, почитание позволяет добирать больше карт и продавать излишки.

Д.1. ОСНОВАНИЕ КОЛОНИИ

Чтобы **основать колонию**¹⁸, в свой ход в год карт выберите на разыгранной карте действие «Колония» (встречается на всех картах колоний). Поместите верхнюю фишку со своей шкалы влияния на свободную территорию колонии на игровом поле.

А. Испанская колония или самовольное поселение? Испанец (фиолетовый игрок) может основывать колонии только на свободных территориях испанской колонии (фиолетового цвета, Б.1.В). Другие игроки могут основывать колонии только на территориях самовольного поселения¹⁹.

Б. Укрепление. Выполняя действие «Колония», вы можете вместо основания колонии укрепить *фортом* любую неукреплённую колонию на поле. Это повысит её силу (Д.5.Б).



Д.2. НАБОР РАБОЧЕЙ СИЛЫ В ГОД ТОВАРОВ

Фигурка работника, стоящая на фишке колонии, называется **рабочей силой**, а колония без рабочей силы — **пустой колонией**. В *год товаров* (Г.1.В) каждая пустая колония пытается набрать рабочую силу. Без неё колония вымирает: сбросьте колонию вместе с фортом и сокровищами²⁰. Если в той же *области суши* (Б.1.Д) есть несколько источников рабочей силы, владелец колонии выбирает, из какого источника забрать работника. Если в одной области несколько колоний, они набирают рабочую силу в порядке хода их владельцев. Пустая колония может либо *похитить* работника из племени или у проповедника, либо *нанять* гражданина из собора²¹.

¹⁷ КОЛОНИЯ — это любое поселение, основанное на чужой земле, необязательно европейское. Например, первые известные колонии в южной Гренландии основали европейцы-викинги, но вскоре их примеру последовали туле и инуиты. Карибский архипелаг агрессивно колонизировали в течение 200 лет ещё до прибытия Христофора Колумба в 1492 г. Племена земледельцев тайно уничтожили охотников-сборателей сигуайо, гуанахатабей и их языки. Однако сами они пали жертвой кровожадного племени карибов из-за войн, резни и захвата рабов. В 1640 г. касик Кайерман (карта 031), островитянин-караиб, был осуждён за порабощение индейцев на соседнем острове, с которыми у французов был договор (см.: Éric Roulet. La Compagnie des îles de l'Amérique 1635—1651. 2022).

¹⁸ ОСНОВАНИЕ КОЛОНИИ. Хартия «О свободах и льготах» голландской Вест-Индской компании (ВИК) 1629 г. позволяла получить звание *патрона* любому, кто за 4 года перевезёт хотя бы 50 человек на определённую территорию. Авраам ван Пир, как и многие голландские дельцы, основал колонию, считавшуюся частной собственностью до 1714 г. Из-за желания обогатиться часто возникали быстрорастущие и незаконные города. На испанском Мокитосе вырубали кампешевое дерево — ценное для Европы сырьё для окрашивания тканей в сине-чёрный цвет. В 1630-х гг. здесь жили пуритане из неудавшегося поселения на Олд-Провиденсе и пираты с острова Роатан. «Беймэнов», как сами себя называли эти ассорубы, возглавлял Питер Уоллес по прозвищу «Баллис» (карта 002). Позже эти земли стали англоязычным государством Беллиз.

¹⁹ САМОВОЛЬНЫЕ ПОСЕЛЕНЦЫ. С XVII в. колониальные соперники Испании захватывали испанские Карибские острова, чтобы строить военно-морские базы и порты. В 1624 г. англичане поселились на острове Сент-Китс, в 1629 г. испанцы их изгнали, но в 1639 г. англичане вновь отбили остров, а спустя 16 лет также захватили Ямайку. Французские пираты в 1625 г. обосновались на Сан-Доминго, и история повторилась. В 1634 г. голландцы заняли Кюрасао. Однако ничто из этого не остановило поставки испанского серебряного флота.

²⁰ НЕУДАВШИЙСЯ ДАРЬЕНСКИЙ ПРОЕКТ. Уильям Патерсон, богатый вест-индский купец и банкир (карта 016), возглавил колонизацию Дарьена при поддержке Шотландской компании. Обычные жители могли вложить деньги и отправиться в новую колонию с детьми. У Дарьена, города на Панамском перешейке между Тихим и Атлантическим океанами, были все возможности стать крупной торговой развязкой. В Шотландии проект встретили восторженно: собрали 500 000 фунтов стерлингов — это половина национального резерва! Однако Ост-Индская компания, опасаясь за торговую монополию на Филиппины, выступила против, и английский парламент в последнюю минуту отозвал финансирование. Тем не менее в 1698 г. в путь отправились 5 кораблей и 1200 поселенцев, а спустя год ещё столько же. Шотландцы основали колонию Новый Эдинбург, однако она была на болотистой земле, и вскоре треть людей умерла от малярии и жёлтой лихорадки. Хотя индейцы и были настроены дружелюбно, но торговать с иноземцами отказались. Когда начался голод, они могли разве что поставлять шотландцам еду. Истощённые колонисты смогли отбить нападение испанцев, но, когда заболела и скончалась жена Патерсона, он сдался. Одинокий корабль с горсткой выживших вернулся в Шотландию. Дарьен разорил страну, и колониальные проекты на этом были приостановлены.

²¹ НЕХВАТКА РАБОЧЕЙ СИЛЫ. Спрос на рабочую силу на отдалённых землях отражён во многих моих играх: *Greenland, Pax Porfiriana, Bios: Origins, Pax Emancipation* и *High Frontier*, но только в Карибском бассейне проблема с нехваткой рабочих рук стояла остро из-за вездесущих эпидемий. Правителям приходилось прибегать к рабовладению — худшему решению как с практической, так и с моральной точек зрения. Рабы стремились делать как можно меньше и бунтовать против хозяев, а рабовладельцы — паразитировать на бесплатном труде. На деле честная оплата могла бы дать им больше, чем кнут и цепи, — особенно в делах, требующих смекалки. Фактически рабством было и *репартиментто* — система, при которой индейцам платили за их труд, но сущие гроши. Даже эту систему испанские колонисты обходили и продолжали похищать туземцев до тех пор, пока похищать стало некого. В XVI в. произошло много жестоких религиозных войн, но не было ничего хуже угнетения народов на живописных Карибских островах.

А. Похищение туземца. Если в области суши с вашей пустой колонией есть туземец (на территории племени или на библии проповедника), вы **можете похитить** его на этапе Г.1.В. Перенесите его в вашу пустую колонию — теперь он раб. Вы **должны** похитить его, если в той же области суши нет других источников рабочей силы.

• **Мятеж.** Если в этой области суши идёт *мятеж*, похищение в ней запрещено (Д.6.Б).

• **Похищение** — не *наземный бой* (Д.5), поэтому всегда проходит успешно.

• **Участь миссионера.** Если туземец похищен у проповедника, верните эту библию на шкалу почитания её владельца.

Пример похищения (Д.2.А).

В год товаров пустая испанская колония похищает туземца у голландского проповедника, поскольку нет другого источника рабочей силы. Голландец возвращает библию на шкалу почитания.



Б. Наём гражданина. Если в области суши с вашей пустой колонией есть собор с гражданином, вы **можете нанять** этого гражданина за 1 \$ на этапе Г.1.В. Перенесите его в вашу пустую колонию. Вы **должны** нанять его (если у вас есть 1 \$), если в той же области суши нет других источников рабочей силы.

• **Жалование за наём.** Заплатите владельцу гражданина 1 \$ (эту цену нельзя изменить сделкой и от получения монет нельзя отказаться). Если владелец гражданина — вы или персонаж, не участвующий в партии, заплатите 1 \$ в общий запас. Собор остаётся пустым до следующего *обновления соборов* (Г.1.Б).

В. Обязательный набор рабочей силы испанскими колониями. Если фиолетовый игрок **не** участвует в партии (В.3.А), каждая пустая испанская колония всё равно набирает рабочую силу, но после всех остальных игроков (Г.1.В). Выбирая из доступных источников рабочей силы, Испания придерживается приоритета: сначала *похищение* (Д.2.А, в первую очередь у проповедников, при ничьей у владельца, смотря кто раньше в порядке хода), затем *наём* (Д.2.Б, в порядке хода).

• **Жалование за наём.** Владелец гражданина получает 1 \$ из общего запаса.

• **Рабочая сила с кораблей.** В год плавания игроки могут доставлять рабочую силу в пустые испанские колонии (Д.3.Б).

Д.3. НАБОР РАБОЧЕЙ СИЛЫ В ГОД КАРТ И ГОД ПЛАВАНИЯ

Пустая колония может получить рабочую силу ещё 2 способами: в год карт действием «Работорговля» или в год плавания благодаря погрузке и выгрузке с галеона.

- А. Действие «Работорговля»²². Поместите туземца из общего запаса на любую пустую колонию.
- Б. Рабочая сила с кораблей. Галеон может погрузить работника (Е.3), переместиться к пустой колонии и выгрузить его там.

Пример погрузки и выгрузки (Д.3.Б). В год плавания ваш галеон поработничает туземца в Калосе во Флориде и доставляет его в пустую колонию в Сан-Доминго. Теперь этот туземец — раб. Владелец колонии платит вам 3 \$ за эту (незаконную) сделку.

Д.4. УЧРЕЖДЕНИЕ И РАЗВИТИЕ МИССИИ

Чтобы учредить миссию, в свой ход в год карт выберите на разыгранной карте действие «Библия» (встречается на всех картах миссий). Поместите верхнюю библию со своей шкалы почитания на любую территорию племени, где есть туземец. Если нет ни одной подходящей территории племени, вы не можете учредить миссию. У миссии 2 стадии развития: проповедник (библия на территории племени с туземцем) и собор (библия на территории племени с жетоном собора):

- А. Проповедник²³. Библия, которую игрок поместил на поле действием «Библия» Библию можно поместить только на территорию племени, где есть туземец (поставьте туземца на библию).
- Б. Собор. Улучшение проповедника. Действие «Образование» позволяет поместить жетон собора на библию, а туземца на ней заменить работником того же цвета, что и библия — теперь это гражданин²⁵.

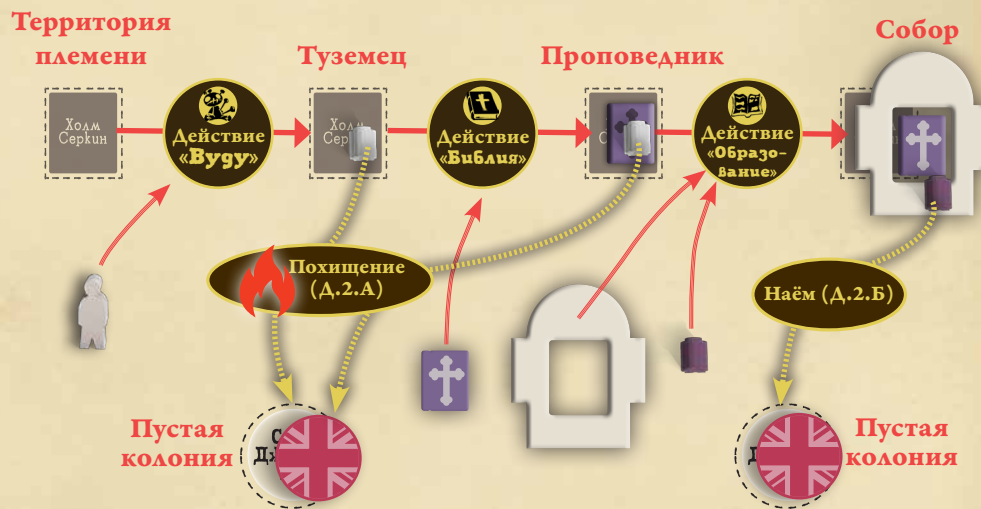
Важно помнить!
Вы не можете учредить миссию, если нет туземца, которому вы будете проповедовать! Ближе к концу партии потребуется освобождение рабов (Д.5.Е) или действие «Вугу», чтобы пополнить территории племен туземцами.

Важно помнить!
Действие «Образование» можно применить к туземцу у проповедника (на библии), но не на колонии, поскольку рабовладельцы враждебно относятся к идее обучать их рабов.

Пример учреждения миссии (Д.4). В свой ход вы разыгрываете карту миссии. Действием «Вугу» вы помещаете туземца на территорию племени в Доминике, затем действием «Библия» помещаете в Доминику проповедника. Разыграв другую карту, действием «Образование» вы улучшаете проповедника — строите собор и заменяете туземца гражданином. В год товаров пустая курляндская колония в Синт-Мартене платит вам 1 \$, чтобы нанять вашего гражданина из собора, поскольку на Подветренных островах нет другого источника рабочей силы.



Развитие миссии



²² ТРАНСАТЛАНТИЧЕСКАЯ РАБОТОРГОВЛЯ. До эпохи Просвещения рабство оставалось неотъемлемой частью обществ там, где сильные соседи граничили со слабыми. Это касается и Евразии, и Африки, и Океании, и всего Нового Света. Но создание европейцами и османами крупных океанских судов вывело рабство на небывалый уровень. Благодаря тому, что испанские власти выдавали асьенто — право на ввоз рабов, в начале XVII в. на Испанский Мэйн завезли первых африканцев. До 1640 г. асьенто принадлежало только португальским грузоотправителям, контролировавшим порты Анголы, при этом поставка рабов разрешена было только в Картагену и Сан-Хуан-де-Улуа. Некоторые английские мореплаватели, такие как Джим Хокинс и его племянник Фрэнсис Дрейк, ввозили рабов в испанские колонии в обход асьенто. В 1630-х гг. британские и французские колонии на Барбадосе, Антигуа, Мартинике и Гваделупе переходили от производства табака к производству сахара и нуждались в рабах. Их начали поставлять с голландского рынка рабов на Кюрасао. В 1660 г. возрожденный дом Стюартов представил британской «Королевской Африканской компании» право торговать рабами. Эта компания использовала военно-морской флот, чтобы перехватывать любых конкурентов Британии, занимающихся работорговлей. К концу XVII в. 80 % населения Карибского бассейна происходило из Африки.

²³ МОНОТЕИСТИЧЕСКИЙ БЛИЦКРИГ. Эусебио Кино, тирольский иезуит и борец за свободу от рабства, прибыл в Пимерию Альта в 1687 г. Спустя 5 лет он основал миссию Сан-Ксавье-дель-Бак всего в 3 километрах и 3 столетиях от моего (Фила Эклунда — прим. ред.) дома в Тусоне (Аризона). Студентом я удивлялся безрассудной отваге этого священника: он переселился в племя, от которого до ближайшего поселения несколько недель пути и с ним были только крест, выючные животные и нескольких слуг. Выучив язык тохино-оодам, падре Кино проповедовал о ложности многобожия, и вскоре «с большим воодушевлением» в племя ввозили церковь. Сан-Ксавье-дель-Бак был лишь одной из 20 миссий, основанных Кино. Почему американские индейцы так легко отказались от множества богов в пользу одного? Вера в единого верховного бога сопровождается признанием внешнего наблюдателя, который наставляет и даёт советы. Молчаливый отказ от многобожия в своё время охватил Римскую империю, распространился на европейские культуры от кельтов до викингов, затем на земли, где господствовал Мухаммед, а вскоре и на царства Африки и Азии. Сохранилось мало свидетельств «насильственного обращения» — ужасной практики, столь привычной для противостояния двух монотеистических религий. По не совсем очевидным причинам язычникам хватало одного внушения, чтобы сменить веру. К XVIII в. почти 100 % как иммигрантов, так и местных жителей Новой Испании стали христианами. «Их [индейцев] пугают адские муки. Соблазненные радостями рая, они открыли глаза свету истины... Мы крестили более 90 человек» (Отец Жан де Бребёф, иезуит в Новой Франции XVII в.).

²⁴ ОБРАЗОВАНИЕ. Миссионеры научили коренные народы читать и писать. У доколумбовых индейцев Мэйна письменность не была развита, если не считать логограммы, которые использовало высшее сословие майя на Юкатане. Миссионеры-лингвисты, например Рэй Бретон, учили индейцев записывать слова их языков латинскими буквами. К XVII в. даже майя перешли с родной письменности на латиницу и записали на ней такие свои книги, как «Чилам-Балам». Рабовладельцы чувствовали неладное и враждебно относились к тем, кто пытается научить их рабов читать Библию. Грамотность — одна из величайших «военных тайн» всех времён. В Африке не было своей письменности, некоторые успехи Древнего Египта были безвозвратно утеряны. Миссионеры-аболиционисты, такие как доктор Дэвид Ливингстон, научив африканцев читать и писать, посеяли в них семена борьбы за свободу. В Карибском бассейне миссионеры обучили грамоте гаитянского вождя Лувертюра, который впоследствии возглавил первое в истории восстание рабов с целью основать свободное государство (1791—1804 гг.). Это породило другие восстания, но они не увенчались успехом, как, например, восстание на Кюрасао беглого раба по имени Тула (1795 г.).

²⁵ ИНДЕЙЦЫ-ГРАЖДАНЕ. «Потомки французов, прижившиеся на этой земле [Новой Франции], вместе с индейцами, которые разделят их веру и станут её исповедовать, будут считаться и называться натурализованными французами, и как таковые смогут приезжать жить во Францию когда захотят и приобретать, дарить, наследовать и принимать пожертвования и наследства как истинные французские подданные, без необходимости доказывать свою натурализацию» [ордонанс, изданный Людовиком XIII под руководством кардинала Ришелье (Синий игрок), 1627 г.].

Д.5. НАПАДЕНИЯ И НАЗЕМНЫЙ БОЙ


В год плавания ваш флот может объявить **наземный бой** против компонента(-ов) в той же *области моря* (**Б.2.Б**), соблюдая *ограничения* (**Д.5.А**). **Целью** может стать туземец, миссия, колония или мятежник — зависит от статуса флота (см. «Статус», с. 37). Если цель — туземец или проповедник, то наземный бой считается **порабощением**. В остальных случаях это **нападение** (его целью может стать мятежник, колония или собор). В той же *области суши* цель могут **поддержать** все компоненты, у которых есть сила. Чтобы выиграть бой, сила вашего флота должна быть **больше**, иначе флот потеряет галеон.

Чтобы разыграть наземный бой, пройдите по порядку следующие этапы:

А. Выбор цели нападения. Выберите в качестве **цели** все компоненты на одной территории (мятежников, колонии или племени) в вашей области моря.

- **Неприкосновенность.** Вы не можете нападать на территории с компонентами вашего цвета, даже если они в области суши, где идёт мятеж. Это относится и к *дружественным портам*, и к *беженцам* (**Д.5.Б**). См. таблицу статусов на Розеттском камне или «Статус» на с. 37.
- **Таблица статусов.** В верхней строке этой таблицы (см. Розеттский камень) указаны 4 статуса флота и когда флот может начать наземный бой.
- **Ограничение количества нападений.** Вы можете начать не больше наземных боёв (учитывая и порабощения, и нападения), чем количество галеонов в вашем флоте на начало вашего хода в год плавания.
- **Туземец и проповедник на территории племени.** Помните: выбирая целью туземца или *проповедника* (**Д.4.А**) на территории племени, вы не нападаете на них, а *порабощаете* (**Е.3.А**).

Важно помнить!
В каждый год плавания флот может начать не больше наземных боёв, чем количество галеонов в нём.

Пример нападений (Д.5.А). В 1620 г. (Тридцатилетняя война) в год карт действием «Каса-де-Контратасьон»  вы переносите флот в ПИРАТСТВО и берёте 1 карту гавани. В 1621 г. вы отправляетесь в плавание, несмотря на знамение «Сезон ураганов». Вам нечего опасаться — в ПИРАТСТВЕ нет соперников и вас никто не перехватит. У вас флот КАПЕРА из 3 галеонов, значит, вы можете напасть не более 3 раз. Поскольку вы добиваетесь отмены рабства, вы нападаете на 3 рабовладельческие колонии, разоряете их, а рабов отпускаете на ближайшие свободные территории племени. Завершив плавание, вы напрямую переносите свой флот в ПИРАТСТВО.

Сила цели и сила флота

Общая сила Испании: 2

Сила **гражданина** (беженец) — 1

Сила **проповедника** — 0

Сила **собора** — 0

Сила **колонии** — 1

Сила **форта** — 0 (он не цель)





Б. Сила флота и сила цели. Ваш флот выигрывает наземный бой, если его сила **выше** (включая его **поддержку**), чем сила цели (включая её поддержку). Чтобы определить силы флота и цели, посчитайте в области суши все цветные компоненты (кроме библий не синего цвета):

- **Колония, гражданин, галеон и мятежник** (любой стороной вверх) приносят по 1 силе.
- **Форт** приносит своей колонии 1 дополнительную силу, но только если цель нападения — эта колония.
- **Беженец.** Гражданин, цвет которого отличается от цвета колонии или библии, на которой он стоит. Если нападают на колонию или миссию с беженцем, то в этой области суши все компоненты цвета беженца поддерживают цель нападения. Если беженец — не цель нападения, то он поддерживает того, кого выберет его владелец (если этот игрок не участвует в партии, он поддерживает цель).
- **Гражданин на галеоне.** Гражданин, которого перевозят в качестве груза, никак не влияет на наземный или морской бой (его сила 0)²⁶.

В. Союзники и карты боя (Б.8). Ваши соперники, у которых есть сила в той же области суши, берут по карте боя. Прикрывая карты рукой, они выкладывают их на стол выбранной стороной вверх, затем одновременно открывают, чтобы показать, кого поддерживают в бою: флот или цель нападения (см. середину карты боя, **Б.8.А**). Перед боем можно заключать сделки о том, кто кого поддерживает (**Ж.1.В**), но никто не обязан соблюдать договорённости. Нейтралитет сохранить нельзя — каждый игрок должен решить, кого он поддерживает.

Пример выбора союзника (Д.5.В). Вы нападаете на территорию мятежников в области суши, где также есть испанская колония. Фиолетовый игрок должен объявить, кого он поддерживает: ваш флот или мятежников. Если в этой области суши присутствует также голландская колония, то Фиолетовый и Оранжевый игроки используют карты боя, чтобы показать, кого они поддерживают.

Г. Предопределённая поддержка. Владелец компонента (если это не цель нападения) решает, кого поддержать в бою.

- **Цели.** Все без исключения компоненты на территории, на которую нападают, поддерживают цель (себя).
- **Мятежники**   всегда поддерживают флот, если они сами не цель нападения.
- **Туземцы** никого не поддерживают (их сила 0).
- **Компоненты игроков, не участвующих в партии,** всегда поддерживают цель!
- **Остальные компоненты** поддерживают того, кого решит поддержать их владелец.

Д. Определение победителя. Откройте все карты боя и посчитайте итоговые силы флота и цели с учётом поддержки. Побеждает сторона, у которой сила больше. Если силы равны, побеждает цель!

Пример определения победителя (Д.5.Д). Англичанин нападает на испанский собор в Гондурасе. Испанцы обороняются с силой 2, но сила нападающих — 3. Собор разорён.

Сила **галеона** — 1

Общая сила
Англии: 3

Сила **колонии** — 1

Сила **мятежника** — 1

(поддерживает флот, если сам не цель)

Погсказка.

Учитывайте, что если Испания не участвует в партии, её колонии всегда помогают цели обороняться.

²⁶ МОРСКОЙ ДЕСАНТ. Следуя «Западному проекту» Кромвеля (карта 023), в 1655 г. флот из 16 военных и 17 грузовых кораблей с 10 000 отрядами остановился в колониях Барбадоса, Монтсеррата, Невиса и Сент-Китса, чтобы погрузить добровольцев из числа подневольных слуг и свободных людей. Этих 3500 добровольцев (неподготовленный сброд) легко разбили несколько сотен испанцев в порту Санто-Доминго. Хотя в следующем месяце англичанам удалось захватить Ямайку, застав её защитников врасплох, всё же местные ополченцы полезны в обороне, но никак не в десантных операциях.

Е. Если победил флот. Если у флота сила больше, пройдите по порядку следующие этапы в зависимости от типа цели:

- **Захват сокровищ.** Если у цели есть сокровища, а у флота — место для груза, погрузите сокровища на галеон. В противном случае сбросьте сокровища.
- **Разорение колонии или миссии** 🔥. Верните разорённую неукреплённую колонию на шкалу влияния владельца. Библию разорённой миссии верните на шкалу почитания владельца, а жетон собора (если есть) сбросьте.
- **Укреплённая колония.** Сбросьте форт ⚔️ укреплённой колонии, а сокровища погрузите на флот. Однако такая колония и её рабочая сила остаются на месте.
- **Участь мятежника.** Если мятежник (любой стороной вверх) побеждён, сбросьте его.
- **Участь гражданина (в т. ч. беженца).** Верните гражданина в запас владельца. Владелец гражданина может заплатить нападающему выкуп за пленного в 1 \$, иначе в этой области суши появляется налоговый бунтовщик (см. «Распространение мятежа» ниже). Если это гражданин игрока, не участвующего в партии (беженец), нападающий получает выкуп из общего запаса.
- **Участь туземца.** Если среди целей есть туземец, нападающий решает, что с ним будет: его можно освободить (он бежит на ближайшую свободную территорию племени — измерьте расстоянием линейкой), он может взяться за оружие (замените его на восставшего раба ⚔️; см. «Распространение мятежа» ниже), его можно похитить и перенести в пустую колонию в той же области суши либо погрузить на корабль при условии, что на поле есть пустая колония, куда его можно доставить. Убить туземца нельзя.
- **Распространение мятежа** ²⁷. Если должен появиться восставший раб ⚔️ или налоговый бунтовщик 🔥, поместите его на территорию мятежников в той же области суши. Если эта территория занята, мятежник появляется на любой свободной территории мятежников ²⁸ по выбору владельца побеждённой колонии (если это ⚔️) или владельца побеждённого гражданина (если это 🔥). Если нет свободных территорий мятежников, переверните фишку любого мятежника на другую сторону.

Ж. Если победила цель. Проигравший сбрасывает по своему выбору 1 свой галеон вместе с его грузом, а также карту своего флагмана (**Б.4.К**).

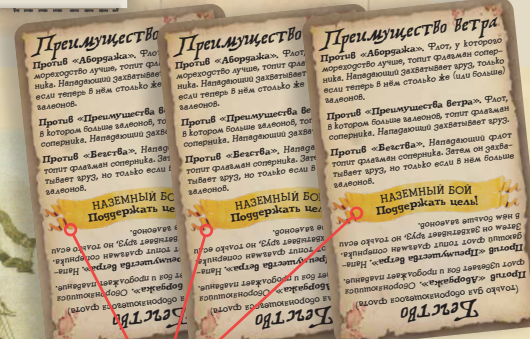
Важно помнить!
Галеоны не могут поддерживать колонии или миссии.

Важно помнить!
Флот может дважды напасть на укреплённую колонию, чтобы окончательно её уничтожить.

Важно помнить!
Победа в наземном бою означает разорение (уничтожение) цели — колонии или миссии.

Пример нападения (Д.5). На Эспаньоле мятеж: на укреплённую колонию Красного игрока в Сан-Доминго разыграли «**Восстание рабов**» ⚔️, отчего колония опустела. В Санто-Доминго (не путать с Сан-Доминго!) испанская колония с оранжевым беженцем, у Синего игрока собор в Пор-де-Пе с гражданином, а в Баоруко у Оранжевого игрока пустой собор.

В год плавания Фиолетовый игрок нападает флотом из 3 кораблей на территорию мятежников с восставшим рабом. Красный игрок, раб которого и восстал, обещает поддержать флот в наземном бою (**Ж.1.А**). У флота сила 3 плюс 1 за испанскую колонию. Красный, Синий и Оранжевый игроки открывают карты боя — все они поддерживают цель! Сила мятежников: 1 за восставшего раба (поскольку он цель), 1 за синего гражданина, 1 за синюю библию (из-за способности «Иезуиты»), 1 за красную колонию и 1 за оранжевого беженца. Общая сила мятежников — 5, а сила флота — 4. Поддержавшие игроки ликуют, ведь они потопили испанский флагман.



Все трое игроков поддержали цель нападения!



Адмирал Голландской Вест-Индской компании Пит Хейн в 1628 г. успешно захватывает испанский флот с сокровищами



²⁷ СОЮЗНИКИ-ТУЗЕМЦЫ. Неиспанские колонисты сразу после высадки старались заручиться поддержкой местных жителей. В межплеменных войнах колонисты вставали на одну или другую сторону, приобретая таким образом и друзей, и врагов. Иезуиты вооружали индейцев для борьбы с протестантами. В английских колониях в Джеймстауне и Массачусетском заливе союзы с туземцами сыграли решающую роль в Войне с французами и индейцами.

²⁸ ОРГАНИЗАЦИЯ «ПОДЗЕМНАЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА». Спасаясь от неволи, рабы сбегали из колоний и основывали в дикой местности тайные поселения — *паленке*. Как и другие ремесленники Испанского Мэйна, они выживали за счёт незаконной торговли с колонистами и контрабандистами, при этом им постоянно угрожало нападение правительства или работоторговцев. На Испанском Мэйне не было убежищ для беглых рабов, таких как *киломбу* или иезуитские редуции (резервации индейцев). Не было и аналога более поздней системы тайных путей — «Подземной железной дороги» США. Существовать она тогда, беглецы преодолевали бы схожее расстояние, но по воде.

Д.6. МЯТЕЖИ И МЯТЕЖНИКИ


В каждой области суши есть *территория мятежников* (Б.1.Г), на которую можно поместить одного **мятежника**. У мятежников 2 стороны²⁹: восставший раб и налоговый бунтовщик. Мятежника нужно поместить стороной с  вверх либо из-за действия «**Восстание рабов**»³⁰, либо если туземец-цель побеждён в наземном бою (Д.5.Е). Поместите мятежника стороной с  вверх либо из-за действия «**Налоговый бунт**»³¹, либо (иногда) из-за действия «**Налог**»³¹. Также мятежник может появиться, если в наземном (Д.5.Е) или морском (Е.2.Г) бою сбросили фигурку гражданина.

Важно помнить!

Любой мятежник (в т. ч. восставший раб) будет поддерживать флот, даже если тот порабощает. Испанские колонии всегда поддерживают цель, если Фиолетовый игрок не участвует в партии (В.3.А).

А. Мятежник и сила. На каждой территории мятежников может быть только один мятежник. В наземном бою мятежник приносит 1 силу.

Б. Мятежная область. Область суши (Б.1.Д) с мятежником называется **мятежной областью**. В такой области действуют 4 правила:

- **Похищение** туземцев (Д.2.А) в мятежной области **запрещено**.
- **Нет дружественных портов** (Е.4). Колония в мятежной области перестаёт считаться *дружественным портом* (но на ней по-прежнему могут появиться товары и реликвии).
- **Победа по присутствию** (Ж.3.А). Не учитывайте компоненты в мятежной области, определяя победу по присутствию.
- **Победа «Движения чаепития»** (Ж.3.Б). Налоговые бунтовщики  важны для достижения этой победы.

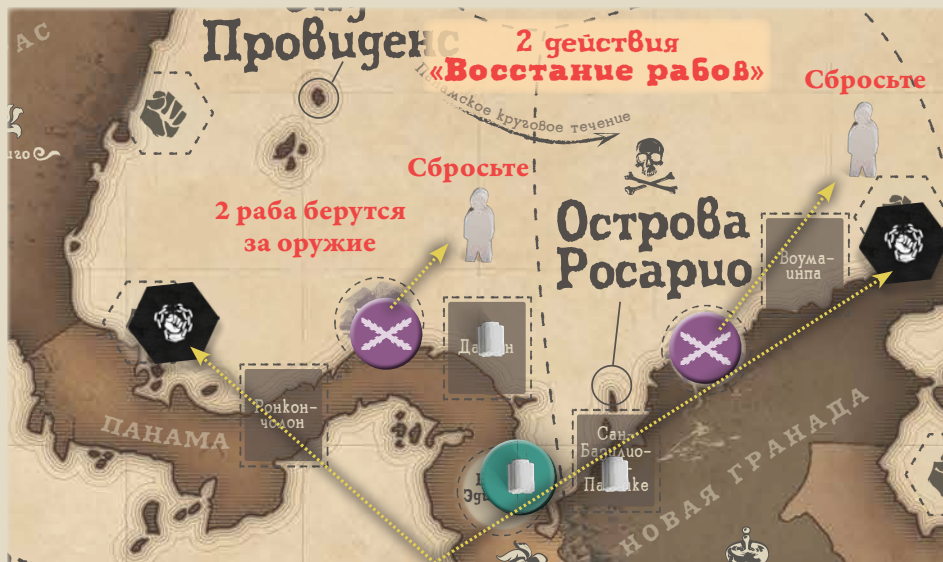
В. Поддержка в наземном бою. Мятежник (восставший раб или налоговый бунтовщик) всегда поддерживает нападающий флот, если он сам не цель нападения (Д.5.Г).

Г. Окончание мятежа. Область суши больше не считается мятежной, если мятежника победили и сбросили с игрового поля (Д.5.Е)³².

Пример восстания рабов (Д.6). Вы фиолетовый игрок. Зелёный игрок дважды выполняет «**Восстание рабов**»³⁰ и поднимает мятежи в ваших испанских колониях — в Портобело и Картахене. Он заменяет фигурки туземцев на восставших рабов (см. рис. ниже).

В год плавания вы отправляете свой галеон к Панаме и при поддержке восставших рабов успешно разоряете зелёную колонию в Новом Эдинбурге. Вы освобождаете раба, и он сбегает в Ронкончолон (ближайшую свободную территорию племени).

В свой ход Зелёный игрок управляет флотом из 2 кораблей. Сначала он побеждает мятежника в Новой Гранаде, затем его флот разоряет вашу колонию в Портобело (с поддержкой мятежников у него сила 3 против силы 1). Он не может напасть больше 2 раз, поскольку у него только 2 галеона. Завершив плавание, он напрямую переносит свой флот в ПИРАТСТВО.



2 восставших раба появляются на территориях мятежников



Бывший раб Гаспар Янга основал поселение Сан-Лоренсо-де-лос-Негрос в Веракрусе. Он отбил испанскую атаку 1609 г., а в 1618 г. подписал исторический мирный договор

 Восставший раб

 Налоговый бунтовщик

²⁹ ВОССТАНИЯ, ВОДХНОВАЁННЫЕ ПРОСВЕЩЕНИЕМ. Просвещение подарило нам захватывающее откровение: могут существовать универсальные законы науки и морали. Эту мысль озвучил ещё Галилей в защиту гелиоцентризма Коперника (1613 г.). Из-за инквизиции она не распространилась вплоть до публикации «Математических начал натуральной философии» Исаака Ньютона (1687 г.). За ним последовал «Второй трактат» Джона Локка (1689 г.), опубликованный анонимно отчасти из-за призыва отменить рабство. «Второй трактат» основывался на универсальном законе: «Все люди созданы равными». Когда миссионеры обучили рабов грамоте, те поняли логическую основу революционных идей и выступили за свою свободу. В этой игре я решил начать Просвещение на 200 лет раньше, с проповеди 1511 г. (см. сноску 53), отчего Карибский бассейн обернулся пороховой бочкой, готовой вот-вот взорваться. Однако заразные идеи часто приводят к мистицизму, а не рационализму. Например, при королеве маронов Нэнни (карта 036) распространились культы и ритуалы, якобы дарующие неуязвимость от пуль. В них верили вплоть до последнего вооруженного восстания индейцев на ручье Вундед-Ни (1891 г.).

³⁰ ВОССТАНИЯ РАБОВ. Испанские «Новые законы» 1542 г. продвигал миссионер и борец за свободу Бартоломе де лас Касас (Фиолетовый игрок). Они запрещали порабощение индейцев, но никак не касались африканских рабов и маронов. К концу жизни де лас Касас выступал за всеобщую отмену рабства, объявляя порабощение страшным грехом. Эти принципы морали распространились лишь спустя 200 лет среди реформистских религиозных и частных активистов Англии. Со времён борьбы Спартака с Римской империей крупнейшим восстанием рабов стала Гаитянская революция (1791—1804 гг.). Рабы французской колонии в Сан-Доминго успешно сражались за независимость под руководством бывшего раба Туссен-Лувертюра, обученного миссионерами-просветителями. В новом государстве — Гаити — рабство было объявлено вне закона, однако остались геноцид, разделение на касты, система реставек и другие формы угнетения.

³¹ НИДЕРЛАНДСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ против Габсбургской Испании. «Безумная мысль: все люди Голландии — кучка торговцев, не принадлежащих единой церкви или государству, без могущественной аристократии, без серьёзной армии и почти без природных ресурсов. Эта „непереваренная отрыжка моря“, как назвал страну один английский сатирик, выступила против Испании, самой могущественной империи в мире... и всё же поставила её на колени. Голландский опыт доказал, что богатство не в земле и ресурсах, а в торговле, финансах и новаторстве. Важен не государственный контроль, а частная собственность, свободная торговля и веротерпимость. Вот в этом суть: земля и ресурсы ограничены, а человеческой изобретательности нет предела» (см.: Johan Norberg, Discourse, Where Ideas Meet. 2023).


³² СОЛЯНОЕ ВОССТАНИЕ. Королевский указ 1631 г. объявил соль королевской монополией и повысил налог, отчего и цена выросла на 44 %. Испанская провинция Бискайя подняла восстание, и беспорядки распространились, пока их не подавили в 1634 г.

Часть Е КОРАБЛИ И ФЛОТЫ

Галеон — это фишка корабля³³ вашего цвета, обычно расположенная на игровом поле либо в ЕВРОПЕ, либо в ПИРАТСТВЕ. **Флот** — это один или несколько галеонов. Каждый ваш галеон представлен картой корабля на вашем планшете.

А. Единство флота. Если у вас несколько галеонов, они всегда перемещаются вместе и вместе нападают. Если вы добавляете ещё один галеон, он присоединяется к вашему флоту, где бы тот ни находился (в ЕВРОПЕ или ПИРАТСТВЕ).

Б. Правило соответствия флота. На игровом поле всегда должно быть столько ваших галеонов, сколько карт кораблей в вашей ячейке кораблей (**Б.4.Ж**).

Пример соответствия флота (Е.Б). Выполняя действие «Корабль» вы **закрепляет** карту корабля на своём планшете. Сейчас ваш флот в ЕВРОПЕ, так что добавьте новый галеон туда же.

Е.1. ПЕРЕХВАТ И ИСХОД ПЕРЕХВАТА

Пока флот соперника в области моря (**Б.2.Б**), т. е. находится в ней, перемещается в неё или собирается покинуть её, а у вас в руке есть карта гавани с названием этой области, вы можете прервать плавание возгласом: «Спускайте флаг и сдавайтесь!». Сбросьте использованную карту гавани. Вы можете перехватывать, только когда ваш флот в ПИРАТСТВЕ.

Так звучит предложение *сдаться* (**Е.1.А**), при отказе вы нападаете своим флотом. Если соперник отказался сдаться, начните *морской бой*³⁴ (**Е.2**). Затем см. **Е.1.В**, чтобы узнать, что происходит с уцелевшими флотами после морского боя.

А. Тактика «Сдача без боя» (только для обороняющегося флота).

До розыгрыша карт обороняющийся флот может объявить, что сдаётся. Нападающий захватывает его груз (сокровища и/или работников) и может потопить любые корабли соперника со статусом НАЛЁТЧИК³⁵. Уцелевшие корабли оборонявшегося флота напрямую переносятся в ПИРАТСТВО.

• **Сделки.** Игроки могут заключать *сделки* (**Ж.1.Б**) и обсуждать условия сдачи без боя. Если договориться не удалось, начните морской бой.

Б. Несколько перехватов. Пока флот перемещается по полю, его можно попытаться перехватить сколько угодно раз, каждый раз сбрасывая карту гавани с соответствующей областью моря.

В. Исход перехвата. После морского боя уцелевший флот (неважно, нападавший это флот или оборонявшийся) либо напрямую переносится в ПИРАТСТВО, либо, если везёт сокровища, перемещается дальше по полю в ЕВРОПУ. Если флот сдался, он напрямую переносится в ПИРАТСТВО.

Важно помнить!
Перехватывать может флот с любым статусом.

Важно помнить!
Сбрасывая карту гавани, замешайте её в колоду гаваней (см. «Карта гавани», с. 33).



- Если после боя ни один флот не везёт сокровища. Оборонявшийся флот продолжает свой ход, а нападавший напрямую переносится в ПИРАТСТВО.
- Если оборонявшийся флот везёт сокровища. Оборонявшийся флот продолжает свой ход, а нападавший напрямую переносится в ПИРАТСТВО.
- Если нападавший флот везёт сокровища. Если флот добыл сокровища не в свой ход (при успешном перехвате), он должен попытаться достичь ЕВРОПЫ, чтобы *выгрузить* их (**Е.6**). Он не может начать наземный бой, погрузить дополнительный груз или закопать эти сокровища (**Е.6.В**). Этот флот можно перехватить по обычным правилам. Владелец этого флота, как обычно, сможет совершить плавание в свой ход, если его очередь наступает позднее в тот же год плавания³⁶. Оборонявшийся флот напрямую переносится в ПИРАТСТВО.
- Флот переносится в ПИРАТСТВО. Уцелевший флот напрямую переносится в ПИРАТСТВО, а его владелец берёт 1 карту гавани (**Г.4.Е**). Этот флот может перехватывать, сбрасывая карты гаваней. Однако нельзя перехватывать тот же флот, пока он не переместился хотя бы в соседнюю область моря.

Пример перехвата (Е.1). Вы Красный игрок. Испанский флот КОНКИСТАДОРОВ из 2 галеонов начинает плавание в Роатане. Здесь 2 колонии с сундуками индиго: ваша в Сент-Джордж Кей и испанский порт Трухильо. Сначала Испания разоряет вашу колонию, чтобы захватить сундук (1). Второй сундук она законно погружает в дружественном порту Трухильо (2). Тут вы заявляете: «Спускайте флаг и сдавайтесь!», сбрасывая карту гавани «Роатан» (3). Поскольку перехватить флот можно было, когда он только появился в Роатане, вы могли сделать это раньше, чтобы спасти свою колонию.



³³ ГАЛЕОН — большой трёхмачтовый военный корабль длиной около 30 метров с прочным корпусом, прямым парусным вооружением и 2 или более палубами. Его строительство занимало 4 года. Галеон был разработан сэром Джоном Хокинсом для англичан как одновременно военное и торговое судно. Испания использовала галеоны в своём серебряном флоте. Голландские аналоги назывались *тиньсами*. После 1588 г. из-за упадка судостроительной промышленности испанские галеоны стали делать меньшего размера. К концу своей эпохи галеоны вмещали 20—30 пушек, 500 тонн груза и 200 членов команды. Третий человек обслуживала пушки, другая треть стреляла с верхней палубы, и ещё треть управляла кораблём. Победы голландцев в битве при Гибралтаре (1607 г.) и у Матансаса (1628 г., см. следующую сноску) показали, что галеоны уязвимы в замкнутых водах. Вскоре артиллерийская наука совершенствовалась, морские сражения перешли от абордажей к дальним дуэлям, а галеоны заменили линкорами — высокими и изящными боевыми судами без надстроек на носу и корме для отражения абордажа (см.: Carla Rahn Phillips. The Galleon. 1994).

³⁴ ПЕРЕХВАТ. В 1628 г. Пит Хейн, адмирал ВИК (карта 087), и его флотилия из 31 корабля захватили возле Кубы половину серебряного флота (6 галеонов и 9 торговых судов). Кража драгоценных металлов, пряностей и красителей общей стоимостью 12 миллионов гульденов подняла цены на серебро во всём мире и пошатнула экономику Испании. Это событие увековечено в песенке, сегодня знакомой каждому нидерландскому школьнику. В 1629 г. Хейн писал: «Они восхваляют меня за то, как без малейшей угрозы я заполучил богатство, а когда я рисковал жизнью, они даже не знали о моём существовании».

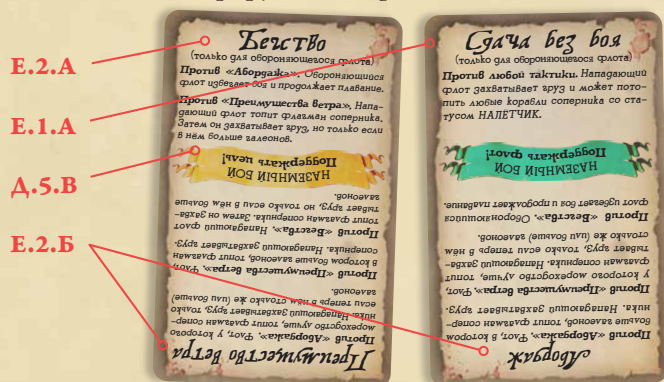
³⁵ НЕ СОПРОТИВЛЯЙТЕСЬ. Красный флаг на мачте корабля означал, что тех, кто не будет сопротивляться, ждёт пощада. Привычный чёрный флаг с черепом и скрещёнными костями появился позднее — в конце XVII в. и встречался крайне редко.

³⁶ РАСЦВЕТ ПИРАТСТВА. По словам неизвестного лондонца (1726 г.), споры между купцами и чиновниками о свободе судоходства и контрабандной торговле «стали причиной расцвета английского пиратства и положили начало всем бедам, которые произошли с тех пор». Такие споры не утихали и у жителей Испанского Мэйна. По их мнению, причина в кровожадности испанских гуардакоаст — береговой охраны (карты 095 и 096). Они должны были пресекать контрабанду на испанских берегах, а вместо этого жестоко и беспричинно нападали на британские суда в Карибском бассейне (см.: David Wilson. Peacetime Disputes and the Rise of Piracy. 2021).

Е.2. МОРСКОЙ БОЙ

Морской бой двух флотов может начаться только из-за *перехвата* (Е.1). В нём участвуют **нападающий флот** (который объявил перехват) и **обороняющийся флот**. Поместите нападающий флот в *область моря* (Б.2.Б) к обороняющемуся флоту. Компоненты в области суши никак не влияют на морской бой. Если обороняющийся флот отказался *сдаться* (Е.1.А), то оба флота тайно выбирают одну из 3 *тактик* (Б.8.Б) на двусторонней карте боя (Е.2.А, Е.2.Б). Прикрывая карту рукой, положите её на стол так, чтобы выбранная тактика оказалась в верхней части карты. Затем одновременно откройте карты. См. описание тактик ниже. Когда бой окончен, перейдите к *исходу перехвата* (Е.1.В).

А. Тактика «Бегство» (только для обороняющегося флота). Если ваш соперник не выбрал «Преимущество ветра», вам удаётся сбежать и продолжить плавание, игнорируя *исход перехвата* (Е.1.В).



Б. Тактики «Преимущество ветра»³⁷ и «Абордаж». Если оба флота выбрали одинаковую тактику, то флот, в котором больше галеонов (если такой есть), топят флагман соперника, затем нападающий флот (если уцелел) захватывает груз. Если один флот выбрал «Преимущество ветра», а другой — «Абордаж», то флот, у которого *мореходство* лучше, топят флагман соперника. В таком случае нападающий флот захватывает груз, только если теперь в нём хотя бы столько же галеонов, сколько в оборонявшемся флоте.

В. Захват груза. Если на карте боя указано, что нападающий флот захватывает груз, то он забирает весь груз оборонявшегося и погружает на свои галеоны столько сокровищ, сколько сможет, а лишнее сбрасывает (оно потеряно в море). Если среди груза есть фигурки работников, см. пункт Г ниже.

• **Потерянный в море груз.** Если оба флота потоплены, сбросьте весь груз в общий запас.



Г. Захват фигурок. Если утонул галеон с туземцем или нападающий флот захватил туземца, сбросьте этого туземца. Появляется восставший раб: нападающий должен поместить на любую свободную территорию мятежников. Если утонул галеон с гражданином или нападающий флот захватил гражданина, сбросьте этого гражданина. Если его владелец не заплатит нападающему выкуп за пленного в 1 \$, то появляется налоговый бунтовщик: владелец гражданина должен поместить на любую свободную территорию мятежников. Если это гражданин игрока, не участвующего в партии, нападающий получает выкуп из общего запаса. Если нет свободных территорий мятежников, переверните любого мятежника на другую сторону. В этом случае или обозначает обездомненных родственников.

Важно помнить!
Перехватывающий флот должен немедленно сбросить захваченных работников. Он не может повлечь их и куда-либо доставить.

Д. Потеря корабля. Выберите свой галеон и верните в личный запас, а его груз сбросьте. Также сбросьте флагман (верхнюю карту корабля на своём планшете). Если у вас осталось больше одного корабля, назначьте новый флагман. Уцелевшие галеоны нападающего флота увозят столько оставшегося груза на свой выбор, сколько могут.

• **Правило соответствия флота.** На игровом поле всегда должно быть столько ваших галеонов, сколько карт кораблей в вашей *ячейке кораблей* (Б.4.Ж).

• **Новый флагман.** Поместите одну вашу карту корабля в ячейку флагмана.

Подсказка. Если у вас плохое мореходство и меньше кораблей, чем у соперника, постарайтесь избежать морского боя — откупитесь или сдавайтесь.

Пример морских боёв (Е.2). Испанец с 3 галеонами грузит 2 сундука: в Новой Гранаде и Панаме. В Олд-Провиденс его перехватывает голландский флот из 2 галеонов с лучшим мореходством. Голландец пытается применить «Абордаж», но испанец использует «Бегство» и продолжает плавание. Испанец погружает 3-й сундук в Веракрусе, но у острова Трис его снова перехватывает тот же голландский флот. На этот раз оба флота выбирают «Преимущество ветра» и голландец теряет свой флагман. Уцелевший голландский галеон захватывает 1 сундук (другие 2 сундука потеряны в море). Оставшийся без сокровищ испанский флот напрямую переносится в ПИРАТСТВО. Голландец пытается достичь ЕВРОПЫ, но испанец устраивает засаду в бухте Баратария, хотя его мореходство по-прежнему хуже. На этот раз «Преимущество ветра» против «Абордажа». Испанский флот теряет флагман, но захватывает сундук и наконец добирается в ЕВРОПУ. Испанец хотел бы добавить сундуки в военную казну, но это невозможно, поскольку у его нового флагмана статус НАЛЁТЧИК.



Подсказка. Вероятность исходов при перехвате!

Положение: у обороняющегося флота 2 галеона, а стороны выбирают случайные тактики.

- У нападающего флота мореходство **лучше**: 3 галеона захватят сокровища и потопят корабль (83 %); 2 галеона захватят сокровища (83 %) и потопят корабль (66 %); 1 галеон захватит сокровища (33 %) и потопит корабль (33 %), но и сам утонет (33 %).
- У нападающего флота мореходство **хуже**: 3 галеона захватят сокровища и потопят корабль (50 %), но и потеряют галеон (33 %); 2 галеона захватят сокровища (50 %) и потопят корабль (16 %), но и потеряют галеон (33 %); 1 галеон потопит корабль (16 %), но не захватит сокровища и сам утонет (33 %).

³⁷ ПРЕИМУЩЕСТВО НАВЕТРЕННОГО ПОЛОЖЕНИЯ. В парусную эпоху наветренное положение относительно противника добавляло кораблю гибкости в сражении. Этот термин часто встречается в популярных морских романах С. С. Форрестера, П. О'Брайана и А. Кента. В XVII в. галеоны, рассчитанные на абордаж вражеского корабля, уступили место линкорам, легко занимавшим наветренное положение и сражавшимся артиллерией на дальних дистанциях.

Е.3. ПОГРУЗКА ФИГУРОК ПРИ ПОРАБОЩЕНИИ ИЛИ ПЕРЕСЕЛЕНИИ

Галеон без груза может погрузить работника и доставить его в **пустую колонию** (нуждающуюся в рабочей силе). Либо **поработите** туземца³⁸ (Д.5.Е) — для этого начните наземный бой против туземца или проповедника на территории племени, либо **законно погрузите** переселенца — гражданина вашего цвета.

А. Порабощение туземца (доступно флоту с любым статусом). Порабощение — это *наземный бой* (Д.5) против туземца или проповедника на территории племени. Учитывайте *ограничения* (Д.5.А). Нельзя поработить туземца, если нет пустой колонии, куда его можно доставить.

Пример поиска рабочей силы. Сейчас ваш ход в год плавания, а вашей пустой колонии необходима рабочая сила. Вы могли бы отправить флот поработить туземца в области суши, где нет испанских колоний, которые будут его защищать, но решаете, что лучше в год товаров наймете испанского гражданина из собора. Так вы избежите убыли рабочей силы и «**Восстания рабов**», а Испания не сможет нападать на вашу колонию с её гражданином.



Пустая колония

Важно помнить!
Нельзя нанимать работников из колоний — у них уже есть работа.

Б. Переселение в колонии (доступно флоту с любым статусом). Ваши галеоны могут перевозить граждан вашего цвета из соборов (но не из колоний) в любые колонии. Переселение — не наземный бой, поэтому всегда проходит успешно. Пустая колония, в которую вы доставили гражданина, **нанимает** его на работу. Собор остаётся пустым до следующего обновления соборов (Г.1.Б).

• **Жалование за наём.** Если вы доставили работника в свою пустую колонию, заплатите 1 \$ в общий запас (Д.2.Б). Если в пустую колонию соперника, он не может отказаться и должен заплатить вам 1 \$, если может (эту цену нельзя изменить сделкой и от получения монет нельзя отказаться). Если в испанскую колонию, а её игрок не участвует в партии, то получите 1 \$ из общего запаса.

Пример порабощения (Е.3.А). Ваш флот нападает на проповедника. Его поддерживает колония в той же области суши, но ваш флот из 2 галеонов сильнее. Вы грузите порабощённого туземца на галеон, а Библию возвращаете на планшет владельца. Доставив работника в свою пустую колонию, вы делаете его рабом.



Обороняющийся проповедник (сила 0) и колония (сила 1)

Важно помнить!

Когда вы должны заплатить своей колонии (взятка контрабандиста) или своему гражданину (жалование за наём), всегда платите монеты в общий запас.

Важно помнить!

Вы не можете напасть на проповедника и погрузить работника, если на поле нет пустых колоний. Работников нельзя отвозить в ЕВРОПУ.

Е.4. ПОГРУЗКА СОКРОВИЩ В ДРУЖЕСТВЕННОМ ПОРТУ

Если в год плавания ваш флот в *области моря* (Б.2.Б), где есть колония с *сокровищами* (с сундуком и/или реликвией), вы можете **погрузить** эти сокровища — поместить на свой галеон, где ещё нет груза. Сокровища можно выгрузить только в ЕВРОПЕ или закопать на острове (Е.6.В). Их нельзя выбросить за борт, если только они не утонули в бою (Е.2.В). Чтобы **законно погрузить** сокровища в колонии, сначала убедитесь, что это ваш дружественный порт.

А. Дружественный порт. Все ваши колонии — это ваши **дружественные порты**, если только они не в области с мятежником. В дружественном порту **законно погрузить** сокровища (т. е. бесплатно и без боя) может ваш флот с любым статусом.

Б. Исключение для Испании. Если у флота Фиолетового игрока статус НАЛЁТЧИКА, для него испанские колонии не считаются дружественными портами.

В. Погрузка реликвий. Реликвию можно **законно погрузить только** в дружественном порту. Но её можно погрузить незаконно при успешном *перехвате* или в любом порту с помощью контрабанды (для КОНТРАБАНДИСТА) или *разорения*.

Г. Карта острова сокровищ. Если у вас есть *карта острова сокровищ* (Е.6.В), то остров, на котором закопали сокровища, считается для вас дружественным портом.



Е.5. ПОГРУЗКА СОКРОВИЩ ПО СТАТУСУ

Если ваш флот в дружественном порту (Е.4.А), можете **законно погрузить** его сокровища. В остальных случаях сокровища можно погрузить согласно *статусу* (Б.7.Б) флагмана флота: НАЛЁТЧИК, КОНТРАБАНДИСТ, КОНКИСТАДОР или КАПЕР (см. «Статус», с. 37):

А. НАЛЁТЧИК Такой флагман погружает сокровища, если выиграл *наземный бой* (Д.5) против колонии-цели (благодаря большей силе). Победённая колония *разорена*.

Пример НАЛЁТЧИКА (Е.5.А). У вас всего 1 корабль, и у него статус НАЛЁТЧИКА. Вы хотите погрузить сундук в собственном порту на Барбадосе в Хеванорре³⁹, но здесь идёт мятеж, поэтому Барбадос — не дружественный порт. По таблице статусов НАЛЁТЧИК может погрузить сокровища не в дружественном порту, если разорит колонию, однако вы не можете напасть на свои компоненты из-за правила «Неприкосновенность» (Д.5.А). Тогда вы разоряете налоговых бунтовщиков, пользуясь поддержкой своей колонии. Теперь вы можете законно погрузить сундук.



Б. КОНТРАБАНДИСТ Такой флагман погружает сокровища, если заплатил взятку в 1 \$ (эту цену нельзя изменить сделкой и от получения монеты нельзя отказаться) владельцу колонии. Если эта колония ваша или игрока, не участвующего в партии, заплатите 1 \$ в общий запас. Вы платите отдельно 1 \$ за сундук и за реликвию. Контрабанда⁴⁰ — не наземный бой, поэтому всегда проходит успешно.

³⁸ ПОРАБОЩАТЬ КОРЕННЫХ ЖИТЕЛЕЙ, причиняя им вред и захватывая их земли запрещалось «Новыми законами» 1542 г. Однако эти законы не распространялись на племена, которым испанцы объявили войну. Пользуясь этой лазейкой, работорговцы называли своих жертв караибами, кого-то брали в рабство, а других заставляли работать и платить налоги. Часто налоги вымогали силой, что и стало очередной формой принудительного труда. В Соноре и Юкатане подобный произвол продолжался до начала XX в.

³⁹ ХЕВАНОРРА. Согласно археологическим находкам и устным преданиям, первые колонизаторы-араваки называли этот остров «Иуаналао». Однако примерно в 800 г. н. э. остров безжалостно захватили караибы.

⁴⁰ КОНТРАБАНДИСТЫ — ГЕРОИ ИЛИ ПРЕСТУПНИКИ? Колонии часто пользовались услугами контрабандистов, ведь правители далёкой Европы не понимали всех нужд поселенцев и едва ли об этом задумывались. Команда контрабандиста, осмелившаяся дать показания против своего работодателя, рисковала быть избитой толпой. Чтобы выполнять сомнительные сделки, капитану нужны были дерзость и ценные навыки. Например, смелость, чтобы нарушать законы (такие как навигационные акты), понимание изменчивой политической обстановки, познания в дипломатии и языках (чтобы подкупать губернаторов) и поддельные документы на случай проверки. Всё это окружало контрабандистов и их дело особым ореолом уважения. Контрабанда и торговля на чёрном рынке — преступление без жертв, добровольное и выгодное для обеих сторон (см.: Carl Herzog. Sailing Illicit Voyages: Colonial Smuggling Operations between North America and the West Indies, 1714—1776. 2020).

В. КОНКИСТАДОР Такой флагман *законно погружает сундуки* на территориях испанских колоний⁴¹, даже если сам не принадлежит игроку-испанцу. Он также может погружать сокровища на неиспанских территориях, если *разорит* их. Законно погрузить *реликвии* он может только в *дружественных портах* (Е.4.А), как обычно.

Пример КОНКИСТАДОРА (Е.5.В). В испанской колонии хранится сундук, а во французской колонии сундук и реликвия. Ваш голландский флот КОНКИСТАДОРА из 2 кораблей законно погружает испанский сундук. Затем вы нападаете на французскую колонию и с поддержкой игрока-испанца разоряете её. Вы погружаете сундук и реликвию. По договорённости с испанцем вы отдаёте ему за поддержку половину монет за сундуки.

Важно помнить!

Вы можете законно погрузить реликвию в испанском порту, только если вы испанец.



Г. КАПЕР Такой флагман в мирное время законно погружает сокровища на любых территориях. В военное время (Б.3.В) он может погружать сокровища на любых территориях, если *разорит* их⁴².

Пример КАПЕРА (Е.5.Г). Идёт война. Ваш флот КАПЕРА из 3 кораблей погружает сундук в своём порту и ещё 2 сундука в колониях после разорения. По пути вы также разоряете миссию во Флориде. Достигнув допустимого количества нападений, флот отправляется в ЕВРОПУ. Вы КАПЕР, поэтому добавляете все 3 сундука в военную казну и получаете награду — 6 \$.

Важно помнить!

Вам не принадлежат сокровища в ваших колониях. Монеты вам приносят только сокровища, которые вы отвезли в ЕВРОПУ.

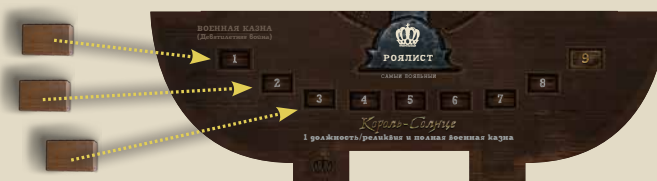
Е.6. ВЫГРУЗКА СОКРОВИЩ ПО СТАТУСУ

Как только ваш флот доставил сокровища в ЕВРОПУ, статус вашего флагмана определяет, кому достанутся сундуки — вам или королю (см. «Статус», с. 37).

А. НАЛЁТЧИК или КОНТРАБАНДИСТ. Сундуки достаются вам. Вы продаёте их и получаете по 4 \$ за каждый — добавьте эти монеты в свою казну⁴³.

Б. КОНКИСТАДОР или КАПЕР. Сундуки достаются королю. Добавьте их в военную казну на планшете философии (если казна заполнена, сбросьте лишние сундуки). Получите награду в 2 \$ за каждый сундук. Теперь вы можете сделать значение на кубике меркантилизма (Б.5.Б) на 1 больше или на 1 меньше. Это обозначает ваше влияние на торговую политику Испанской короны⁴⁴.

Пример пополнения военной казны (Е.6.Б). Ваш флот КАПЕРА возвращается в ЕВРОПУ с 3 сундуками и выгружает их в военную казну. Вы получаете награду в 6 \$. Значение меркантилизма — 4, и вы решаете уменьшить его до 3.



В. Карта острова сокровищ. Если флот везёт сокровища, он может закопать любое их количество на обведённом кружком острове вместо того, чтобы отвозить их в ЕВРОПУ. Позднее эти сокровища может забрать любой флот, если сбросит карту гавани с названием той же области моря. Закапывать сокровища выгодно, если вы не хотите допустить победы «Короля-солнца» или желаете немедленно вернуть флот в ПИРАТСТВО.



Закопанные сундук и реликвия

Г. Реликвия. Вне зависимости от статуса флота, когда вы выгружаете реликвию, выберите один из 3 вариантов:

- Сбросьте эту реликвию и **пополните свою казну** на 8 \$.
- Добавьте эту **реликвию в свою казну** (она приравнивается к одной должности для условий побед Ж.3.Б, Ж.3.В, Ж.3.Г и Ж.3.Д).
- Сбросьте эту реликвию и **добавьте 2 сундука в военную казну**.

Ценность одной реликвии



⁴¹ РЕГИСТРОС — так по-испански назывались иностранные наёмные корабли, входящие в серебряный флот. К 1650 г. около 17 из 25 судов флота были наёмными. Обычно они честно выполняли свою работу, но в 1663 г. наёмник и голландский пират Николас ван Хорн (карта 141 из промонабора «Капитаны») напал на серебряный флот и захватил сокровища на 6 миллионов пиастров. Ежегодно корабли прибывали в колонии из испанской Севильи с товарами, а возвращались с серебром, золотом, изумрудами, жемчугом, пряностями и красителями из городов-сокровищниц Испанского Мэйна. Около 80 % этого богатства составляла 1000 тонн серебра из 2 рудников — Сакатекаса (Мексика) и Потоси (Перу, ныне Боливия). В 1600 г. серебряный флот увеличился до 50 галеонов, но после 1650 г. уменьшился вдвое: обесценивание денег ударило по торговле с колониями. Тем не менее в XVIII в. при власти Бурбонов флот вернул себе славу одного из самых успешных коммерческих предприятий в истории.

⁴² КАРАВЕЛЛА — универсальный португальский корабль водоизмещением в 50—113 тонн с обтекаемым корпусом и малой осадкой. Латинский парус позволял ей идти под острым углом к ветру, что было новинкой по сравнению с другими судами той эпохи. Каравеллы, частично оснащённые прямыми парусами, быстро шли и при попутном ветре. Это было практичное торговое судно для 16 матросов и груза в 50 тонн. Из 24 пушек на борту нельзя было стрелять одновременно: каждое орудие требовало сложных действий 2—3 матросов. Тот же корабль с сотней моряков на борту становился отличным каперским судном (см.: Chuck Meide. A Plague of Ships: Spanish Ships and Shipbuilding in the Atlantic Colonies, 16th and 17th Centuries. 2002).

⁴³ ВЫГРУЗКА КОРАБЛЯ нередко была самой трудной частью контрабандного дела. Всё из-за повышения тарифов и усиления правительственного контроля в период между концом Семилетней войны и Американской революцией. Однако контрабанда не была бы столь прибыльной, если бы не развивающаяся навигация. Выпускались всё новые и более манёвренные торговые суда, приспособленные к самым разным морским условиям. Так что это не только история о том, как империя потеряла контроль над колониальным рынком, но и общий взгляд на развитие науки и просвещения бок о бок с морской торговлей (см.: Carl Herzog. Sailing Illicit Voyages: Colonial Smuggling Operations between North America and the West Indies, 1714—1776. 2020).

⁴⁴ МЕРКАНТИЛИЗМ ИСПАНСКОЙ КОРОНЫ. Меркантилизм — полная противоположность понятию «свободная торговля». Централизованный контроль над колониальным рынком гарантировал, что вся прибыль будет поступать в государственную казну. Произведённое на Мэйне отправлялось только в Испанию, и ни один корабль не мог выйти из порта без разрешения Каса-де-Контратасьон. «Король и его советники ошибочно полагают, что процветание нации измеряется слитками золота и серебра, которые галеонами доставляли в Севилью. Но они упускали из виду одну непреложную истину: богатство нации — это труд её граждан на родине. О процветании страны судят по тому, что и как производят её фермеры, кожевники, плотники, кораблестроители и ткачи» (см.: James Michener. Caribbean. 1989).

Часть Ж → СДЕЛКИ И КОНЕЦ ИГРЫ

Ж.1. СДЕЛКИ

В любое время в *год карт* (Ж.3) либо в другие годы, но соблюдая правила Ж.1.В, Ж.1.Г, Ж.1.Д, вы можете обмениваться с другими игроками монетами, реликвиями, картами рынка и гаваней из руки⁴⁵. До обмена не показывайте карты, которые будете отдавать, так что можете смело пообещать того, чего у вас нет (это игра о пиратах!). Нельзя обмениваться картами, которые вы **закрепили** на своём планшете.

А. Вероломство. Вы всегда можете нарушить обещание и не поддержать в бою того, с кем заключили сделку. Все остальные сделки обязательны к исполнению, но только в текущем году.



Б. Спускайте флаг и сдавайтесь! Если вы *перехватываете* соперника, то можете обсудить с ним условия *сдачи без боя* (Е.1.А). Чтобы не начинать морской бой, соперник может предложить вам монеты или обещание сделать что-то в будущем.

В. Доля (год плавания). До начала наземного боя нападающий может потребовать цель выплатить ему долю — монеты, карты из руки или что-либо другое. Если цель выплатила долю, бой не начинается. Можно заключить сделку о поддержке в том или ином бою (Д.5.Б), но она необязательна к исполнению.

Г. Помощь в аукционе (год аукциона). До начала аукциона вы можете одолжить сопернику монеты на определённых условиях. Также, если вы ведущий аукциона и решаете, кто выиграет при ничьей, претендент может предложить вам сделку.

Д. Эффекты действий и свойства должностей (любой год). Если вы выбираете, к кому применить то или иное свойство, соперники могут попытаться заключить с вами сделку, чтобы не стать целью этого эффекта.

Пример сделки (Ж.1.Д). Вы подумываете разыграть «Отступничество»⁴⁶, которое распространяется на карты с и . У вашего соперника 2 корабля с и должность с , так что на ваш выбор он может потерять либо оба корабля, либо должность. Он предлагает вам одну из 2 сделок: 4 \$, чтобы вы выбрали потерю должности, а не кораблей, либо 1 реликвию и карту рынка из руки, чтобы вы не разыгрывали «Отступничество».

Е. Взятка КОНТРАБАНДИСТА (год плавания). Вы можете заплатить взятку в 1 \$ (Е.5.Б) вместо КОНТРАБАНДИСТА, чтобы претендовать на долю монет, которые он получит за продажу сокровищ.

Ж. Карты в руке (год карт). Если в год карт благодаря сделке вы получили карты, превышающие предел руки, не забудьте в конце этого года сбросить лишние карты.

Подсказка. В партии с 3 игроками, в которой участвует испанец, остальным игрокам стоит действовать сообща и обмениваться картами, чтобы передавать друг другу сильные комбинации колоний и миссий.

Пример помощи в аукционе (Ж.1.Г). Фиолетовый игрок выставляет на аукцион должность, которая приведёт его к победе. Синий игрок одалживает 4 \$ Красному игроку, чтобы тот, добавив их к своим монетам, выиграл аукцион и не отдал должность Фиолетовому игроку.

Ж.2. ЯЧЕЙКИ ПРИВЕРЖЕНЦЕВ

Вы **приверженец**⁴⁷ своей деятельности, если ваш портрет на планшете философии в крайней верхней (колонист, наименее лояльный), крайней правой (миссионер, самый праведный), крайней нижней (роялист, самый лояльный) или крайней левой (буканьер, наименее праведный) ячейке. Эти ячейки важны для условий побед «Движение чаепития» (верхняя), «Отмена рабства» (правая), «Король-солнце» (нижняя) и «Эль Патрон» (левая) соответственно. Если ваш портрет в ячейке приверженца, следуйте правилам:

А. Продвижение из ячейки приверженца.

- **Дальнейшее продвижение в ту же деятельность.** Вы остаётесь в ячейке приверженца.
- **Продвижение в противоположную сторону.** Вы сдвигаетесь в указанном направлении на 1 ячейку, покидая ячейку приверженца.
- **Продвижение в «Бунт на кораблях».** Вы остаётесь в ячейке приверженца, но переживаете *бунт на кораблях* (см. глоссарий, с. 31).
- **Продвижение в «Кризис среднего возраста».** Заплатите 1 \$, чтобы остаться в ячейке приверженца, либо переживите *кризис среднего возраста* (см. глоссарий, с. 33).

Б. Победа приверженца. Если вы соответствуете условиям победы для вашей деятельности (Ж.3.Б, Ж.3.В, Ж.3.Г, Ж.3.Д), вы немедленно побеждаете в игре!



⁴⁵ НЕЗАКОННЫЕ СДЕЛКИ. Моряки Вест-Индии часто торговали с военными противниками своей страны. Судовые журналы заполнялись так, чтобы не вызывать подозрений у чиновников-лоялистов. Причиной захода судна в иностранный порт указывали шторм или другое чрезвычайное обстоятельство, а также обмен пленными в военное время. Корабль, не предназначенный для боя, мог прибыть в порт под флагом перемерия, высажить заключённых и отплыть, не опасаясь плена. Этот способ посещать иностранные порты широко распространился, и властям никак не удавалось пресечь торговлю с противником.

⁴⁶ ИСПАНСКАЯ ИНКВИЗИЦИЯ. В 1588 г. Папа Сикст V учредил Верховную Священную Конгрегацию Римской и Вселенской Инквизиции. Около 19 трибуналов провели в Испании и ещё 3 в Новом Свете. Среди них был суд инквизиции в Картагене с сожжением ведьм (1610 г.). Даже в современном мире тех, кто обсуждают неудобные темы, порой угрозами заставляют замолчать. Всё население или определённая его группа оказывается в плену самоцензуры. Это практика распространена, например, в США — со стороны и левых, и правых. «Редакторов увольняют за спорные материалы; книги изымают якобы за недостоверность; журналистам запрещают писать на определённые темы; профессоров привлекают к ответственности за цитирование художественных книг на занятиях; научных сотрудников увольняют за распространение академических исследований; руководителей организаций смещают из-за нелепых недоразумений... Ограничение свободы слова со стороны репрессивного правительства или нетерпимого общества вредит простым людям и делает их неспособными к демократическому участию» [см.: Thomas Chatterton Williams. A Letter on Justice and Open Debate (Harper's Letter). 2020].

⁴⁷ ПРИВЕРЖЕНЕЦ или даже радикал. Последнее слово часто используется современными прагматиками в уничижительном смысле. Но иногда, чтобы добиться фундаментальных изменений в обществе (например, независимости или эмансипации), нужно идти в своих убеждениях до крайности. Если кого-то ужасают последствия, к которым может привести такая радикальная философия, — значит, пришло время менять взгляды.

Ж.3. КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Вы немедленно побеждаете, если вы *приверженец (Ж.2)* и соответствуете условиям победы, указанным на планшете философии. В мире игры победа приводит весь Испанский Мэйн к одному из 4 современных политических режимов. Станет ли Мэйн современной республикой-супердержавой, как США? Или первым государством, освободившим рабов, как Гаити? Или, может, «мачете-анархией», как Венесуэла Хосе Томаса Бовеса и Колумбия Пабло Эскобара, или же марионеткой Европы, как Мексика при Наполеоне III?

А. Конец игры. Если игрок соответствует всем условиям одной из 4 побед, он немедленно побеждает в партии! Если никто не соответствует условиям победы, игра завершится в конце года плавания, отмеченного голубем.

• **Год с голубем.** В начале партии поместите голубя в ячейку «1637» или «1649» (**В.1.Б**). Его можно переместить действием **«Голубь»** ➔ (см. Розеттский камень).

• **Победа по присутствию.** В конце года с голубем игрок, у которого на поле больше библий, граждан и колоний в областях без мятежников, объявляется победителем. При равенстве побеждает претендент, у которого больше монет (ценность реликвии — 8 \$). Если должен победить игрок, не участвующий в партии (например, Испания), значит, никто не выиграл.

Пример победы по присутствию (Ж.3.А). Наступил 1649 г., год Вестфальского мира (этот подписанный в Вестфалии в 1648 г. мирный договор завершил Тридцатилетнюю войну). После плавания последнего игрока Венесуэла — единственная область суши, не охваченная мятежом, и здесь только английская колония. В 3 диких местностях (**Б.1.А**) не бывает мятежей, однако во Флориде никого нет, на Юкатане 1 испанский собор с гражданином-курляндцем, а на Ямайке 1 испанский проповедник. Побеждает испанец.

⁴⁸ «ДВИЖЕНИЕ ЧАЕПИТИЯ». Политику меркантилизма и протекционизма Кромвель выразил в навигационных актах (с 1651 г.). Согласно им, у английских кораблей было исключительное право ввозить в Британию неевропейские товары и перевозить их из Англии в колонии. Это стало предлогом, чтобы захватить 200 голландских торговых судов и завоевать голландские Кюрасо и Новый Амстердам, что породило волну сепаратистских протестов и привело к череде англо-голландских войн. Но даже после войны некоторые английские пираты, например Шарп (карта 080) и Мингс (карта 084), продолжали нападать на испанские суда в качестве требования ввести политику свободного рынка. В 1773 г. «Бостонское чаепитие» олицетворяло собой протест против завышенных налогов: группа людей, переодетая индейцами, выбросила за борт весь чайный груз 3 кораблей. «Движение чаепития» — это современное конституционалистское движение, с 2009 г. оно выступает за свободную торговлю и невмешательство правительства в её дела. В этой игре я хотел показать альтернативную историю, где борцами за свободу выступили жители Карибского бассейна, а не Вирджиния и Массачусетс. Тогда бы зарождающейся сверхдержавой стала Новая Испания, а не США. Победа «Движения чаепития» в Новой Испании привела бы не к Декларации независимости, а к замене испанских бюрократов местным самоуправлением — хунтами, номинально преданными королю. В 1810 г. таким компромиссом стали Верховные хунты в Венесуэле и Новой Гранаде, но они в корне противоречили идеалам Просвещения.


⁴⁹ МЕКСИКАНСКАЯ ВОЙНА ЗА НЕЗАВИСИМОСТЬ. В 1808 г. Наполеон оккупировал Испанию, и это подтолкнуло 2 римско-католических священников возглавить кресовов, метисов и индейцев в войне за независимость Новой Испании. Оба они погибли, но после 11 тяжёлых лет войны Мексика была признана независимой республикой. Эта игра моделирует похожий протест, но в XVII в. против кастовой системы и Каса-де-Контратасьон (с его ненавистными налогами — *алькабалой* и *квинто-реалем*). Филипп IV был занят борьбой с протестантами в Тридцатилетней войне и внутренними восстаниями (например, в Каталонии). Другие испанские владения — Нидерланды и Португалия — воспользовались этим, чтобы провозгласить независимость. Англия, Франция, Голландия и мароны, ожидая политики свободной торговли, могли бы поддержать повстанцев. Если бы восставшие перекрыли поток серебра и других товаров в Испанию, то их успех зависел бы от морского превосходства в Карибском бассейне.

⁵⁰ ПЕРВЫЕ АБОЛИЦИОНИСТЫ. Доминиканский монах Бартоломе де лас Касас (Фиолетовый игрок), самый влиятельный активист Новой Испании, выступал против порабощения индейцев. Его трактаты, свидетельства о жестокости конкистадоров и «Новые законы» 1542 г. поспособствовали отмене системы *репартименто* (использование земли и принудительного труда её жителей). За это де лас Касас отозвали в Испанию и обвинили в государственной измене за то, что он оспорила законность испанской оккупации. В ходе дебатов Вальядолидской хунты (1550—1551 гг.) этот мужественный монах доказывал, что индейцы обладают такими же способностями и разумом, как и испанцы (см.: Francis Patrick Sullivan, SJ, Indian Freedom, The Cause of Bartolomé de las Casas 1484—1566. 1999).

⁵¹ КАСА-ДЕ-КОНТРАТАСЬОН («Торговый дом») в Севилье — штаб-квартира Совета по делам Индии. Чиновники Совета — *консулос* — утверждали грузы, собирали таможенные пошлины, снаряжали корабли, руководили школой навигации и решали судебные вопросы, касающиеся торговли и мореплавания. Эта королевская монополия, железной хваткой державшая все трансатлантические путешествия, привела к тому, что Испания потеряла статус сверхдержавы. Она окончательно восстановила свою экономику и пережила экономическое чудо 1960-х гг. только благодаря «Плану стабилизации» 1959 г. Этот план смягчил государственные правила и позволил частным лицам активнее принимать участие в торговле.

⁵² ПОРОЧНОСТЬ РАБСТВА. Мораль — это абсолютная величина, а рабство — очевидное зло, вредящее всем, кто в него вовлечён. Порабощение людей безнравственно, где бы оно ни происходило, вопреки заявлениям сторонников культурного релятивизма. Контрпросветительские идеи о том, что любое взаимодействие людей — это эксплуатация, просто абсурдны. Это обесценивает вред настоящего рабства. Разница между принуждением и договором очевидна: работодатель и работник заключают договор добровольно, в этом нет порабощения. По определению капитализм — это система, в которой применение силы в любой сделке исключено. Рабство иррационально: человек или целое общество получают от принуждения только краткосрочную выгоду, в то время как сотрудничество в долгосрочной перспективе гораздо выгоднее. Вопреки марксистской полемике, рабство не было завезено в Карибский бассейн с Запада. Многие доколумбовые племена — карайбы, калуса, майя и т. д. — постоянно пленяли людей, в том числе испанцев. Что бы ни говорили некоторые расисты, в преступлениях виноваты отдельные люди, а не расы, культуры или иные сообщества. Человек отвечает лишь за то, что совершил сам, а не его давно умершие предки.

⁵³ КАК ЗАВЕРШИЛОСЬ УЗАКОНЕННОЕ РАБСТВО. «Скажите мне, по какому праву вы держите этих индейцев в такой жестокой и бесчеловечной неволе?» — громкоподобно спросил брат Антонио де Монте-сино (карта 045) на карибском острове Эспаньола в 1511 г. В своей проповеди он впервые осудил рабство по моральным соображениям. Удивительно, но за все предыдущие века ни один философ, религиозный лидер или политик не выступил против угнетения, доминировавшего в жизни обществ. Даже предводители восстания рабов (например, Спартак) не осуждали это явление и не пытались изменить само общество. Эта речь стала важнейшей вехой в развитии нравственной мысли со времён Аристотеля и в итоге привела к отмене рабства. Те же слова повторил в своём «Втором трактате» Джон Локк (1689 г.): «Рабство — столь ужасающее для человека состояние, прямо противоположное великодушному праву и мужеству нашей нации, что едва ли можно вообразить, что англичанин, тем более джентльмен, может поддерживать такое». К тому времени рабство в Британских колониях отменили без каких-либо особых законов, а к 1807 г. работорговлю запретили президент Томас Джефферсон в США и парламентарий Уильям Уилберфорс в Великобритании. К 1833 г. рабство было отменено во всей Британской империи. Любопытно, что обычно громогласные историки-постмодернисты почему-то умалчивают, кто на самом деле покончил с узаконенным рабством после тысячелетий безразличия. Томас Суэлл отмечает, что первыми аболиционистами были в основном британские филантропы, религиозные реформаторы и парламентарии. Они представляли взгляды большинства британских граждан из разных слоёв общества. В конечном счёте работорговлю и рабство остановили принудительные меры, принятые Королевским военно-морским флотом (и это стоило немалых денег).

Б. Победа «Движение чаепития»⁴⁸ (для колониста). Вы побеждаете, если ваш портрет в ячейке приверженца-колониста, у вас есть хотя бы 1 должность, а на игровом поле количество налоговых бунтовщиков  превышает значение меркантилизма⁴⁹.


Важно помнить!

Каждая реликвия в вашей казне считается одной должностью для условий победы.

Подсказка. «Налоговый бунт» встречается в колоде колониальной (21%), колоде миссий (16%), колоде власти (12%) и в особенности в колоде кораблей (48%). Также налоговые бунтовщики появляются из-за действия «Налог» и когда кто-либо не платит выкуп за пленного.


В. Победа «Отмена рабства»⁵⁰ (для миссионера). Вы побеждаете, если ваш портрет в ячейке приверженца-миссионера (**Б.5.Д**), у вас есть хотя бы 1 должность, а на игровом поле нет рабов.

Важно помнить!

Туземцы в миссиях (на библиях) и восставшие рабы  не считаются рабами для этого условия.

Г. Победа «Эль Патрон» (для буканьера). Вы побеждаете, если ваш портрет в ячейке приверженца-буканьера и у вас есть хотя бы 3 должности (хотя бы 2 должности в партии с 4 или более игроками).

Д. Победа «Король-солнце»⁵¹ (для роялиста). Вы побеждаете, если ваш портрет в ячейке приверженца-роялиста, у вас есть хотя бы 1 должность, а в военной казне 9 сундуков.

Пример победы «Отмена рабства»⁵² (Ж.3.В). Ваш портрет в ячейке приверженца-миссионера, и у вас есть 1 должность. В свой ход вы разыгрываете несколько «Восстаний рабов» , благодаря чему на игровом поле остаётся всего 1 раб в колонии. В год плавания вы разоряете эту колонию и побеждаете⁵³.






Отмена рабства

Восставший раб

Часть 3 ОДИНОЧНАЯ ИГРА за Ганга Зумбу

Играя за предводителя маронов⁵⁴, вы победите, если превратите Новую Испанию в независимое государство, отменившее рабство. В новом государстве, Соединённых Карибских Штатах, будет 8 штатов — по одному на каждый испанский порт. Вам будет противостоять Король-Солнце (далее КС) — в этом случае это Филипп IV Габсбург.

- **Кубики.** Чтобы провести *одиночную игру за Ганга Зумбу*, вам понадобятся 2 шестигранных кубика.
- **Планшеты игроков.** Возьмите себе планшет Ганга Зумбы (оборот красного планшета), а рядом поместите планшет Короля-Солнца (оборот фиолетового планшета). Все 8 фиолетовых колоний КС начинают партию с фортом.
- **Начальные монеты.** Вы получаете 10 \$. КС не использует монеты — считается, что у него их неограниченное количество.
- **Голубь.** Поместите голубя в ячейку «1649» (Вестфалия).
- **Начальные карты гаваней.** Вы берёте 2 карты гаваней. КС не использует карты гаваней, если только не пытается *перехватить* (3.6.Б).
- **Предводитель маронов.** Ваш персонаж Ганга Зумба — вождь Палмариса⁵⁵, большого государства беглых рабов в Бразилии. В игре это грамотный человек, обученный в духе эпохи Просвещения и похожий на Симона Боливера или Бенито Хуареса⁵⁶, но в XVII в.
- **Начальная должность и её свойство.** Поместите в свою ячейку должности карту «Вождь маронов», а свою первую библию — на её символ должности почитания  (Б.7.3). Свойство этой должности позволяет вам в наземных боях считать туземцев (если они не рабы) вашими гражданами, но вы не можете поработать и похищать туземцев. Поскольку Ганга Зумба христианин, на эту должность⁵⁷ можно разыграть «Отступничество» . Также вы не можете выполнять действие «Работоторговля» .
- **Начальное значение меркантилизма — 3.** Только Ганга Зумба может менять значение меркантилизма.
- **Порядок хода.** Не используется. КС всегда выигрывает в ничей при определении самого/наименее праведного и самого/наименее лояльного. Вместо порядка хода следуйте *игровому процессу* (см. ниже).
- **Игровой процесс.** Каждый раунд состоит из следующих фаз: *год товаров* (3.1), *ваш год аукциона* (3.2), *год аукциона КС (с розыгрышем карт)* (3.3), *год карт КС (с добором карт деятельности)* (3.4), *ваш год карт* (3.5), и, наконец, *год плавания* (3.6), который всегда начинаете вы. Выполняйте знамения в начале первого года с названием, которое указано на календаре.



3.1. ГОД ТОВАРОВ

Проведите его по обычным правилам (Г.1), но со следующими изменениями:
А. Пропустите обновление порядка хода (Г.1.А). Вы всегда ходите первым (3.2), а КС — после вас (3.3 и 3.4).

- **Обязательный набор рабочей силы испанскими колониями.** Проведите по правилам, как если бы Фиолетовый игрок не участвовал в партии (Д.2.В). Помните: ваша начальная должность не позволяет вам похищать туземцев.
- **Знамение «Сезон ураганов».** В 1621 г. ни вы, ни КС не можете отправиться в плавание. Если у вас есть корабль, можете провести *разведку* (Г.4.Б).

3.2. ВАШ ГОД АУКЦИОНА

- **Ваш ход.** Совершите его по обычным правилам (Г.2): *объявите аукцион* (Г.2.А), *доберите карты деятельности* (Г.2.Б) или *устройте дебош* (Г.2.В).
- **Ваш аукцион.** Если вы выбрали аукцион, поставьте 0 \$ или больше, затем бросьте кубик(и), чтобы узнать, сколько поставил КС (3.2.Б). Как ведущий аукциона, вы выигрываете в ничей. Победитель забирает карту в руку.
- **Вариант аукциона «зарытое сокровище».** Выбрав этот вариант, просто заплатите 4 \$ и заберите карту.
- **Ставки КС.** Независимо от того, кто начал аукцион — вы (3.2) или КС (3.3), сначала ставку делаете вы, затем бросаете кубик(и), чтобы узнать ставку КС:
 - **Ставка КС за карту корабля.** КС не делает ставку (3.3.А), если у него уже есть 3 корабля или если на аукцион выставлен НАЛЁТЧИК или КОНТРАБАНДИСТ. В противном случае он пытается выиграть КОНКИСТАДОРА или КАПЕРА. В *военное время* КС бросает 2 кубика и ставит количество монет, равное сумме выпавших значений, а в *мирное время* бросает только 1 кубик.
 - **Ставка КС за карту колонии, миссии или власти.** В *военное время* КС бросает 2 кубика, а в *мирное время* — только 1 кубик.
 - **Игрок с наибольшей ставкой забирает карту в руку.** Ведущий аукциона выигрывает в ничей.
 - **Победив в аукционе, КС немедленно разыгрывает полученную карту (3.3.В).** Если вы ведущий аукциона и проиграли, добавьте ставку КС в свою казну.
 - **Вариант аукциона «зарытое сокровище».** КС никогда не выбирает этот вариант, даже если у него есть связанное с ним свойство.



⁵⁴ МАРОНЫ — это беглые африканские рабы, в основном с побережья Гвинеи. Слово произошло от испанского *симарронес*, что значит и «беглые рабы», и «дикий скот». У маронов были свои владения, вожди, города и епископства. Вооружившись, они грабили испанские плантации и караваны, иногда вместе с пиратами, такими как Фрэнсис Дрейк. Запуганные испанские губернаторы подписывали договоры с вождями маронов на Ямайке, Дарьене и Эспаньоле. Так мароны получали законное право поселиться на их землях как свободные люди, а взамен соглашались выдавать некоторых беглых рабов и помогать в борьбе против англичан и других захватчиков. Колонии маронов назывались *паленке* (по-испански) или *киламбу* (на языке банту).

⁵⁵ ПАЛМАРИС был огромным *киламбу* — независимой общиной беглых рабов. Он просуществовал с 1605 по 1694 г. на побережье Пернамбуку в колониальной Бразилии. Это укрепленный город с сотнями зданий, среди которых были католическая церковь, 4 кузницы и ратуша. В Палмарисе и близлежащих сельскохозяйственных *киламбу* жило и работало около 11 000 человек. С 1640-х гг. здесь правил *Ганга Зумба* из Конго. «Ганга Зумба» — это не имя, а титул. На языке кимбунду это означает «верховный господин».

⁵⁶ БЕНИТО ХУАРЕС — индеец, который до подросткового возраста говорил только на языке *сапотек*. Он стал известным либеральным политиком и 26-м президентом Мексики. В 1860-х гг. патриоты во главе с ним победили Наполсона III и роялистов, однако позднее армия Хуареса восстала против него самого под руководством Порфирио Диаса (см. игру *Pax Porfiriana*).

⁵⁷ ИНДЕЙСКАЯ ЗНАТЬ. Индейские сообщества охотников и собирателей на Испанском Мэйне не знали сельского хозяйства, но у них были сложная иерархия, касты, металлургия, власть и использование рабов. Например, народ калуся во Флориде основал небольшое королевство со столицей в Калосе. Власть короля была абсолютной, его воля непрекаемой, а неподчинение каралось смертью. В его распоряжении был хорошо подготовленный флот боевых каноэ. Когда король умирал, некоторых его подданных и жён тоже умерщвляли (см.: Graeber & Wengrow. *The Dawn of Everything*. 2021).

3.3. ГОД АУКЦИОНА КС (С РОЗЫГРЫШЕМ КАРТ)

КС совмещает свой год аукциона с годом карт. Когда он должен выбрать из нескольких вариантов, решение за него принимаете вы. У КС разные приоритеты в мирное и военное время:

А. Приоритеты аукциона. КС выбирает карту и делает ставку по правилам

3.2.Б. Если он побеждает, то немедленно разыгрывает эту карту (**3.3.В**).

- **Корабль.** Если у КС в *военное время* нет кораблей или в *мирное время* менее 3 кораблей, он пытается выставить на аукцион корабль. Если открытая карта корабля — НАЛЁТЧИК или КОНТРАБАНДИСТ, КС уничтожает её (убирает из игры до конца партии) и переходит к следующему пункту. В противном случае он выставляет на аукцион КОНКИСТАДОРА или КАПЕРА.
- **Должность.** Если КС соответствует требованию должности на открытой карте власти, он выставляет её на аукцион.
- **Святой призыв.** Если КС не подходят варианты выше даже с учётом свойств должностей (**3.3.В**), он выставляет на аукцион открытую карту миссии. См. «Год аукциона КС (с розыгрышем карт)» в **3.8.Д**.

Б. Любовь монарха. Если КС скиталец и разыгрывает карту, а продвижение на ней не позволит ему начать деятельность, то перед розыгрышем он немедленно и бесплатно выполняет действие «Роман» (переносится в свободную ячейку скитальца) так, чтобы продвижение на карте позволило ему начать деятельность. См. «Год аукциона КС (с розыгрышем карт)» в **3.8.Г**.

В. КС выполняет действия. Когда КС любым способом получает карту (из-за аукциона или *добора карт деятельности*, **3.4**), он немедленно её разыгрывает: применяет продвижение и выполняет с неё столько действий, чему равно его влияние. Разыграв одну карту, он переходит к следующей. КС выполняет действия в порядке приоритета, пропуская действия, не указанные ниже, и действия, от которых нет эффекта:

- **«Корабль» (если у КС менее 3 кораблей).** Закрепляет этот корабль, если это КАПЕР или КОНКИСТАДОР. Затем КС назначает флагманом свой корабль с наилучшим мореходством. Если при *доборе карт деятельности* КС получает карту НАЛЁТЧИКА или КОНТРАБАНДИСТА, он применяет её продвижение, но саму карту сбрасывает, не разыгрывая.
- **«Должность влияния» или «Должность почтения» (если КС соответствует требованию).** КС использует свойства своих должностей настолько агрессивно, насколько может (пытайтесь выбирать худший для себя вариант).
- **«Образование»⁵⁸** на одного из своих проповедников, отдавая предпочтение проповеднику в одной *области суши* (**Б.1.Д**) с любой колонией.
- **«Библия».** КС помещает проповедника на ближайшую к островам Росарио территорию племени с туземцем (помните: если вариантов несколько, выбираете вы).
- **«Колония».** КС либо основывает, либо укрепляет (**Д.1.Б**) свою колонию в ближайшей к островам Росарио ячейке испанской колонии (пропуская уже укрепленные колонии).

Важно помнить!
Если Король-Солнце закрепил на своём планшете 3-ю должность, он немедленно побеждает.

⁵⁸ ОБРАЗОВАНИЕ и грамотность крайне важны, чтобы собирать и передавать идеи, необходимые для работающей демократии. Поскольку в Африке и Новом Свете письменность была только у майя, ацтеков и инков, предводители индейцев и маронов Карибского бассейна были почти поголовно неграмотны. Потому на любое социальное развитие (например, самоуправление и государственность) могли подтолкнуть только миссионеры-лингвисты францисканских, доминиканских и иезуитских школ. Миссионеры учили языки племён и разрабатывали для них латинскую письменность. Создать письменность с нуля — непосильная задача, однако в мировой истории это происходило 4 раза и занимало тысячелетия: в Месопотамии, Египте, Китае и Мексике. И пусть взгляды миссионеров на жизнь после смерти или роль Папы в обществе могут быть неоднозначны, образование, которое они распространяли, стало ключевым в судьбе коренного населения.


⁵⁹ «ПЛАВИЛЬНЫЙ КОТЁЛ». Если иммигранты — это те, кто переехал в другую страну, то сегодня США занимает первое место по их количеству. Штаты возникли и преуспели как центр новаторства, обучения, предпринимательства, патентов, развлечений и военной мощи во многом благодаря интеграции разных национальностей в воображаемый плавильный котёл. Иммигранты быстро выучили английский язык, но не отказались от своей религии и культурных особенностей. Однако в колониальной Латинской Америке потомки европейцев (каста *креолов*) были отделены от касты *метисов*, и потому их культуры не смешивались. «Плавильный котёл» — побочный эффект британских просветительских законов. Вероятно, он стал причиной, по которой США и другие бывшие колонии Великобритании (Канада, Австралия, Гонконг, Новая Зеландия) больше преуспели, чем испаноязычные страны и другие бывшие европейские колонии. Увы, сейчас длинная и достойная история открытых границ Америки запятнана расистскими законами, начиная с Акта об исключении китайцев (1882 г.) и продолжая по сей день охраняемыми стенами между США и Мексикой (см. игру *Pax Porfiriana*).


⁶⁰ ОТСТУПНИЧЕСТВО. Евреев и мусульман, сохранявших свои убеждения, по испанскому закону могли изгнать, а их имущество изъять. Обращённые в христианскую веру (*конверсо*) были под постоянной угрозой обвинения в вероотступничестве — тайном сохранении нехристианских обычаев. Однако власть инквизиции не распространялась на чистокровных индейцев, вместо этого индейцы платили налог за возможность работать на испанцев. Иногда метисы — латиноамериканцы смешанной крови — выдавали себя за чистокровных индейцев, чтобы избежать лап инквизиторов.


• «Работорзовля» в любой из его пустых колоний. 

• «Плавильный котёл»⁵⁹. 

• «Отлучение от церкви». 

• «Отступничество»⁶⁰. Если в этом или в каком-либо другом случае сложно определить, какой вариант действия КС причинит вам наибольший ущерб, бросьте кубик. 

• «Армага». Однако, если этим действием КС получает карту НАЛЁТЧИКА или КОНТРАБАНДИСТА, он уничтожает её, не разыгрывая. 

• «Каперское свидетельство». 

• «Налог». 

• «Голубь». 

Г. «Бунт на кораблях» и «Кризис среднего возраста». КС переживает бунт на кораблях по обычным правилам. Если КС переживает кризис среднего возраста, перенесите его портрет в любую ячейку скитальца (на ваш выбор) и уберите из игры открытую карту с верха колоды власти.

3.4. ГОД КАРТ КС (С ДОБОРОМ КАРТ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ)

КС пропускает этот год, если он скиталец. В противном случае он открывает столько карт из колоды своей деятельности, чему равно его почитание. Он немедленно разыгрывает открытые карты в порядке, в котором открыл их: применяет продвижение и выполняет действия, как указано в **3.3.В**. В конце года у КС не должно остаться карт.

3.5. ВАШ ГОД КАРТ

Разыгрывайте и/или продавайте карты, следуя обычным правилам (**Г.3**). В конце вашего хода количество карт в руке не должно превышать предела (**Г.3.Д**).

А. Бездонные карманы. КС всегда платит 1 \$, чтобы нанять гражданина, заплатить налог или заплатить выкуп за пленного.



3.6. ГОД ПЛАВАНИЯ

Вы первым отправляетесь в плавание (**Г.4**). Затем КС пытается законно погрузить сокровища, чтобы наполнить военную казну Испании (КС побеждает, если в военной казне 9 сундуков). Если у КС есть флот, он назначает флагманом свой корабль с наилучшим мореходством.

А. ЕВРОПА. Флоты обоих игроков (и ваш, и КС) никогда не остаются в ЕВРОПЕ. Если флот достиг ЕВРОПЫ, после выгрузки сокровищ он немедленно переносится в ПИРАТСТВО.

Б. Ваше плавание. См. **Г.4**.

- **КС перехватывает.** Пропустите, если у КС меньше кораблей, чем у вас. Если у него хотя бы столько же кораблей, проложите на поле курс вашего плавания, используя компоненты не участвующих в партии игроков. Затем КС открывает столько карт из колоды гаваней, чему равен его предел руки. Разыграйте *исход перехвата* по особым правилам (см. следующий пункт) в каждой указанной области моря, как только вы окажетесь в ней.

- **Исход перехвата.** Эти 3 исхода наступают одновременно:
 1. КС топит один ваш корабль-НАЛЁТЧИК (если есть).
 2. Если ваше мореходство лучше, вы топите флагман КС. Если мореходство КС лучше, он захватывает сокровища и немедленно добавляет их в военную казну. Весь остальной груз сбросьте.
 3. После всех перехватов КС напрямую переносит свой флот в ПИРАТСТВО, но не берёт карту гавани.

- **Наземные бои.** Фиолетовые компоненты КС никогда вас не поддерживают, а *беженцы* (Д.5.Б) не фиолетового цвета всегда поддерживают вас, если они сами не цель вашего нападения.

Важно помнить!
Мятежники всегда поддерживают нападающий флот, если они сами не цель нападения (Д.5.Г).

В. Плавание КС. Флот КС свободно перемещается в любые области моря, и его нельзя перехватить. Если статус флагмана позволяет, КС пытается напасть столько раз, сколько кораблей в его флоте. Он последовательно выбирает территории, на которых одержит победу, а цель выбирает в порядке приоритета: мятежник, ваша колония с сокровищами, ваша колония, ваша миссия. Если для нападения подходят несколько территорий, он выбирает ближайшую к островам Росарио. После плавания КС напрямую переносит свой флот в ПИРАТСТВО, но не берёт карту гавани.


- **Законная погрузка сокровищ.** Если после всех нападений у КС осталось место для груза, он законно погружает сокровища в своих колониях (но только если они не в мятежных областях).
- **КС порабощает.** Если КС разорил вашу миссию или колонию с туземцем, он переносит этого туземца в ближайшую пустую испанскую колонию. Если это невозможно, сбросьте туземца.
- **Пас.** КС пропускает год плавания, если у него нет кораблей или на поле нет колоний с сокровищами и целей для нападения.
- **Перехват.** КС никогда не прокладывает курс плавания, поэтому его флот нельзя перехватить.

Пример года плавания в одиночной игре (3.6). См. «Год плавания» в 3.8.Б.

3.7. КОНЕЦ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ И ПОБЕДА

Вы побеждаете, если вы выполнили условия побед «Движение чаепития» и «Отмена рабства» раньше, чем КС выполнит любое условие своей победы.

А. Победа КС⁶¹. КС немедленно побеждает, если **закрепил** на своём планшете 3-ю должность или если военная казна заполнена 9 сундуками.

Б. Ваша победа. Вам необходимо стать приверженцем любой деятельности и у вас должно быть хотя бы 2 должности (помните: вы начинаете с одной должностью). Также нужно выполнить особые условия обеих побед: «Движения чаепития» (больше налоговых бунтовщиков , чем меркантилизм, см. Ж.3.Б), и «Отмены рабства» (на поле нет рабов, см. Ж.3.В).

В. Победа по присутствию. Если наступил конец года с голубем, определите победу по присутствию (Ж.3.А). Считается, что у КС больше монет, чем у вас.

Пример победы в одиночной игре (3.7). См. «Год плавания» в 3.8.3.

3.8. ПРИМЕР ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Ганга Зумба (ГЗ) противостоит Королю-Солнце (КС). Авторы примера: Роберт Кастен и Рогерио Ногейра да Коста.

Начальные карты гаваней: Тортуга () и Хеванорра ( и ).

А. 1598 г. Время Англо-испанской войны. Знамение «Эльдорадо» (плавание запрещено). *Мой возраст: 16 лет.*





- **Год товаров.** В Венесуэле и Новой Андалусии появляются сундуки и происходит убыль рабов.
- **Мой год аукциона.** Я выставляю на аукцион КОНТРАБАНДИСТА (Ч) и выигрываю (КС не борется за корабль с таким статусом).
- **Год аукциона КС (с розыгрышем карт).**


Аукцион: война и у КС нет кораблей.



Корабль: КС уничтожает КОНТРАБАНДИСТА (Б).


Должность: КС соответствует требованию карты «Генерал-капитан» (самый праведный) и выставляет её на аукцион. Эта должность позволяет побеждать в наземных боях при ничьей. Нельзя позволить КС завладеть ею!

Ставки: ставлю 9 \$. У меня есть  и мне нужно сохранить 1 \$ на взятку, если у меня останется только КОНТРАБАНДИСТ (Ч). КС ставит 8 \$. Я забираю карту.

- **Год карт КС (с добором карт деятельности).** Почтение 1, но КС ски-таец, поэтому пропускает этот год.
- **Комментарий.** У меня 2 карты гаваней и 2 карты рынка (корабля и власти) с продвижением  и . К концу хода я смогу оставить в руке только 1 карту. Я не при деньгах, так что мне стоит оставить КОНТРАБАНДИСТА (Ч) — эта карта помещает реликвию на поле. Для меня «Генерал-капитан» — карта «закрепи или сбрось». Придётся решить: **закрепить** её как должность или **выполнить** одно из её действий. Например, «Армага» позволит забрать открытую карту корабля — НАЛЁТЧИКА (Д). Или же я могу забрать этот корабль позднее, а сейчас устроить дуэль с КС, стать самым праведным и **закрепить** должность. Однако дуэль поставит КС над икалой роялиста, и он продвинется на неё, как только разыграет . А начав деятельность, он будет добирать много карт и на него посыплются должности... Я рискну **закрепить** «Генерал-капитана». Эта должность () повысит почтение до 2, а её свойство позволит нападать на цели с той же силой, что и у меня.
- **Мой год карт.** Влияние 1.

1-я карта: «**Поединок**»  с карты гавани меняет меня местами с КС.

2-я карта: теперь я самый праведный. Продвижение  в «Бунт на кораблях» на меня не подействует, поэтому я разыгрываю «Генерал-капитана» и **закрепляю** должность почтения . Теперь я могу продавать карты гаваней по 1 \$.

3-я карта: выполняю «**Женитьбу**»  с карты гавани, чтобы перенестись в ячейку женитьбы колониста.

Карта в руке: КОНТРАБАНДИСТ (Ч).

- **Год плавания.** Плавание запрещено (знамение «Эльдорадо»).



⁶¹ СОЦИАЛИСТИЧЕСКИЙ МЕРКАНТИЛИЗМ СЕГОДНЯ. В 1999 г. к власти в Венесуэле пришли социалисты во главе с Уго Чавесом. Шаг за шагом они воплощали описанные в «Манифесте» Маркса меры, начиная с захвата частной собственности и завершая национализацией энергетики, финансов и промышленности. Централизация власти превратила богатейшую страну в голодающую. Тогда социалистические власти издали шокирующий указ: любого венесуэльского работника можно было насильно привлечь к сельскохозяйственному труду для борьбы с продовольственным кризисом. Это было узаконенное рабство и крепостное право (см.: Amnesty International Report. 2016 и UN Human Rights Office Report. 2020).

Б. 1602 г. Близится мирное время. Знамение «Амстердамский транзит» (влияние игроков — 3). *Мой возраст: 20 лет. Несколько лет назад я с боем вырвался из рабства, и мои товарищи избрали меня своим «вождём». В паленке я взял в жёны девушку — тоже бывшую рабыню.*



• **Год товаров.** Вымирание колоний: нет.





Сундуки и убыль рабов: Новая Гранада и Веракрус.

• **Мой год аукциона.** Выигрываю НАЛЁТЧИКА (Д). КС не борется за такой корабль.

• **Год аукциона КС (с розыгрышем карт).**


Аукцион: мир и у КС менее 3 кораблей. Он выставляет на аукцион КАПЕРА (Т). Ставлю 0 \$ (у меня всего 1 \$).



Розыгрыш карты: влияние 3, продвижение  (на шкалу роялиста, как я и боялся!). КС закрепляет корабль и выполняет 2 «Работоторговлю»  — добавляет рабов в Картахену и Сан-Хуан-де-Улуа.

• **Год карт КС (с доббором карт деятельности).** Влияние 3, почитание 1. КС добывает 1 карту деятельности из колоды власти — «Гранд» (самый лояльный) — и разыгрывает её: , «Должность почитания»  и «Армага»  — добавляет к флоту КАПЕРА (Ц). КС пропускает «Работоторговлю» , поскольку во всех его колониях уже есть рабочая сила.

• **Комментарий.** Я близок к поражению. Аукцион и год карт КС прошли для меня наихудшим образом. У него уже есть 1-я должность и 2 корабля. Более того, у него есть всё, чтобы заполучить с рынка 3-й корабль или 2-ю должность.

• **Мой год карт.** Влияние 3 («Амстердамский транзит»).

1-я карта: КОНТРАБАНДИСТ (Ч), . **Закрепляю** этот корабль (беру 1 карту гавани — снова Хеванорра), помещаю реликвию в Куману.

2-я карта: НАЛЁТЧИК (Д),  сдвигает меня в «Бунт на кораблях», но он на меня не действует — у меня пока только 1 корабль. Решаю **закрепить** НАЛЁТЧИКА (Д) и беру 2 карты гаваней (одну за то, что поместил галеон в ПИРАТСТВО, а другую — за действие «Гавань» ).

Назначение: назначаю флагманом корабль НАЛЁТЧИКА (Д).

Карты в руке: 3 гавани — Хеванорра, Кюрасао и Тринидад.

• **Год плавания.** У нас обоих по 2 корабля, так что мой флот рискует быть перехваченным.



Прокладываю курс: использую компоненты других игроков, чтобы отметить маршрут. Начну в Тринидаде, разорю Куману ради сундука и реликвии. Отправляюсь в Кюрасао, чтобы разорить Коро, затем в Порт-Ройал, на Каймановы острова и, наконец, в Тортугу.

КС открывает 3 карты гаваней (предел руки): Олд-Провиденс, Тортуга и бухта Баратария. Значит, КС перехватит меня в Тортуге.

Плавание до перехвата: мой флот из 2 галеонов благодаря «Генерал-капитану» разоряет укреплённую Куману и захватывает сундук с реликвией. К сожалению, раба освободить не удалось: колония лишилась форта, но ещё стоит. В Кюрасао я нападаю на Коро, и колония разделяет ту же участь.

Перехват: на обратном пути испанцы перехватывают мой флот в Тортуге. У моего флагмана мореходство лучше, поэтому я топлю испанский флагман, а они топят моего НАЛЁТЧИКА (Д) вместе с сундуком. Бой окончен.

Добыча: мой уцелевший галеон возвращается с 1 сундуком и 1 реликвией. Я продаю сокровища и получаю 12 \$ (4 \$ за сундук и 8 \$ за реликвию). Также я беру 1 карту гавани за возвращение флота в ПИРАТСТВО.


Исход перехвата: у КС 1 корабль и у меня 1 корабль.  

Плавание КС: в Картахене он погружает сундук и доставляет его в военную казну.

В. 1606 г. Мирное время. Нет знамения. *Мой возраст: 24 года. У меня было 2 корабля, я ограбил 2 колонии Мэйна, но потерял флагман в бою с проклятыми испанцами. Они потопили часть добычи, но я продал китайский фарфор и получил за него небольшое состояние.*

• **Год товаров.** Вымирание колоний: нет.

Сундуки и убыль рабов: Гондурас и Панама.






• **Комментарий.** Мне отчаянно нужны корабли. Открытая карта корабля — КОНКИСТАДОР (З), а на открытой карте власти «Представитель королевской аудиенсии» (самый праведный) есть действие «Армага» . Чтобы не дать КС увеличить флот до 3 галеонов, мне нужно выставить на аукцион корабль. Но теперь я колонист и у меня есть хитроумный план, как самому заполучить 3 корабля.

• **Мой год аукциона.** Почтение 2, и я решаю добрать 2 карты деятельности — карты колоний «Банковский дом Вельзеров» и «Шоколадный барон».



• **Год аукциона КС (с розыгрышем карт).**




Аукцион: мир и у КС менее 3 кораблей. Он выставляет на аукцион КОНКИСТАДОРА (З).



Ставки: ставлю 5 \$. КС бросает 1 кубик и ставит 3 \$. Я плачу 5 \$ и забираю корабль.

• **Год карт КС (с доббором карт деятельности).** Влияние 3, почитание 1. КС добывает 1 карту деятельности — «Представитель королевской аудиенсии» (самый праведный) и разыгрывает её:  (нет эффекта), «Должность влияния»  (КС соответствует требованию) и «Армага» . Однако открытый корабль — КОНТРАБАНДИСТ (К), так что КС просто уничтожает его (действие «Армага»  оказывается для КС бесполезным, как и «Отлучение от церкви» ).

• **Мой год карт.** Влияние 1. У КС 2 должности, ему не хватает всего одной до победы. Хуже то, что он соответствует требованию на открытой карте — самый праведный.

1-я карта: «Банковский дом Вельзеров»,  (теперь я колонист-приверженец). Действием «Колония»  помещаю колонию в Панаму. Сейчас моё влияние — 2 и я могу выполнять по 2 действия с карты.

2-я карта: «Шоколадный барон», . Разыгрываю «Отступничество»  — оно заставит КС потерять либо должность «Гранд», либо КАПЕРА (Ц). Выбираю первый вариант и возвращаю библию на его шкалу почитания. Теперь «Каперское свидетельство» : плачу 1 \$, чтобы переманить КАПЕРА (Ц) на службе у короля в свой флот. Помещаю галеон в ПИРАТСТВО и беру 1 карту гавани.

3-я карта: КОНКИСТАДОР (З),  (плачу 1 \$, чтобы избежать кризиса среднего возраста). **Закрепляю** этот корабль и беру 1 карту гавани. Затем разыгрываю «Отлучение от церкви» : поскольку теперь у КС меньше должностей, чем у меня, он снова становится скитальцем. Я решаю перенести его в зелёную ячейку. Назначение: назначаю флагманом корабль КОНТРАБАНДИСТА (Ч), поскольку только его статус позволит не добавлять сундуки в военную казну короля. Тяжело без НАЛЁТЧИКА (Д)...

Сброс карт: оставляю в руке 2 карты гаваней — Тортугу и Хеванорру.

• **Комментарий.** Я жестоко отомстил КС, лишив его всего, кроме 1 должности. Он прозвал меня чернокожим Фрэнсисом Дрейком.

• **Год плавания.** У КС нет кораблей, у меня 3 корабля. Я правлю морями и могу отправляться в плавание, не боясь перехвата.

Наземные бои и добыча: Я вывожу контрабандой сундуки из Портобело, Трухильо и Сан-Хуан-де-Улуа, заплатив в каждом порту взятку в 1 \$. Отвожу 3 сундука в ЕВРОПУ и получаю 12 \$. Моя чистая прибыль — 9 \$ (12 \$ минус 3 \$). Теперь в моей казне 15 \$.

Плавание КС: КС пропускает этот год (у него нет кораблей).



Г. 1610 г. Мирное время. Нет знамения. *Мой возраст: 28 лет. Благодаря настроенным против Испании банкирам, баронам и священникам я добился отлучения Филиппа IV от церкви. Однако я потерял флагман, и теперь мне приходится заниматься сомнительной контрабандой.*

• **Год товаров. Вымирание колоний:** погибает моя колония в Панаме, поскольку должность «Вождь маронов» запрещает мне похищать туземцев. Увы, я знал, что она обречена. Я основал её, чтобы временно увеличить влияние.



Сундуки и убыль рабов: Новая Андалусия и Куба.


• **Комментарий.** У меня полный флот, но у КС всё ещё высокое влияние, и контрабанда мне никак не поможет. К счастью, НАЛЁТЧИК (Г) сэр Генри Морган как раз предлагает свои услуги.

• **Мой год аукциона.** Выигрываю НАЛЁТЧИКА (Г). КС не борется за такой корабль.




• **Год аукциона КС (с розыгрышем карт).**

• Аукцион: мир и у КС менее 3 кораблей. КС выставляет на аукцион КОНКИСТАДОРА (Х). Я ставлю 0 \$ (хочу приберечь монеты — в военное время будут большие траты).

Розыгрыш карты: продвижение . По правилу «Любовь монарха» сначала я переносу КС в оранжевую ячейку скитальца, затем из-за  он сдвигается в ячейку женитьбы буканьера. Это опасно для меня, но всё же лучше, чем если бы КС снова стал роялистом. КС **закрепляет** этот корабль. Другие действия с карты он выполнить не может.

• **Год карт КС (с добором карт деятельности).** Влияние 3, почитание 1. КС добывает 1 карту деятельности из колоды кораблей — КОНТРАБАНДИСТ (Н). Продвижение  сдвигает КС обратно в ячейку скитальца. КС не нанимает корабли с таким статусом, поэтому сбрасывает его.

• **Мой год карт.** Влияние 1.

Розыгрыш карты: НАЛЁТЧИК (Г),  сдвигает меня в «Бунт на кораблях». Мой флагман — корабль КОНТРАБАНДИСТА (Ч) с . Я оставляю КАПЕРА (Ц), поскольку у него тоже , но должен сбросить КОНКИСТАДОРА (З). Так освободилось место для сэра Генри Моргана. Я **закрепляю** его корабль и беру 1 карту гавани.

Назначение: назначаю флагманом корабль Генри Моргана — НАЛЁТЧИК (Г).

Сброс карт: оставляю в руке одну карту — Тортугу.

• **Год плавания.** У КС 1 корабль, у меня 3 корабля. КС не может перехватывать.

Наземные бои и добыча: разорив и сровняв с землёй колонию в Кумане, я увожу с собой сундук. Позднее то же самое я повторяю с колонией в Коро. Хотя там нет сундука, я освобождаю раба, и он берётся за оружие, поднимая первый на Мэйне мятеж. По пути я разоряю Гавану, разрушаю её форт и забираю сундук. Я достигаю ЕВРОПЫ с 2 сундуками. По правилу **3.6.А** галеоны не остаются в ЕВРОПЕ, поэтому мой флот переносится в ПИРАТСТВО, а я беру 1 карту гавани — это Тринидад.

Казна: я получил 8 \$, теперь у меня 23 \$.

Плавание КС: он пропускает этот год, потому что на поле нет подходящих целей для нападения и нет сокровищ, которые он мог бы погрузить.

Д. 1614 г. Мирное время. Знамение «Комета» (влияние и почитание игроков — 1). *Мой возраст: 32 года. С личным состоянием в 575 000 \$ я взял себе имя Ганга Зумба и решил, что должен освободить рабов от испанской тирании. В Венесуэле я возглавил первый успешный мятеж и не думаю на этом останавливаться.*

• **Год товаров. Вымирание колоний:** нет.

Сундуки и убыль рабов: только в Панаме (в Венесуэле нет колоний).

• **Мой год аукциона.** Почитание 1 («Комета»), и я добываю только 1 карту деятельности — карту колонии «Новая Курляндия».

• **Год аукциона КС (с розыгрышем карт).**

Аукцион: мир и у КС менее 3 кораблей.

Корабль: КС уничтожает НАЛЁТЧИКА (П).



Должность: открытая карта власти — «Губернатор» (самый праведный), но КС не соответствует этому требованию.



Святой призыв: КС выставляет на аукцион «Королевство народа мискито». Я поборюсь за неё, ведь она хорошо сочетается с моей только что полученной «Новой Курляндией».

Ставки: ставлю 6 \$. КС бросает 1 кубик и ставит 5 \$. Я чуть было не проиграл. Плачу 6 \$ и забираю карту миссии.

• **Год карт КС (с добором карт деятельности).** КС скиталец и пропускает этот год.

• **Мой год карт.** Влияние 1. У меня 2 карты гаваней и 2 карты рынка.

1-я карта: «Королевство народа мискито»,  (я снова колонист-приверженец). Действием «**Библия**»  помещаю проповедника в Пор-де-Пе (Эспаньола).

2-я карта: «Новая Курляндия»,  Действием «**Образование**»  помещаю на проповедника собор, а фигурку туземца меняю на своего гражданина (красного цвета).

Назначение: корабль НАЛЁТЧИКА (Г) остаётся моим флагманом.

Сброс: оставляю в руке одну карту гавани — Тортугу.

• **Год плавания.** У КС 1 корабль, у меня 3 корабля. КС не может перехватывать.

Наземные бои: Мой флот разоряет колонии в Портобело и Сан-Хуан-де-Улуа. В обеих колониях я уничтожаю форты, а из первой вывожу сундук. Мой последний 3-й бой проходит в Гаване, потому что там используют рабский труд. Я освобождаю раба, и он поднимает мятеж на Кубе. Влияние КС снижается до 2.

Добыча: Я увожу в ЕВРОПУ 2 сундука, и они приносят мне 8 \$. Теперь у меня 21 \$. Наконец, я беру 1 карту гавани за перемещение флота в ПИРАТСТВО.

Плавание КС: с 1 галеоном у него нет подходящих целей для нападения (КС не может разорить мою миссию — в бою туземцы считаются моими гражданами).

• **Положение на игровом поле в 1617 г.**

Колонии КС: Сан-Хуан-де-Улуа, Трухильо (с фортом), Портобело (пустая), Картахена (с фортом), Санто-Доминго (с фортом).

Мои миссии: собор в Пор-де-Пе.

Восставшие рабы: на Кубе и в Венесуэле.

Рабы: 4 раба.

Военная казна: 1 сундук.

Меркантилизм: 3.

Е. 1618 г. Время Тридцатилетней войны. Знамение «Сезон ураганов» (в одиночной игре плавание запрещено). *Мой возраст 36 лет. Моя слава растёт. Я помог поднять 2 восстания рабов, построил собор в Пор-де-Пе и снизил влияние КС до 2. Тем не менее нужно занять большие земель и поднять на мятеж большие местных жителей.*


• **Год товаров. Вымирание колоний:** нет.





Сундуки и убыль рабов: Новая Гранада и Веракрус.

• **Мой год аукциона.** Почитание 2, так что добываю 2 карты деятельности — 2 карты колоний «Землевладельцы» и «Валлоны».

• **Год аукциона КС (с розыгрышем карт).**

Аукцион: война, но у КС есть корабль, так что он проверяет должности.

Должность: КС не соответствует требованию на открытой карте власти.
Святой призыв: КС выставляет на аукцион «Смелые Совы племени пипилей». Я в ней не заинтересован. КС побеждает и разыгрывает эту карту.
Любовь монарха: продвижение  можно использовать, чтобы попасть в ячейку женитьбы либо колониста, либо миссионера. Я выбираю второй вариант, чтобы избежать дуэлей с КС на своей шкале колониста. Выполняя единственное действие на карте, КС помещает проповедника в Сан-Базилио-де-Паленке (Новая Гранада).











- **Год карт КС (с доббором карт деятельности).** Влияние 2, почитание 1. КС добывает 1 карту деятельности из колоды миссий — «Миссия августинцев», и разыгрывает её: . Действием «Образование»  он строит первый испанский собор в Сан-Базилио-де-Паленке, а действием «Библия»  помещает проповедника на территорию Воумайнпа. Теперь у КС почитание 2!
- **Мой год карт.** Влияние 1.
Розыгрыш карты: «Землевладельцы», . Помещаю колонию на Эспаньолу — там она неплохо защищена. Моё влияние снова выросло до 2.
Сброс карт: оставляю 2 карты — Тортугу и «Валлонов».
- **Год плавания.** У КС 1 корабль, у меня 3 корабля, но в сезон ураганов никто не отправляется в плавание. Я провожу разведку и беру 1 карту гавани — это бесполезный Олд-Провиденс (он без символов действий).



Игровое поле на конец 1621 г. Планшет философии: я на середине шкалы колонии, а КС на середине шкалы миссионера. Меркантилизм — 3, а в военной казне 1 сундук.

Ж. 1622 г. Время Тридцатилетней войны. Знамение «Обесценивание денег» (нельзя продавать карты). *Мой возраст: 40 лет. Король-Солнце отчаянно ужесточает политику меркантилизма, и это подстёгивает налоговых бунтовщиков. Тем временем я планирую провозгласить независимость.*

- **Год товаров.** Набор рабочей силы: КС нанимает своего первого гражданина из собора в Сан-Базилио-де-Паленке (у него бездонные карманы). Я плачу 1 \$ и нанимаю своего гражданина из собора в Пор-де-Пе.
Вымирание колоний: нет.
Сундуки и убыль рабов: только на Эспаньоле (на Кубе нет колоний). Мой гражданин приносит мне 1 \$ за производство товаров. Итого у меня 21 \$.

- **Мой год аукциона.** Почитание 2. Не помешало бы построить второй собор, поэтому вместо добора карт деятельности я выставляю на аукцион карту миссии «Миссия в племени варрау».
Ставки: ставлю 9 \$. КС бросает 2 кубика и ставит 5 \$. Я плачу 9 \$ и забирю карту.
- **Год аукциона КС (с розыгрышем карт).**
Аукцион: война, но у КС есть корабль, так что он проверяет должности.
Должность: КС соответствует требованию карты «Губернатор» (самый праведный). Если он её получит, то действие «Отступничество»  сильно отбросит меня назад.
Ставки: ставлю 11 \$ — всё, кроме последнего моего 1 \$. КС ставит 7 \$, так что я побеждаю.
- **Год карт КС (с доббором карт деятельности).** Влияние 2, почитание 2. КС добывает 2 карты деятельности из колоды миссий.
1-я карта: «Симарроны» (Диего дель Кампо), . Теперь КС приверженец-миссионер. Он помещает ещё одного проповедника в Антимано (Венесуэла).
2-я карта: «Резервации индейцев», . На поле 2 проповедника КС, и он выполняет 2 «Образования»  — строит соборы в Гондурасе и Венесуэле.
- **Комментарий.** *Новая политика КС по обращению коренных жителей в христианство приблизила его к почитанию 3. Налоговых бунтов так и нет, а восстание рабов в Венесуэле ему никак не помешало. Пришло время действовать решительнее. В конце концов, идёт война.*
- **Мой год карт.** Влияние 2.
1-я карта: «Валлоны»,  (я снова приверженец). Выполняю 2 действия «Колония»  — помещаю колонии на Наветренные острова: в Тобаго и Барбадос. Теперь моё влияние — 3 и я могу выполнять по 3 действия с карт.
2-я карта: «Миссия в племени варрау»,  сдвигает меня в «Кризис среднего возраста», но я избегаю его, заплатив последний 1 \$. Выполняю действия «Библия»  и «Образование» , чтобы построить собор на Юлумаине. Действием «Чёрный рынок»  продаю из руки 3 карты за 6 \$.
- **Год плавания.** У КС 1 корабль, у меня 3 корабля. КС не может перехватывать.
Наземные бои и добыча: начиная в Тортуге, я погружаю сундук в моей колонии (дружественный порт). Быстрая остановка на Наветренных островах позволяет переселить моего гражданина из местного собора на Барбадос (это предотвратит вымирание второй колонии). Следующая остановка — Портобело. Здесь я разоряю колонию и убеждаю раба взяться за оружие. На побережье Трухильо использую свойство «Генерал-капитана», чтобы разрушить форт укрепленной колонии, которую поддерживает новоиспечённый гражданин из собора. Последний 3-й бой — и флот разоряет колонию в Сан-Хуан-де-Улуа. Добыча — 8 \$.
Плавание КС: благодаря гражданину из собора в Венесуэле флот КС побеждает восставших рабов. Искерпав предел нападений, КС погружает сундук в Картахене и доставляет его в военную казну. Теперь в ней 2 сундука.
- **3. 1626 г.** Время Тридцатилетней войны. Знамение «Малярия» (в начале года аукциона каждый гражданин платит 1 \$ или становится рабом).
- **Год товаров.** Обновление соборов: в Пор-де-Пе и на Юлумаине появляются мои граждане. В Сан-Базилио-де-Паленке появляется гражданин КС.
Набор рабочей силы: КС должен набрать рабочую силу на Эспаньоле и для этого похищает туземца из Баоруко. Я плачу 1 \$, чтобы нанять своего гражданина из Юлумаина для работы в Тобаго.
Сундуки и убыль рабов: только Новая Гранада (в Веракрусе нет колоний).

- **Мой год аукциона.** Плачу 3 \$, чтобы спасти своих граждан от малярии. В моей казне 11 \$. Почитание 3, так что добираю 3 карты деятельности: «Беймэн из Белиза», «Элвтерианские авантюристы» и «Западный проект».

- **Комментарий.** Чтобы победить, мне нужно освободить рабов в Санто-Доминго и Трухильо, а также поднять на мятеж 4 налоговых бунтовщиков (меркантилизм всё ещё равен 3). При этом КС соответствует требованию должности «Тайный папист». Если он получит её, это замедлит меня, поскольку моя должность «Вождь маронов» не будет учитываться для условий победы. Придётся поставить всё на эту карту. Если ничего не выйдет, мне не хватит монет, чтобы остановить КС в его год аукциона.

- **Год аукциона КС (с розыгрышем карт).**

Аукцион: война, но у КС есть корабль, так что он проверяет должности.

Должность: КС выставляет на аукцион «Тайного паписта» (самый праведный). Ставлю всё — 11 \$. КС ставит 9 \$. Удача любит смелых. Я забираю карту, но остаюсь без монет.

- **Год карт КС (с добром карт деятельности).** Влияние 2, почитание 2. КС добывает 2 карты из колоды миссий.

1-я карта: «Народ мариче», сдвигает КС в «Кризис среднего возраста». Решаю перенести его в зелёную ячейку скитальца и убираю из игры открытую карту власти (3.3.Г). Действием «Библия» помещает проповедника в Аккомпонг (ближайшую к островам Росарио территорию племени с туземцем).

2-я карта: «Нитаино», используя правило «Любовь монарха», КС переносится в ячейку женитбы на шкале колониста. Действием «Образование» он строит собор на территории Воумайна, а действием «Библия» помещает проповедника в Четумаль.

- **Мой год карт.** Влияние 3.

1-я карта: «Тайный папист», действием «Налоговый бунт» заменяю своего гражданина из Сан-Доминго на налогового бунтовщика на Эспаньоле. Переворот начался!

2-я карта: «Беймэн из Белиза», (я снова приверженец). Выполняю все 3 действия в Венесуэле: «Колония» в Тукакасе, «Плавильный котёл» на испанского гражданина, а «Налоговый бунт» заменяет новообращённого гражданина на налогового бунтовщика.

3-я карта: «Западный проект», Ещё один «Налоговый бунт» поднимает 3-го налогового бунтовщика — на этот раз на Наветренных островах. Действием «Колония» строю форт в Тукакасе.

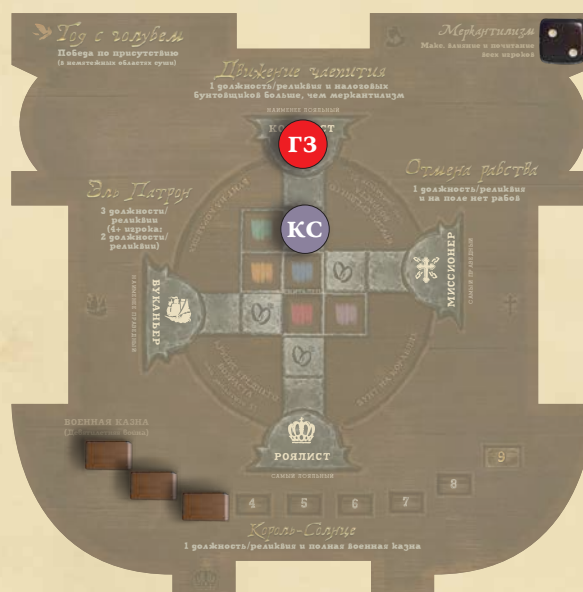
Назначение: назначаю флагманом корабль КАПЕРА (Ц) вместо корабля капитана Моргана (готовлюсь разжечь переворот).

- **Год плавания.** У КС 1 корабль, у меня 3 корабля. КС не может перехватывать.

Наземный бой: в военное время для КАПЕРОВ испанские порты не дружелюбны. Я начинаю в Иль-а-Ваш, устраиваю 2 нападения на укрепленную колонию в Санто-Доминго и забираю сундук. Освободив раба, я способствую мятежу, который распространяется на Подветренные острова. Мой 3-й бой в Трухильо, и последний раб восстает в Гондурасе.

Добыча: Я доставляю сундук самому королю и получаю 2 \$, а также право уменьшить меркантилизм до 2. Теперь налоговых бунтовщиков больше, чем меркантилизм. В Карибском регионе поднимают вооружённые восстания и провозглашают независимость! В 47 лет меня избирают правителем нового государства.

Победа Ганга Зумбы!



Положение на игровом поле и планшете философии на конец одиночной игры в 1629 г. Карибский бассейн получил независимость и при правлении Ганга Зумбы стал свободным государством, запретившим рабство.

ДАнные ТЕСТИРОВАНИЯ

Автор: Рогерио Ногейра да Коста

По ссылке (см. QR-код) вы найдёте презентацию со статистикой почти 100 партий в Pax Hispanica (только английский язык).

Какой победы добивались чаще всего?

Ответ: «Движение чаепития» и «Отмена рабства» в партиях с большим составом, «Эль Патрон» и «Отмена рабства» в партиях с малым составом.

Какая страна чаще всего побеждала?

Ответ: Испания.

До какого года обычно длились партии?

Ответ: чаще всего до Пражского мира (1637).



ИСТОРИЧЕСКИЙ ФОН

ИСПАНСКИЙ МЭЙН В XVII ВЕКЕ

Pax Hispanica — это период мирного времени, когда Испания переживала свой золотой век. Жемчужиной в короне Испанской империи стали её карибские порты, которым уже тогда было 100 лет и из которых ежегодно вывозили сокровища на 10 миллионов дукатов. До сих пор ни одному пирату не удавалось захватить галеон этой флотилии. Но недавнее поражение Испанской армады предвещает, что другие культуры и религии придут на Испанский Мэйн.

Как и в других играх серии *Pax*⁶², ваша победа определит будущее региона. И оно зависит от стремлений и решений вашего персонажа.

Погсказка. В этой игре асимметричные возможности. Испанский Мэйн называется так неспроста! Если Фиолетовый игрок (испанский священник) участвует в партии, его внушительное начальное влияние может подарить ему скорую победу за роялиста, колониста или миссионера. Однако если у вас будет флот хотя бы из 2 галеонов, вы сможете разорить испанские колонии и добыть сокровища, необходимые для победы.

КОГО ПРЕДСТАВЛЯЮТ ПЕРСОНАЖИ?

В игре представлены юноши Испании, Англии, Франции, Нидерландов⁶³ и Курляндии⁶⁴. При этом персонажи представляют не «нацию», а отдельных личностей во времена, когда любой решительный юноша мог попытаться стать колонистом, освободителем рабов, придворным или «крёстным отцом» Новой Испании⁶⁵. Они могут поддерживать беженцев-протестантов, нападать и грабить, как буканьеры⁶⁶, обходить монополии на грузоперевозки⁶⁷ и даже обращаться к чёрному рынку. Без него добыть повседневных товаров, в которых купается погрязшая в роскоши корона⁶⁸.

PAX Hispanica — это «*pax*-версия» игры *Lords of the Spanish Main* Фила Эклунда (опубликована издательством *Sierra Madre Games* в 2006 г.).

БОРЬБА ЗА СВОБОДУ

В описании первых встреч Испании с американскими индейцами упоминается народ таино, который просил пощады у кровожадных карибских колонизаторов. Как так вышло, что столь прекрасный Карибский бассейн оказался таким неблагополучным архипелагом, в котором царят пиратство, религиозные войны, инквизиция, рабство и геноцид при левом и правом социализме⁶⁹? Под угрозой сам принцип свободы — отсутствие физического принуждения. Я задумал игру, в которой борцы за свободу могут наконец победить. Например, игровой персонаж Бартоломе де лас Касас. Он был одним из первых борцов за права человека в истории и уже тогда заявлял, что *рабство — это грех*.

В игре упоминаются и другие герои, которые, пусть и с переменным успехом, но защищали свободу:

Антонио де Монтесинос †, Жессе де Форе (008), Фрэнсис Уиллоби (009), Джон Уинтрон (013), Уильям Сэйл (014), Пауло Джакомо Пинто (017), Джордж Фокс (020), Давид Насси (021), Хуан де Болас † (023), Лемпира † (025), Аж Кан Эк (026), Агуэйбана (027), Энрикильо дель Баоруко (028), индианка Титуба (029), Атуналь Тут (030), Таманко † (032), Барута Гуайкайпуро † (033), Байано (034), Диего дель Кампо † (035), королева Нэнни (035), Бенкос Биохо † (038), святой Пётр Клавер (038), Себастьян Лемба † (039), Хуана Инес де ла Крус (040), Мигель де Буриа † (041), Гаспар Янга (042), Джон Скерретт (043), Чатуае † (044), монахи Уланд и Монтесино (045), Роке Гонсалес-и-де-Санта-Крус † (047), король Олдман (048), король Голдекан (049), Гуго Гроций (060), Ганга Зумба (069), Йохан ван Олденбарневелт † (071), Папа Урбан VIII (072) и Самуэль Эбрео (094).

Число в скобках — это номер карты рынка, а крест (†) после имени означает, что этот человек погиб в бою. Однако на картах встречаются не только герои, но и воплощения зла⁷⁰, такие как Гарси Гонсалес де Сильва (019) и Йорген Иверсен Диттель (024).

⁶² В СЕРИЮ ИГР *PAX* входят (от более ранней охваченной эпохи до более поздней): *Pax Viking*, *Pax Renaissance*, *Pax Emancipation*, *Pax Pamir*, *Pax Porfiriana* и *Pax Transhumanity*. *Pax* на латыни — «мир».

⁶³ ГОЛЛАНДСКАЯ ОСТ-ИНДСКАЯ КОМПАНИЯ была основана в 1602 г. и стала первым в мире акционерным обществом. В период своего расцвета это была самая богатая организация в мире, финансируемая на добровольных началах. Ей принадлежало около 150 торговых судов, 40 военных кораблей и частная армия более чем в 10 000 человек. В ней одновременно трудились 40 000 граждан.

⁶⁴ ГЕРЦОГСТВО КУРЛЯНДСКОЕ. Небольшое герцогство на западе Латвии просуществовало с 1561 по 1795 г. Хотя это было вассальное государство Речи Посполитой, оно действовало независимо и содержало солидный торговый флот. Первая курляндская колония на острове Тобаго (1637 г.) пала в бою против испанских захватчиков. Позднее курляндцы основали другую колонию с 7 сахарными заводами, 2 заводами по перетонке рома, 1500 европейцами и 7000 африканскими рабами. В ходе Северных войн шведы потопили торговый флот Курляндии (1658 г.), а Нидерланды ассимилировали её карибские колонии.

⁶⁵ ОНИ ДОБИЛИСЬ ВСЕГО САМИ. Если не учитывать богатых торговцев — братьев Лампсинс (Зелёный игрок), то все персонажи игры скромного происхождения. Они говорят за себя, а не за всю нацию. И да, все они были мужчинами: шовинизм в ту эпоху цвёл по всему миру.

⁶⁶ БУКАНЬЕРЫ острова Тортуга названы так благодаря *буккану* — копильне, в которой они консервировали сырое мясо при помощи дыма от древесных щепок. Приключенческий фильм «Пираты Карибского моря» (студии «Дисней», 2003 г.) весьма точно изображает Тортугу.

⁶⁷ ГОЛЛАНДСКИЕ КОНТРАБАНДИСТЫ. В Восемьдесятлетней войне (1568—1648 гг.) к 1600 г. голландцы фактически добились независимости от Испании. Несмотря на ожесточённость борьбы, в первые десятилетия голландско-иберийская торговля не прекратилась, а наоборот, только развивалась. Сотни голландских торговых судов беззаботно заходили на вражескую территорию, хотя капитанов могли арестовать, а груз изъять. Как минимум с 1595 г. испанские губернаторы колоний закрывали глаза на повседневную деятельность голландских торговцев в испанских портах. Контрабандисты-голландцы предпочитали использовать *флейт* — недорогое плоскодонное судно с малой осадкой, изобретённое около 1595 г. Оно вмещало 100 тонн груза, но в угоду грузоподъёмности всего 4—12 пушек и 20—50 матросов с мушкетами и аркебузами. Из Нидерландов они отплавляли эскадры, пополняли припасы на Маргарите и возвращались через пролив Мона — путь туда и обратно занимал 11 недель. Губернатор Новой Андалусии вёл записи и отметил, что за 1605 г. в солончаки Куманы прибыли 120 голландских, 4 английских и 1 французское контрабандное судно (см.: Engel Sluiter. *Dutch-Spanish Rivalry in the Caribbean Area, 1594—1609*. 1948).

⁶⁸ НЕЗАКОННАЯ МОРСКАЯ ТОРГОВЛЯ господствовала на Мэйне, ведь колонии не могли выжить только за счёт товаров, которые раз в год из Севильи поставлял серебряный флот. Валлийский священник и экономист Джозайя Такер называл эту морскую торговлю «подпольной торговлей чудовищного размаха». Испанское духовенство беспокоилось, что иностранные торговцы-протестанты становятся неотъемлемой частью культуры Новой Испании, что приводит к ослаблению католической веры (см.: Josiah Tucker. *Four Tracts on Political and Commercial Subjects*. 1774).

⁶⁹ СОЦИАЛИЗМ. «Система, в которой право собственности в сельском хозяйстве, торговле и промышленности может присваиваться только политическими властями, а не путём рыночных сделок» (см.: Thomas Sowell. *Knowledge and Decisions*. 1996.).

⁷⁰ ЗЛО. Согласно преобладающей сегодня контрпросветительской философии, объективных норм не существует и нельзя объявить что-либо злом, даже рабство или геноцид. Но это в корне неверно. Все исторические факты указывают на то, что нормы существуют, они естественны и независимы от человеческих предположений. Их несоблюдение всегда приводит к одним и тем же последствиям. Те, кто отрицают естественное право, просто-напросто заблуждаются.

РАХ HISPANICA В СРАВНЕНИИ С ДРУГИМИ ИГРАМИ СЕРИИ РАХ

Автор: Рогерио Ногейра да Коста

Как и другие игры в этой серии, *Rax Hispanica* посвящена личностям, творившим историю целого региона. Эти люди не только вели за собой народы, но и влияли на национальную культуру. Другие знакомые черты — рынок карт (ваш основной инструмент для действий), игровое поле с картой региона, а также борьба за преимущество в зависимости от положения в игре (считайте, что это ваше положение на политической арене). Однако в игре есть и совершенно новые черты, описанные ниже.

Планшет философии. Рынок теперь строится на аукционах, а не на привычной покупке карт. Планшет философии — поле битвы, где вы пытаетесь закрепить за собой одну из 4 областей, позволяющую получать карты без аукциона. Это мини-игра, где вы сражаетесь и маневрируете. В отличие от других игр серии, рынок в *Rax Hispanica* ограничен — приходится выбирать из 4 открытых и 4 скрытых карт.

Нет карт событий, определяющих окончание партии. Вы победите, когда совпадут необходимое положение в игре и ваше положение на планшете философии. Например, чтобы победить за освободителя рабов, нужно не только занять ячейку приверженца этой философии, но и добиться, чтобы на поле не осталось рабов.

Большая роль сделок. В партиях большим составом важно уметь договориться с соперниками: какими картами обменяться, кого поддержать в бою и на аукционе и на каких условиях не начинать бой. Здесь недостаточно надеяться на себя или ждать, что из колоды придёт нужная карта. Сделки взаимовыгодны и помогут выбраться из ямы.

Мир в вашем распоряжении. Как и в игре *Rax Viking*, на игровом поле хорошо видны намерения соперников. Каждый из вас занимает важное место в становлении или разорении Карибского региона. Вы не действуете «в тени империй», как в *Rax Renaissance* или *Rax Pamir*, пытаетесь вовремя примкнуть к победителю. В *Rax Hispanica* фишки вашего цвета принадлежат только вам, в отличие от, например, *Rax Pamir*, где фишки общие и пользоваться ими может любой. Вы сами правите своими колониями, миссиями и кораблями, и только от вас зависит ваша победа или поражение.

Больше конфликтности. Оба поля битвы (планшет философии и игровое поле) — это враждебная среда. Не обманывайтесь: ваши деятельность, колонии, соборы и корабли всегда под угрозой. Соперники при любом удобном случае нападут, ограбят и обнулят все ваши старания нескольких раундов. Именно поэтому так важно заключать сделки и торговаться, чтобы заручиться союзниками и защитить свои поселения и должности.

Игра не о том, как заработать больше денег или украсть больше золота. Игры серии *Rax* асимметричны⁷¹. Это значит, что каждый участник преследует свою цель, которую сам для себя выбрал. Эта игра не о победных очках. Попробуйте сделать Карибский бассейн таким, каким хотите его видеть, — независимым и искоренившим рабство или же разграбленным и сожжённым дотла.

⁷¹ СЛЕДУЮЩАЯ ИГРА СЕРИИ. *Rax Hispanica* — это приквел к кооперативной игре *Rax Emancipation* об эпохе Просвещения XVIII и XIX вв. Игроки в ней — независимые, политические и религиозные активисты, чья цель — добиться отмены рабства во всём мире. Если *Rax Hispanica* ждёт коммерческий успех, я постараюсь выпустить продолжение о дальнейшей идеологической борьбе Испанских Штатов Америки — нации Нового Света. В ней будут параллели с тем, что происходило в США, — Гражданская война, Новый курс, эмансипация женщин и т. д. Как и в других играх серии, её героями будут «создающие» (торговцы и банкиры), отвечающие на агрессию «забирающих» (см. сноску 10).



КАК ДОБИТЬСЯ УСПЕХА

Предвоенное руководство для молодых деятелей

Автор: Марцин Джевецки, победитель 43% партий

1. Получите влияние 2 как можно раньше, ведь это проще, чем получить почитание 2. Для этого можно обзавестись должностью влияния либо основать колонию, но тогда поскорее укрепите её и не забудьте договориться с соперниками в той же области суши о взаимной поддержке в наземных боях.
2. Чтобы избежать «бунта на кораблях», старайтесь нанимать корабли с одинаковым продвижением. А чтобы на вас не разыграли «Отступничество», не **закрепляйте** на своём планшете карты с противоположным продвижением.
3. Если у соперников есть корабли КАПЕРОВ, приглядитесь к картам колоний — на трети из них встречается действие «Жаперское свигетельство», переманивающее КАПЕРА в ваш флот. В мирное время КАПЕРЫ законно погружают сундуки в любых колониях.
4. Выбирая, куда поместить проповедника, проверьте по календарю, где и когда появятся сундуки. Чтобы защитить туземца от похищения, убедитесь, что в той же области суши есть ваши колонии или колонии союзников. Как можно раньше выполните «Образование», чтобы заменить туземца на гражданина.
5. Помещайте свои колонии и миссии в одну область суши — так они будут защищать друг друга в наземном бою.
6. Без флота вы не будете получать карты гаваней, а без них трудно сменить деятельность. Однако вы всё ещё можете победить миссионером только за счёт почитания.
7. В одной колоде нет всего, что нужно для успеха, поэтому своевременная смена деятельности — ключ к победе. Если у вас нет подходящих карт гаваней, переживите кризис среднего возраста, но не стойте брезговать и дебошем в год «Кометы» (1615 г.). Станьте миссионером, если хотите почитания, роялистом, если нужны должности, или буканьером, если не хватает кораблей и карт гаваней.




КАК НЕ УДАРИТЬСЯ В ДЕБОШ


Руководство для юных скитальцев

Автор: Рогерио Ногейра да Коста



1. Ваша первая цель — начните деятельность в 1600 г., не особо привередничая при её выборе.
2. Если у вас нет карты гавани с действием «Женитьба», будьте готовы поставить все монеты на карту с продвижением, которое принесёт вам деятельность (если вы в конце порядка хода), или на карту с подходящей должностью (если вы в начале порядка хода). Должность почти так же хороша, как деятельность.
3. Первые 2 аукциона (1599 г. и 1603 г.) — самые важные. Если вы выставите на аукцион карту, необходимую тем, чей ход позже вашего, то заработаете монеты на следующий аукцион в этот год. Если же вы в конце порядка хода, а соперники уже оплатили ставки в обший запас, то вы сможете недорого купить любую карту на рынке.
4. Если вы не испанец, вам нужно выиграть аукцион в 1599 г. или в 1603 г., чтобы не упустить преимущество знамени «Амстердамский транзит». Если на карте, выигранной в 1599 г., много полезных действий, поберегите её на 1604 г.
5. Если продвижение с карты рынка не позволит вам начать деятельность, сначала выполните действие «Поединок», «Роман» или «Женитьба» с карты гавани. Добавив к этому продвижение, вы обеспечите себя деятельностью. Но сможете ли вы в ней удержаться?
6. Обращайте внимание на игроков, совершающих ходы последними (например, голландец и курляндец). Следите, какие продвижения они покупают, ведь у них больше возможностей устраивать дуэли и «Поединки», чтобы перехватить чужую деятельность. Не беритесь за те деятельности, которые они выбрали.

ГЛОССАРИЙ

БЕЖЕНЕЦ (Г.1.Б). Гражданин, цвет которого отличается от цвета колонии или библии, где он стоит. Беженец поддерживает сторону в наземном бою согласно **Д.5.Б**. Беженец появляется на поле, если игрок нанял гражданина соперника (**Д.2.Б**) или если гражданина переселили (**Е.3.Б**). Беженец появляется каждый раз, когда игрок должен поместить своего гражданина (например, действием «**Плавильный котёл**» ) , но в его *личном запасе* закончились граждане. См. «Ограничение количества компонентов», с. 34.


БИБЛИЯ. Фишка цвета игрока, обозначающая миссионера. Библия может лежать на планшете игрока (на шкале почитания или на карте власти) или на игровом поле (на территории племени). Библия на территории племени считается *проповедником* до тех пор, пока не станет *собором*. 


БУНТ НА КОРАБЛЯХ. Игрок применяет этот эффект, если портрет его персонажа должен сдвинуться в сегмент «Бунт на кораблях» (**Б.5.И**). Если на его планшете больше одной карты корабля, он сбрасывает все карты кораблей, продвижение которых не совпадает с продвижением его флагмана. В отличие от «Кризиса среднего возраста», этого нельзя избежать, заплатив 1 \$. Если участник разыграл карту и продвижение привело к бунту на кораблях, он применяет эффект *прежде*, чем сможет **закрепить** эту карту.

ВЛИЯНИЕ. Влияние игрока равно наибольшему числу, открытому на его шкале влияния (**Б.4.В**) либо текущему значению меркантилизма (*меньшему* из этих двух чисел). Влияние определяет *предел руки* игрока (максимальное число карт в руке), а также *ограничение количества действий* (максимальное число действий, которое игрок может выполнить с одной карты). Влияние *увеличивается* действиями «**Колония**»  и «**Должность Влияния**»  ⁷² и *уменьшается* из-за разорения колонии или потери должности, на которой лежала колония. Если участник разыграл карту и его влияние увеличилось, это учитывается только со следующей карты.


ВОЕННАЯ КАЗНА (Б.5.3). Шкала в нижней части планшета философии. Сюда игроки добавляют сундуки для финансирования завоеваний в Девятилетней войне. Если сокровища в ЕВРОПУ доставил КОНКИСТАДОР или КАПЕР, он добавляет сундуки на эту шкалу. Это важно для победы «*Король-солнце*» (**Ж.3.Г**).



ВОЙНА (ВОЕННОЕ ВРЕМЯ). Годы, когда идёт война в Европе. Они отмечены на календаре чёрной *полосой* (**Б.3.В**). Это влияет на игру в следующих случаях:



- **Порядок хода в военное время:** начиная с самого праведного и заканчивая наименее праведным.
- **КАПЕР (Е.5.Г) в военное время** может начать *наземный бой* (**Д.5**) против любой территории (см. «Статус», с. 37).
- **Голубь.** Действием «**Голубь**»  можно переместить голубя (приблизить конец игры), только если Тридцатилетняя война ⁷³ уже началась.

ВОСТАВШИЙ РАБ. См. «Мятежник», с. 34. Фишка восставшего раба не считается рабом для условий победы «Отмена рабства» (**Ж.3.В**). *Обозначает группу освободившихся из рабства вооружённых мятежников.* 


ВЫКУП ЗА ПЛЕННОГО. Если фигурку гражданина сбросили в *наземном* (**Д.5.Е**) или *морском бою* (**Е.2.Г**), его владелец может заплатить нападающему


выкуп в 1 \$ (это было обычным делом для влиятельных людей на Испанском Мэйне), иначе на поле появляется налоговый бунтовщик . *Обозначает осиротевших родственников, разгневанных безразличием короны.* Если это наземный бой, мятежника нужно поместить по правилам *распространения мятежа* (**Д.5.Е**). В остальных случаях — на любую свободную территорию мятежников.


ГАЛЕОН. Фишка, которую игрок помещает на поле при выполнении действия «**Корабль**» . У каждого участника может быть не более 3 галеонов — по количеству карт кораблей на его планшете. Каждый галеон может везти 1 *груз* (сундук или фигурку работника), а также неограниченное число реликвий. В наземном бою у каждого галеона сила 1. 

ГОЛУБЬ. При подготовке к игре поместите голубя на календарь (**В.1.Б**). Голубя можно переместить на ближайший год плавания действием «**Голубь**»  (см. Розеттский камень). Игра заканчивается в конце года плавания, отмеченного голубем. 

ГРАЖДАНИН ⁷⁴. Фигурка работника цвета игрока. В *наземном бою* (**Д.5**) у каждого гражданина сила 1. Гражданина нельзя поработить, и, в отличие от *раба*, его не нужно сбрасывать из-за производства товаров (**Г.1.Е**).


- **Беженцы.** Колония может нанять гражданина не своего цвета. Также на собор можно поместить гражданина другого цвета. В обоих случаях такой гражданин считается беженцем.
- **Выкуп за пленного или мятеж.** Если гражданин погиб в *наземном* (**Д.5.Б**) или *морском бою* (**Е.2.Г**), его владелец может заплатить нападающему выкуп в 1 \$, иначе появляется налоговый бунтовщик . Если это наземный бой, владелец гражданина помещает его по правилам *распространения мятежа* (**Д.5.Е**), а в остальных случаях — на любую свободную территорию мятежников.

ГРУЗ. Каждый галеон может везти либо 1 фигурку работника (туземца или гражданина), либо 1 сундук, а также любое количество реликвий. Поместите компонент на галеон. 

«**ДВИЖЕНИЕ ЧАЕПИТИЯ**». Одна из 4 возможных *побед* (**Ж.3.Б**). Игрок побеждает, если он *приверженец-колонист* (**Ж.2**), у него есть хотя бы 1 должность, а налоговых бунтовщиков  на поле больше, чем значение меркантилизма. Каждая реликвия в казне считается одной должностью. *Эта победа знаменует колониальное восстание, которое провозгласило независимость Новой Испании.*

ДЕБОШ (Г.2.В). Неумеренное возлияние и распутство, из-за которого персонажу устроили взбучку и в наказание отправили скитаться матросом по Карибскому морю. Выбрав этот вариант в *год аукциона* (**Г.2**), игрок берёт 1 \$ и 3 карты гаваней. Если у него есть деятельность, он обязан пережить *кризис среднего возраста* (см. с. 33).

ДЕЙСТВИЕ (Г.3.В). Символы в столбце в левой части карты (**Б.6.Б, Б.7.Д**) обозначают действия. Разыгрывая карту, участник может выполнять её действия. *Продвижение* всегда обязательно и не считается действием. См. описание всех действий и их символы на Розеттском камне.

ДЕЙСТВИЕ С ЯКОРЕМ (Г.3.В). Если игрок выполняет действие с *символом якоря* (**Б.7.Г**), он кладёт соответствующую карту на свой планшет: либо в ячейку кораблей, либо в ячейку должностей. 

ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ. Одна из 4 *шкал* (**Б.5.Е**) на планшете философии: колонист (сверху), миссионер (справа), букарьер (слева) и роялист (снизу). С каждой



⁷² ПОЛИТИЧЕСКИЕ И ЭКОНОМИЧЕСКИЕ РЫЧАГИ. Влияние игрока отражает его политическую власть, а почитание — владение фундаментальными знаниями, в том числе экономическими. Испанский юноша начинает игру с высоким влиянием (равным 3): это буржуазный престиж, унаследованный по праву рождения во времена, когда Испания правила миром.

⁷³ ТРИДЦАТИЛЕТНЯЯ ВОЙНА (1618—1648 гг.) — кровавый и разрушительный религиозный конфликт, потрясший всю Европу. Хотя Англия и сохраняла нейтралитет, около 55 000 её граждан сражались за дело протестантов. Какими бы ни были их личные мотивы, эти люди стали активной частью политики Стюартов в период разлада между короной и парламентом, который и привёл к Английской революции (см.: Adam Marks. England, the English and the Thirty Years' War. 2022).

⁷⁴ ГРАЖДАНИН. Это понятие, появившееся в римском праве и уточнённое в эпоху Просвещения, создаёт моральную основу для того, чтобы любая община защищала права отдельных жителей. Каждый человек в силу своей разумности рождается гражданином. Это основа принципа «все люди созданы равными и обладают естественным правом». Определение «гражданин» предполагает, что рабство аморально, если только не считать «гражданство» чем-то, что даёт бюрократизм.


из шкал связана колода рынка. Если портрет персонажа не на шкале деятельности, то он — *скиталец*. В остальных случаях у него та деятельность, на шкале которой он находится⁷⁵.

ДОБОР КАРТ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (Г.2.Б). Взятие в руку карт из колоды определённой деятельности. Если в *год аукциона (Г.2)* игрок выбрал этот вариант, он добывает столько карт из колоды своей деятельности, чему равно его почтение. У игрока должна быть деятельность, чтобы добывать карты таким способом. Участники не показывают взятые карты соперникам.

ДОЛЖНОСТЬ. Выполнив действие «**Должность влияния**»  или «**Должность почтения**»  (см. Розеттский камень), игрок получает благородный титул или почётное звание (**Б.7.Ж**) и связанное с этим *свойство должности (Б.7.Е)*. Таким действием игрок **закрепляет** карту власти на своём планшете и помещает на неё колонию или библию соответственно. В *ячейке должностей (Б.4.3)* может быть не более 3 карт.

ДРУЖЕСТВЕННЫЙ ПОРТ (Е.4.А). Колония цвета игрока, расположенная не в *мятежной области*. Игрок, которому принадлежит эта колония, может законно погружать сокровища в дружественных портах независимо от статуса своего флота (исключение: НАЛЁТЧИК испанца не может законно погружать в испанском порту).

ДУЭЛЬ. Если из-за продвижения портрет игрока должен сдвинуться в ячейку с другим портретом, они меняются местами (**Г.3.Б**).

ЖЕТОН ОТКРЫТИЯ. Один из 10 жетонов, прилагающихся к про-монабору «*Конкистадоры*» (продаётся отдельно). 

ЗАКОННАЯ ПОГРУЗКА. Позволяет погрузить сокровища на галеоны бесплатно и без наземного боя, если это разрешено правилами **Е.4.А**, **Е.5.В** и **Е.5.Г**. Реликвии можно законно погрузить *только* в *дружественных портах (Е.4.В)*. Контрабанда и разорение — примеры *незаконной* погрузки сокровищ.

ЗНАМЕНИЕ (Б.3.А). События, меняющие правила игры. Участники применяют их эффекты в определённые года, выделенные на календаре знамёнами (см. часть Г).

- **40 заговорщиков**⁷⁶ (с 1638 г.). С наступлением этого знамения и до конца партии наём рабочей силы стоит 2 \$, а не 1 \$. *Из-за распада Иберийской унии приостановлен законный ввоз рабов.*

⁷⁵ СВЯЗЬ ПРОДВИЖЕНИЯ И РЕЛИГИЙ. В **век европейских религиозных войн** продвижение *вправо* смещает ваше мировоззрение в сторону католического реформаторства, а *влево* — в сторону протестантизма. Продвижение *вверх* означает свободу и веротерпимость, а *вниз* — лоялизм. **Во времена Английской революции и Протектората Кромвеля** продвижение *вверх* означает симпатию к индигенатам (выступавшим за свободу религии для некаатоликов), продвижение *влево* — к пресвитерианству (его предпочитали парламентарии), а *вниз* — к англиканству или лаудианству роялистов. **Во Франции** продвижение *вверх* символизирует переход недовольных дворян на сторону гугенотов или участие в восстаниях (фрондах). **В Нидерландах** продвижение *влево* — это поддержка гомаристов, а *вверх* — ремонстрантов. Несмотря на знаменитую голландскую религиозную терпимость, гомаритский штатгальтер, принц Оранский (карта 050), обезглавил своего соперника — государственного деятеля-ремонстранта Йохана ван Олденбарневелта (карта 071), героя Нидерландской войны за независимость.

⁷⁶ СОРОК ЗАГОВОРЩИКОВ в 1640 г. наконец добились независимости Португалии от Испании, такой желанной для подавляющей части португальского населения. Тогда Португалия на 12 лет лишилась права *асьенто*, а Испания — законного источника африканских рабов. Из-за этого цены на рабочую силу выросли во всех колониях.

⁷⁷ АЛЬКАБАЛА — это королевский налог с продаж произведённого товара. В 1635 г. его повысили в Мексике до 6 %, чтобы обеспечить финансирование Армады Барловенто — береговой стражи. Она защищала американские колонии от пиратов и европейских военных кораблей.


⁷⁸ АМСТЕРДАМСКИЙ ТРАНЗИТ — голландская система, поддерживающая свободную торговлю. На мировом рынке доминировали Нидерланды — небольшой регион без ресурсов, борющийся за независимость от Испании. Отказавшись от меркантилизма, Нидерланды вступили в свой золотой век. Голландские купцы и контрабандисты были настолько важны для иностранных экономик, что Нидерландский чёрный рынок терпели не только на Испанском Мэйне, но даже на вражеском Пиренейском полуострове. Король Филипп решил не вмешиваться в дела незаконных голландских торговцев, хотя понимал, что их прибыль помогает финансировать независимость Нидерландов от Испании.

⁷⁹ МАЛЯРИЯ — зоонозная (переносима комарами) инфекция, за всю историю унёсшая огромное количество жизней. По сей день она убивает свыше полумиллиона человек в год. Также эта пандемия заметно снижает продолжительность жизни во всех экваториальных странах, однако на Западе ей уделяется крайне мало внимания по сравнению с ярко освещённым в СМИ COVID-19. Малярия попала в Карибский бассейн с африканскими рабами. Как и другие трансатлантические болезни, она выкашивала его жителей — не только коренные народы, но и европейцев. Однако африканцы обладали к ней некоторой устойчивостью.

⁸⁰ «БЕЗУДЕРЖНАЯ» ИНФЛЯЦИЯ. Выпуск *веллонов* — низкопробных монет — девальвировал валюту и позволил Филиппу III использовать дешёвый металл для погашения долгов, взятых в золоте. В XVII в. это привело к «революции цен»: инфляция выросла до 1,5 % в год. Вы удивлены, что столь низкий процент привёл к «безудержной» инфляции? После того как «король-солнце» оставил Францию в полном банкротстве, генеральный контролёр финансов сформировал «Миссисипскую компанию». У неё была монополия на колониальную торговлю и исключительное право выпускать банкноты, которые по закону можно было принимать для уплаты налогов. Поначалу они были обеспечены золотом, но по мере девальвации коэффициент резервирования снизился до 12,5 %. Печатались огромные объёмы денег. Акционеры в одностороннюю стали миллионерами, а цены на недвижимые и потребительские товары выросли в 3—4 раза, прежде чем в 1720 г. «Миссисипский пузырь» лопнул. Инфляция может вызвать всё, что увеличивает количество денег в случае, если денег становится больше, а товаров и услуг — нет. Однако «безудержная» инфляция происходит, если жадные режимы печатают некупаемые бумажные (фиатные) деньги, чтобы выйти из долгов. Что бы ни говорили кейнсианцы, экономика — это наука, и её законы нельзя преодолеть лишь силой воли (см.: Mursa & Ifrim. The Mississippi Bubble (1719—1720), an “Austrian” Explanation. The Indispensability of Freedom Conference. 2019).

⁸¹ УРАГАН. Несколько галеонов серебряного флота в 1622 г. затонули из-за сильного урагана возле архипелага Флорида-Кис. В 1980-х гг. останки обнаружил и поднял на поверхность искатель сокровищ, бывший птицевод Мел Фишер. Стоимость драгоценностей исчислялась сотнями миллионов долларов. Фишер годами судился с алчными бюрократами Флориды, прежде чем наконец получил законную долю от своих 20-летних вложений в поиски. В Ки-Уэсте можно посетить «Морской музей» Мела Фишера.


⁸² МИССИОНЕРЫ-ИЕЗУИТЫ. Общество Иисуса (контрреформационный религиозный орден) вооружало коренных жителей по всей колониальной Америке и образовало в редукциях ополчения, чтобы они могли защищаться от набегов колонистов и работорговцев. Эти люди по-настоящему оберегали индейцев, в отличие от тех, кто проповедовал, что служение идёт рука об руку с благочестием. «*Мы боремся за справедливость. По естественным божественным и человеческим законам индейцев нужно освободить от рабства и суровой трудовой повинности, в которых те пребывают*» (Роке Гонсалес-и-де-Санта-Крус, иезуит, карта 047. Принял мученическую смерть в 1628 г.).

- **Алькабала 6 %**⁷⁷ (1630 г.). В порядке хода каждый игрок может поместить по 1 налоговому бунтовщику  на любую свободную территорию мятежников. *Алькабала (испанский налог с продаж) увеличился до 6 %, что вызвало волну насилия и протестов по всей Новой Испании.*

- **Амстердамский транзит**⁷⁸ (1604 г.). В этот год влияние всех игроков — 3 (игнорируйте меркантилизм).

- **Комета** (1615 г., 1616 г.). В эти годы влияние и почтение всех игроков — 1 (игнорируйте меркантилизм). *Тройная комета вызвала суеверную истерию.*

- **Малярия**⁷⁹ (1627 г., 1643 г.). Каждый гражданин, находящийся в колонии, становится рабом (заменяется белой фигуркой), если только кто-либо не заплатит за такого гражданина 1 \$ в общий запас. Если Испания не участвует в партии (**В.3.А**), все её колонии защищены от этого знамения.

- **Обесценивание денег**⁸⁰ (с 1624 г.). С наступлением этого знамения и до конца партии карты рынка можно сбрасывать, но нельзя продавать (**Г.3.Д**) (всё ещё можно продавать действием «**Чёрный рынок**» ). *Филипп III ввёл медную монету низкого качества (1599 г.), что вызвало инфляцию и истощило накопления для развития колоний и миссий.*

- **Рабы из Африки** (с 1634 г.). С наступлением этого знамения и до конца партии прекращается *убыль рабов (Г.1.Е)*. *Законный ввоз рабов увеличился благодаря португальскому праву асьенто.*

- **Сезон ураганов**⁸¹ (1621 г.). Все перехваченные в этот год флоты немедленно тонут вместе с грузом (морские бои не происходят).

- **Эльдорадо** (1599 г., 1601 г.). Дебош недоступен. Все игроки должны потратить год плавания на разведку. *Легендарный Золотой город на реке Ориноко впустую будоражил умы искателей приключений.*

ИЕЗУИТЫ⁸². Способность персонажа кардинала Ришелье (Синий игрок, француз). У каждой библии (проповедника или собора) Синего игрока в бою сила 1. У таких проповедников нельзя *похитить туземца (Д.2.А)*.

КАЗНА (Б.4.Е). Область на планшете игрока для хранения монет и реликвий. Их количество открыто всем игрокам. Сундуки в *военной казне (Б.5.3)* не принадлежат участникам и остаются там до конца партии.



Важно помнить!
К концу 1616 г. у игроков в руках должно остаться не больше 1 карты.

Важно помнить!
Сам француз также не может похитить туземца у своего проповедника (даже для спасения своей колонии).



КАПИТАН. Одна из 14 особых карт гаваней из промонабора «Капитаны» (продаётся отдельно).


КАРТА БОЯ (Б.8). Используется для выбора стороны в наземных боях (Д.5.В) и выбора тактики в морских боях (Е.2).

КАРТА В РУКЕ. Каждый игрок держит в тайне карты рынка и гаваней в руке. Их нельзя показывать даже во время сделок, пока не совершится обмен (Ж.1). Карты в руке можно разыграть или продать (Г.3). В год плавания участник может сбросить карту гавани, чтобы перехватить флот соперника (Е.1).


КАРТА ВЛАСТИ. Один из 4 типов карт рынка (Б.7). Выполнив действие «Должность Влияния»  или «Должность Почта-ния»  (см. Розеттский камень), игрок закрепляет такую карту на своём планшете и помещает на неё колонию или библию соответственно.




КАРТА ГАВАНИ (Б.6). Одна из 14 карт в колоде гаваней, по одной карте на каждую из 14 областей моря (Б.2.Б) на поле. Каждый раз, когда игрок любым способом помещает галеон(ы) в ПИРАТСТВО, он берёт 1 карту гавани. Также такую карту можно получить действием «Гавань»  и «Корабль» . Участник получает 3 карты гаваней, когда устраивает дебош (Г.2.В). Сбрасывая карту гавани, немедленно замешайте её в колоду гаваней ⁸³.

КАРТА КОЛОНИИ. Один из 4 типов карт рынка (Б.7). На такой карте всегда есть действие «Колония» , благодаря которому на поле можно основать колонию (Д.1).



КАРТА КОРАБЛЯ. Один из 4 типов карт рынка (Б.7). На такой карте всегда есть действие «Корабль» , благодаря которому игрок добавляет в свой флот галеон. Помещая галеон в ПИРАТСТВО, игрок берёт 1 карту гавани (Г.4.Е). Если галеон потопили в бою, его владелец сбрасывает карту флагмана (Е.2.Д).



КАРТА МИССИИ. Один из 4 типов карт рынка (Б.7). На такой карте всегда есть действие «Библия» , благодаря которому на поле можно учредить миссию (Д.4).



КАРТА РЫНКА. Одна из 100 карт рынка. В начале игры разделите эти карты на 4 колоды по типам: колонии, миссии, власть и корабли (В.2.Б). Благодаря аукциону (Г.2.А) и добору карт деятельности (Г.2.Б) участники получают их в руки и могут

⁸³ ПИРАТСКИЕ ГАВАНИ. Необитаемый остров Кюрасао был знаменитой пиратской гаванью, пока в 1634 г. не стал военно-морской базой голландской ВИК. Губернатором острова назначили Питера Стёйвесанта (Оранжевый игрок). Остров вскоре оказался под пристальным вниманием испанской короны, ведь стал центром свободной торговли и главным Карибским перевалочным пунктом. Незаконные товары здесь стоили на 45 % меньше поставляемых из Испании законно. В 1640 г. заговорщики добились независимости Португалии, лишив её асбесто — права на ввоз рабов. И тогда Кюрасао обнажил свою тёмную сторону — стал крупным центром работорговли именно тогда, когда Карибские острова нуждались в их труде для производства сахара.

⁸⁴ «МУДРЫЙ ТОРГОВЕЦ» — так называется обращение, с которым в 1648 г. выступил Каспар ван Барле, голландский ремонстрант и гуманист. «Барле сформулировал концепцию капиталистического прагматизма, уходящего корнями в христианский гуманизм. Эта концепция поддерживала рост новой нации, её территорий и экономики. Барле считал, что купец может стремиться к богатству только из благородных целей, а не из жадности или хвастовства. Это основа морали, учитывающей личные интересы, которая способна стать фундаментом хорошего руководства и справедливого общества» (см.: Elizabeth Sutton. Capitalism and Cartography in the Dutch Golden Age. 2015).

⁸⁵ ОБЩЕСТВЕННАЯ И ТАЙНАЯ КАРТОГРАФИЯ. Эталонная морская карта — *падрон реал* — как и другие секреты навигации была государственной тайной и хранилась в Севилье в недрах здания Каса-де-Контратасьон. По закону копии этой карты продавались только с письменного разрешения. Карту нельзя было показывать кому-либо, кроме граждан Кастилии, она изредка обновлялась королевским картографом и оттого всегда была устаревшей. Лодманы, по закону обязанные носить с собой только заверенные копии *падрон реал*, прибегали к ухищрению: королевским инспекторам они показывали официальные копии, а в свои тайные вносили исправления. Поначалу голландцы также скрывали свои карты: в 1621 г., когда Двенадцатилетнее перемирие подошло к концу, они хранили рукописные атласы зelandского шкипера Дирика Рейтера в голландской Вест-Индской компании как государственную тайну. Однако с наступлением Золотого века голландской картографии частные лица (Лукас Вагенаер, Ян Блау, Ян Янсоnius, Клас Янсон Висхер и Фредерик де Вит) издали монументальные многотомные атласы мира. Созданные в условиях конкуренции, эти морские карты были лучшими в мире. Позже и Испания была вынуждена разрешить издавать атласы частным космографам и картографам, например Херонимо Мартину (см.: Alison Sandman. Spanish Nautical Cartography in the Renaissance. 2007).

⁸⁶ КОЛОНИСТЫ. Эта игра рассказывает историю беженцев, прибывающих на тропические берега. Их строгий пуританский образ контрастирует с яркостью экзотических островов. В 1629 г. Джон Уинтроп (карта 013), юрист и набожный сорокалетний помещик, получил от своего друга, графа Роберта Рича, предложение возглавить пуританскую колонию на острове Олд-Провиденс. Граф выделил 2000 фунтов стерлингов, чтобы тайно отправить в Карибский бассейн 2 корабля с каперскими свидетельствами. Граф Рич писал: «Главнейшая цель — распространить истинную религию и искреннее поклонение Богу, чему в христианском мире сейчас сильно противостоят». И очень вовремя: в это время Карл I в гневе распустил парламент, и тот прекратил свою деятельность на 11 лет. Уинтроп потерял работу, а его друзья-пуритан заключили в Тауэре. Уинтроп в итоге стал губернатором, но не в Карибском бассейне, а в британской колонии Массачусетского залива. Это оказалось мудрым решением: его руководство этой колонией впоследствии повлияло на облик США, в то время как колонию на Олд-Провиденсе обнаружили и разорили испанцы. Однако и по сей день у жителей этого острова голубые глаза и говорят они по-английски. Сейчас они вовлечены в активную культурную войну с правительством Колумбии, которое претендует на остров и усиленно насаждает на нём свою культуру.

⁸⁷ «КОРОЛЬ-СОЛНЦЕ». В начале партии ещё неизвестно, кто станет «короём-солнцем». Его личность и национальность определится, когда один из игроков победит, будучи роялистом. Богатства Нового Света способны породить нового императора всей Европы — французского, британского или испанского монарха. Исторически «король-солнце» — это Людовик XIV, правивший Францией 72 года. В Десятилетней войне (с 1688 г.) он пересёк Рейн и отправил флот в Карибский бассейн. Пытаясь добиться европейского господства, он предвосхитил Наполеона. Однако его остановило объединение Англии, Нидерландов и Священной Римской империи.

⁸⁸ ВУДУ — это африканский шаманизм, который исповедовали беглые рабы из многих стран, говорившие на разных языках. Шаманы вуду верили, что у ритуальных предметов есть душа и в них можно «вкладывать» проклятия и благословения. Эти воззрения отражены также в палеолитических фигурках и неолитических текстах. Кое-какие шаманы использовали фигурки *нкиси*, в которые нужно было вбивать гвозди для сотворения кодовства. Само слово «вуду» в их языке значит «дух». У шаманизма не было письменной фиксации, и ритуалы часто видоизменялись от шамана к шаману. В XX в. некие гуру утверждали, что они единственные, кто знает всё о вуду, и предпринимали неудачные попытки навязать единую догму. Франсуа Дювалье, президент Гаити (1957—1971 гг.), поставил вуду в услужение культуре своей личности и усилил его террористическим режимом тайной полиции *тонтон-макуты*. Голайвудские фильмы свели вуду к злодейской магии и зомби, однако, несмотря на сомнительные современные представления, в те времена вуду было лишь афро-карибским шаманизмом, схожим с любой подобной религией в мире.

⁸⁹ КРИЗИС СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА — это психологическое озарение, вызванное осознанием своей смертности и отсутствием достижений в жизни. Этому посвящён самый читаемый роман западной литературы — «Дон Кихот» испанского писателя Мигеля де Сервантеса. Трогательная история о рыцаре-идеалисте, сражающемся с ветряными мельницами, впервые опубликована в двух томах в 1605 и 1615 гг.

разыграть, чтобы продвигаться на планшете философии и выполнять действия ⁸⁴. Выполняя действие с якорем (Г.3.В), игрок помещает карту рынка в соответствующую ячейку своего планшета.

КАРТОГРАФЫ ⁸⁵. Способность персонажа Питера Стёйвесанта (Оранжевый игрок, голландец). Благодаря высокому качеству голландских карт, не более 3 карт гаваней Оранжевого игрока не учитываются для его предела руки.

КОЛОНИЯ (Д.1) ⁸⁶. Круглая фишка цвета игрока на территории колонии (Б.1.В, Б.2.В). Считается, что она находится и в области суши, и в области моря, к которым примыкает. В наземном бою (Д.5) у каждой колонии сила 1. Если у колонии есть форт, то это укреплённая колония. Когда она обороняется, у неё сила 2 вместо 1. Если колония пустая (на ней нет фигурки работника) во время вымирания колоний (Г.1.Г) сбросьте её вместе с фортом и сокровищами, если они есть. В начале партии на поле 8 испанских колоний. Игроки, кроме испанца, могут основывать колонии только на территориях самовольного поселения (см. часть Д).

КОНКИСТАДОР. Одна из 14 особых карт гаваней из промонабора «Конкистадоры» (продаётся отдельно).


«КОРОЛЬ-СОЛНЦЕ» ⁸⁷. Одна из 4 возможных побед (Ж.3.Г). Игрок побеждает, если он приверженец-роялист (Ж.2), у него есть хотя бы 1 должность, а в военной казне все 9 сундуков. Каждая реликвия в казне считается одной должностью. Эта победа знаменует, что ваш король стал императором Европы и сделал вас своим приближённым.

• В одиночной игре за Ганга Зумбу ⁸⁸ (см. часть 3) Король-Солнце (КС) — это искусственный испанский соперник.

КРИЗИС СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА ⁸⁹. Если персонаж переживает кризис среднего возраста, он должен перенести свой портрет в любую свободную ячейку скартальца (Б.5.А). Применить этот эффект необходимо в 3 случаях:

• **Продвижение.** Если портрет персонажа должен сдвинуться в сегмент «Кризис среднего возраста» (Б.5.В), и при этом игрок не заплатил 1 \$ (если он заплатил, то портрет остаётся на месте).

• **Дебош.** Если у игрока есть деятельность и в свой год аукциона (Г.2.В) он выбрал дебош. Этого нельзя избежать, заплатив 1 \$.

- **Отлучение от церкви.** Если на игрока выполнили действие «Отлучение от церкви»  (см. Розеттский камень). Этого нельзя избежать, заплатив 1 \$.

Погсказка. Для разных побед необходимо разное положение компонентов на поле и/или на вашем планшете. Трудно выполнить все условия, если вы не в той деятельности и противостоите богатому сопернику. Кризис среднего возраста поможет снова стать скитальцем, а «Женитьба» или «Поединок» приведут на шкалу более подходящей деятельности. Так стареющий роялист может стать прожжённым пиратом, хозяйственным колонистом или религиозным фанатиком.

ЛИЧНЫЙ ЗАПАС. Место рядом с планшетом игрока, где он хранит неиспользуемые компоненты своего цвета (фигурки работников и галеоны).

ЛОЯЛЬНОСТЬ⁹⁰. Лояльность персонажа определяет то, насколько выше или ниже на планшете философии расположен его портрет. Портрет самого лояльного ниже всех других, а портрет наименее лояльного выше всех других. При ничьей первенство определяется в порядке хода. Лояльность важна для определения порядка хода в мирное время. Также это требование для получения должностей.

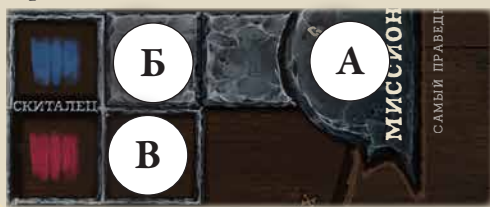
МЕРКАНТИЛИЗМ⁹¹. Текущее значение на кубике меркантилизма (Б.5.Б) на планшете философии. Меркантилизм ограничивает максимальные значения влияния и почитания всех игроков. Добавляя в военную казну хотя бы 1 сундук, игрок может сделать это значение на 1 больше или на 1 меньше. Чем ниже значение на кубике, тем больше ограничений: 1 — это тоталитарная экономика, а 6 — свободный рынок.

МИССИЯ (Д.4). Библия на игровом поле. Сначала это проповедник, но если к библии добавить жетон собора, то вместе они считаются собором. У библий сила 0 (исключение: у каждой синей библии сила 1). Каждый год товаров, если собор пуст, в нём появляется гражданин, которого можно нанять как рабочую силу.

МИР (МИРНОЕ ВРЕМЯ). Годы, когда не идёт война в Европе. Они отмечены на календаре белой полосой (Б.3.В). Это влияет на порядок хода и на КАПЕРОВ.

- **Порядок хода в мирное время:** начиная с самого лояльного и заканчивая наименее лояльным.

В игре втроем участник В — самый лояльный, а участник А — наименее лояльный, если он совершает ход позднее игрока Б.



Важно помнить!

Собор принадлежит игроку, которому принадлежит библия.



⁹⁰ ЛОЯЛИСТ. Во время многочисленных сепаратистских войн в Америке сторонников короля называли лоялистами, а выступающих за независимость — патриотами. Тогда рост пиратства и налётов был вызван совсем не жадной наживой, как сегодня показывают в кино лихие актёры. Это был идеологический протест против меркантилизма и подавления свободной торговли. Напряжённые отношения между лоялистами и патриотами в колониях накануне Американской революции подробно описаны в романе «Джонни Тремейн» (Эстер Форбс, 1943 г.): в Бостоне 1773 г. молодой ученик серебряных дел мастера должен выбрать между лоялизмом, на котором он вырос, и патриотизмом (движением за независимость) — как и герои Рах Hispanica. Монархизм и по сей день не теряет популярности, судя по успеху «Короля Льва», «Властелина колец», «Дюны», «Игры престолов» и принцесс студии «Дисней».

⁹¹ МЕРКАНТИЛИСТЫ. «Меркантилисты преследовали не ту же цель, что современные экономисты. Они хотели, чтобы их нации были могущественнее остальных, однако сами не пытались распределить ограниченные ресурсы, чтобы улучшить уровень жизни населения. Они стремились получить или сохранить преимущество в богатстве и силе своей нации над другими — на случай войны. Для этого им нужны были лишь золотые клады. Фундаментальное различие между Адамом Смитом и меркантилистами в том, что для Смита золото — это не богатство. Само название его книги — «Исследование о природе и причинах богатства народов» — ставило вопрос о том, в чём же заключается богатство. Смит утверждал, что это товары и услуги, определяющие уровень жизни всего народа. Также он отвергал и империализм, и рабство — как по экономическим, так и по моральным соображениям...» (см.: Thomas Sowell. Basic Economics. 2015).

⁹² КАПЕРСКОЕ СВИДЕТЕЛЬСТВО. Государства выдавали такие документы каперам, корсарам или приватирам, чем позволяли им захватывать суда военных противников. Однако для их получения нужно было показать себя не только на море, но и при королевском дворе. Хороший пример: уэльский солдат удачи Генри Морган (карта 079). После участия в «Западном проекте» Кромвеля (карта 023) он стал пиратом под предводительством капитана Мингса (карта 084). Получив каперское свидетельство, Морган действовал в Порт-Ройале. Позднее он сменил Эдварда Мансвелта (карта 082) на посту руководителя Берегового братства на Тортуге и Нью-Провиденсе. Морган разграбил множество испанских портов, включая Коро, Куману, Сантьяго-де-Куба, Пуэрто-Принсипе, Трухильо, Маракайбо, Кампече и Портобело. Кульминацией стал примечательный набег 1671 г. на Панаму, в котором второй по величине город Нового Света был сожжён дотла, а добыча составила порядка полумиллиона испанских долларов. Поскольку это произошло после заключения мира с Испанией, Моргана вызвали в Англию, чтобы судить. Однако его помиловали и даже посвятили в рыцари, после чего он вернулся на Ямайку и стал заместителем губернатора. Ему было приказано положить конец пиратам, включая его бывших товарищей по Береговому Братству.


⁹³ НАЛОГОВЫЙ БУНТ. Испанская ветвь Габсбургов начиная с 1607 г. несколько раз объявляла мораторий на свои долги (банкротство), что вызывало волну протестов. Некоторые торговцы, предоставлявшие деньги в долг, разорились и решили податься в пиратство.






⁹⁴ ОБЩИЙ ЗАПАС символизирует Амстердамский банк. «Обменный банк» (Wissensbank), основанный в 1609 г., был главнейшим финансовым учреждением Европы. Голландская валюта ценилась повсеместно.

- **КАПЕР (Е.5.Г) в мирное время** не может начинать наземные бои (см. «Статус», с. 37).

- **В мятежных областях (Д.6.Б) всегда военное время.**

МОРЕХОДСТВО (Б.7.В). Показатель умения экипажа корабля вести морской бой (Е.2). Мореходство указано на каждой карте корабля, где «А» — это наилучший показатель, а «Я» — наихудший.

МОРСКИЕ ВОЛКИ. Способность персонажа сэра Уолтера Рэли (Красный игрок, англичанин) (Б.4.Б). Поддерживая славу Королевского флота, Красный игрок защищён от эффекта «Бунт на кораблях» и действия «Каперское свидетельство»  ⁹².

МЯТЕЖНИК (Д.6). Фишка мятежника на территории мятежников. Такая фишка может лежать на поле одной из 2 сторон вверх: восставший раб  или налоговый бунтовщик . Мятежник добавляет 1 силу флоту, нападающему на другие компоненты в той же области суши. Мятежник может появиться в наземном бою (Д.5.Е), из-за знамения «Алькабала 6 %» или из-за действий «Восстание рабов» , «Налог» , «Налоговый бунт» .

НАЛОГОВЫЙ БУНТОВЩИК⁹³. См. «Мятежник» выше.

Обозначает группу вооружённых мятежников, протестующих против налоговых сборов.



ОБЩИЙ ЗАПАС⁹⁴ (В.3.3). Место рядом с полем, где хранятся монеты и другие компоненты, не принадлежащие ни одному игроку (сборы, реликвии, форты, мятежники и сундуки).

ОГРАНИЧЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА ДЕЙСТВИЙ (Г.3.В). В год карт участник может выполнить с каждой карты столько действий, чему равно его влияние либо текущее значение меркантилизма (меньшее из этих двух чисел).

ОГРАНИЧЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА КОМПОНЕНТОВ. В игре ограниченное число компонентов. Если закончились монеты, используйте любую подходящую замену. Если закончились фигурки работников, игрок обязан использовать фигурки из запаса соперников, в т. ч. не участвующих в партии (см. «Беженец», с. 31). Если закончились любые другие компоненты, то участники могут выполнять действия, но не помещают связанные с ними компоненты.

ОТМЕНА РАБСТВА. Одна из 4 возможных побед (Ж.3.В). Игрок побеждает, если он приверженец-миссионер (Б.5.Д, Ж.2), у него есть хотя бы 1 должность, а на игровом поле нет рабов. Каждая реликвия в казне считается одной должностью. Эта победа знаменует публикацию манифеста об освобождении рабов, после которого рабство становится вне закона в Новой Испании.

ПЕРЕХВАТ. Попытка начать морской бой (Е.2) с флотом соперника. Когда флот соперника перемещается в/из области моря, игрок может сбросить из руки карту гавани с этой областью, чтобы попытаться перехватить флот. Сбрасывая карту гавани, немедленно замешайте её в колоду гаваней.

ПЛАНШЕТ ИГРОКА. Каждый игрок хранит на своём планшете монеты, реликвии, корабли и должности. Две *шкалы* (**Б.4.В**) отображают текущие значения влияния и почитания этого игрока (они ограничены значением меркантилизма). Кроме того, на планшете указана *способность персонажа*.

ПОПУГАЙ. Фишка в виде красного ары. Отмечает на календаре текущий год в игре.



ПОРТРЕТ (В.2.В, В.3.Ж). Жетон на подставке с изображением персонажа. На планшете философии портреты отмечают деятельность игроков, а на шкале порядка хода — порядок их ходов.



ПОРЯДОК ХОДА. Обозначается портретами на *шкале порядка хода* (**Б.3.Г**) на игровом поле. Обновляется каждый год товаров (**Г.1.А**).

- **Порядок хода в военное время.** Начиная с самого праведного и заканчивая наименее праведным. При равенстве первенство определяется предыдущим порядком хода.
- **Порядок хода в мирное время.** Начиная с самого лояльного и заканчивая наименее лояльным. При равенстве первенство определяется предыдущим порядком хода.

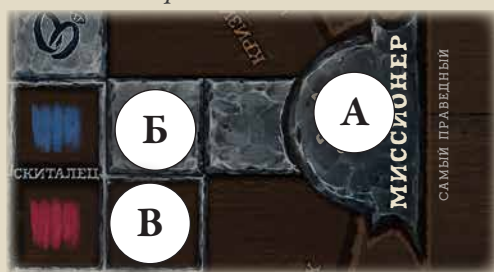
Подсказка. Преимущества быть одним из *первых* в порядке хода: можете погужать сокровища, пока соперники в ЕВРОПЕ; занимать выгодные места для колоний и миссий; нападать первым, чтобы снизить силу соперников. Если вы один из *последних* в порядке хода: можете планировать продвижение своего портрета, не опасаясь «**Поединков**»; выдворять соперников из их деятельностей — они не смогут ответить тем же в ближайшие 4 игровых года.

ПОЧИТАНИЕ. Выполняя *добор карт деятельности* (**Г.2.Б**), участник может взять столько карт, чему равно его почитание либо текущее значение меркантилизма (*меньше* из этих двух чисел). Почитание игрока равно наибольшему числу, открытому на его *шкале почитания* (**Б.4.В**). Почитание *увеличивается* действиями «**Библия**»  и «**Должность почитания**» , и *уменьшается* из-за *участия миссионера* (**Д.2.А**) или потери должности, на которой лежала библия.

Подсказка. Почитание позволяет добирать больше карт, а это добавляет вам манёвра. Простой способ его повысить — *заполучить должность почитания* или *учредить миссии*. Однако расположите миссии так, чтобы их туземцев не похитили слишком быстро.

ПРАВЕДНОСТЬ. Праведность персонажа определяет то, насколько правее или левее на планшете философии расположен его портрет. Портрет *самого праведного* правее всех других, а портрет *наименее праведного* левее всех других. При ничьей первенство определяется в порядке хода. Праведность важна для определения порядка хода в военное время. Также это *требование для получения должностей*.

В игре втроем участник А самый праведный, а участник Б — наименее праведный, если он совершает ход позднее игрока В.








⁹⁵ РАБ — человек, который вынужден служить чужим интересам по принуждению или по закону. Угрозой применения силы у них отнимали всё: право на жизнь, личную свободу, собственность и стремление к счастью. Подневольные работники системы *репартименто*, распространённой в Новой Испании, фактически были рабами, хотя им выдавали зарплату и они работали не весь день. Принуждая силой, рабовладельцы использовали оружие, кулаки или толпу линчевателей. Противоположностью этой силе могло бы стать убеждение. Принуждение превращает человека в раба в той же степени, в какой сила лишает его возможности принимать решения. Однако, если бы самого рабовладельца лишили свободы (взяли в военный плен или посадили в тюрьму), это бы не считалось рабством, поскольку к нему применили ту же силу в ответ на его действия.

⁹⁶ САХАРНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ. Изначально поселенцы в Карибском бассейне выращивали табак, имбирь и хлопок — они не требовали особой инфраструктуры. Но для сахара необходимы были не только рабы и скот, но и крупные вложения в строительство мельниц, котельных и перегонных цехов. В XVII в. с одного акра земли получали тонну сахара и 33 галлона рома. Участок в 2000 акров, обрабатываемый 500 рабами и 100 мулами, приносил до 100 000 дукатов в год. Ветряные мельницы и каменные строения стоили 800 000 дукатов, а рабы и скот — ещё 200 000 дукатов. Мулы удобряли поля и в отсутствие ветра двигали железные валы мельницы.

⁹⁷ РЕЛИКВИИ. Среди реликвий на картах бесценный изумруд Боготы, нерукотворный лик на плаще, тайный навигационный атлас и китайский фарфор. Последний перевозили контрабандисты из Китая: сначала на галеонах, затем по суше — караванами мулов в Веракрус.

ПРЕДЕЛ РУКИ. Максимальное количество карт, которое игрок может в год карт оставить в руке на конец своего хода. Зависит от *влияния* (см. с. 31). Каждый участник проверяет предел руки в конце своего хода в год карт, а затем ещё раз в конце всего года карт (**Г.3.А**). Предел руки можно превысить в другие года, но проверяется он *только в год карт*.

ПРОДВИЖЕНИЕ (Б.7.А). Символ в правом верхнем углу *карты рынка*. Указывает направление: вверх () , вниз () , вправо () или влево () . Каждый раз, разыгрывая карту рынка, участник *должен* сдвинуть свой портрет на планшете философии на одну ячейку в указанном направлении. Если из-за продвижения портрет должен сдвинуться со шкалы, происходит *бунт на кораблях* или *кризис среднего возраста*. Если портрет сдвигается в занятую ячейку, происходит *дуэль* — портреты меняются местами.

- **Политика.** Продвижение на картах рынка обозначает их политическую направленность. Эффект *бунта на кораблях* или действие «**Отступничество**»  (см. Розеттский камень) заставит игрока сбросить со своего планшета карты с тем или иным продвижением.
- **Ячейка приверженца.** Если портрет в *ячейке приверженца* (**Ж.2.А**) и должен сдвинуться в том же направлении, то ничего не происходит (портрет остаётся на месте).
- **Карты гаваней.** На таких картах нет продвижения.

Подсказка. Самое распространённое продвижение — *вверх* (33%), а самое редкое — *влево* (20%).


ПРОПОВЕДНИК (Д.4.А). Разновидность миссии. Проповедник — это библия, лежащая на территории племени. У проповедника всегда должен быть туземец. Если по любой причине туземца убирают, верните библию на *шкалу почитания* (**Б.4.В**) владельца. *Обозначает миссионера, задача которого — изучить язык коренных жителей и обучить их грамоте, чтобы они прочли Слово Божье*.




РАБ. Туземец (белая фигурка), стоящий на фишке колонии. Считается, что он находится в этой колонии. Галеоны могут перевозить туземцев как груз — такой туземец также считается рабом⁹⁵.

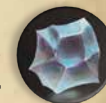
РАБОЧАЯ СИЛА (Д.2). Фигурка работника (белая или цвета игрока) в колонии. Колония нуждается в рабочей силе, чтобы не *вымереть* (**Г.1.Г**) в ближайший год товаров⁹⁶.

РАЗВЕДКА (Г.4.Б). В год плавания игрок, флот которого в ПИРАТСТВЕ, может решить не отправляться в плавание — тогда он берёт 1 карту гавани.

РАЗОРЕНИЕ. Если игрок победил в *наземном бою* (**Д.5**), то его цель **разорена**: верните колонию/библию владельцу и определите участь работника (**Д.5.Е**). Если здесь есть сокровища, флот-победитель либо погружает их, либо сбрасывает (если нет места для груза). *Если разорена укреплённая колония*, сбросьте её *форт*  и захватите сокровища, но сама колония и её рабочая сила остаются на месте.



РЕЛИКВИЯ⁹⁷. Разновидность сокровищ. Реликвию можно поместить на любую колонию действием «**Реликвия**»  (см. Розеттский камень). Погружая её на галеон, помните, что она не занимает место. Реликвию можно законно погрузить *только* в дружественном



порту. Когда игрок отвозит её в ЕВРОПУ, он либо добавляет её в свою казну, либо получает 8 \$. Он также может сбросить её, чтобы добавить в военную казну 2 сундука. Каждая реликвия в казне игрока считается одной должностью для условий *побед* (**Ж.3.Б, Ж.3.В, Ж.3.Г, Ж.3.Д**).

РОЗЕТТСКИЙ КАМЕНЬ. В этой памятке перечислены все символы с карт и действия, которые они обозначают. Если какое-либо слово выделено **особым шрифтом**, то это название действия, описанного на Розеттском камне.

СБРОСИТЬ. Если нужно сбросить какой-либо компонент, следуйте указанию:

- **Карта рынка.** Положите её лицевой стороной вверх под соответствующую колоду. Если в колоде рынка попадётся карта лицевой стороной вверх, значит, колода опустела — перемешайте всю стопку и сформируйте новую колоду.
- **Карта гавани.** Немедленно замешайте её в колоду гаваней.
- **Колония.** Если колонию разорили или игрок сбрасывает карту должности, где лежит колония, он возвращает эту колонию на свою *шкалу влияния* (**Б.4.В**).
- **Библия.** Если миссию разорили в *наземном бою* (**Д.5.Е**) или *похитили* её туземца (**Д.2.А**), а также если игрок сбрасывает карту должности, на которой лежала библия, он возвращает эту библию на свою *шкалу почитания* (**Б.4.В**).
- **Галеон.** Владелец возвращает галеон в *личный запас* и сбрасывает свой флагман (кладёт верхнюю карту корабля лицевой стороной вверх под колоду кораблей).
- **Туземец, мятежник, жетон собора, сундук или реликвия.** Сбросьте в общий запас.

СВОЙСТВО ДОЛЖНОСТИ (Б.7.Е). Особое правило, указанное на карте власти. Игрок может применять свойство, пока карта власти **закреплена** на его планшете.

- **Адмирал** (самый лояльный). Ваше мореходство всегда наилучшее. Проведя разведку, получите 1 \$ из общего запаса.
- **Архиепископ** (самый праведный). В начале года плавания вы можете обновить свои пустые соборы (поместить на них граждан).
- **Великий инквизитор** (самый праведный). Вы защищены от действия **«Отступничество»** . Сбросьте эту карту, если устроили дебош.
- **Вождь маронов** (наименее лояльный). В наземных боях туземцы (кроме рабов) считаются вашими гражданами. Вы не можете поработать и похищать.
- **Генерал-капитан** (самый праведный). Начав наземный бой, вы побеждаете при ничьей. Можете продавать карты гаваней по 1 \$.
- **Герцог** (наименее лояльный). Можете выполнять действия с карт гаваней, даже если вы не скиталец.
- **Гранд** (самый лояльный). Когда вы добавляете сундук в военную казну, получайте 4 \$ вместо 2 \$.
- **Губернатор** (самый праведный). Вы основываете колонии сразу с *фортом* . Начав наземный бой против мятежника, получите 2 \$ из общего запаса (не суммируется со свойством «Политического агента»).

- **ДЕЛЕГАТ «Звёздной палаты»** (самый лояльный). Значение меркантилизма запрещено менять без вашего согласия. *Обозначает злоупотребление юридической властью в английских судах.*
- **ДЕЛЕГАТ КОРОЛЕВСКОЙ БИРЖИ** (наименее лояльный). В начале года плавания можете объявить, что ваш ход первый или последний.
- **ДЕЛЕГАТ ЛОРДА-ПРОТЕКТОРА** (наименее праведный). Меркантилизм не ограничивает ваши влияния и почитание. *Обозначает абсолютную военную диктатуру протектората.*
- **ДИПЛОМАТ** (наименее лояльный). Вы защищены от действий **«Поединок»** и **«Плавильный котёл»** . *Обозначает дипломатические привилегии.*
- **ЗАГОВОРЩИК** ⁹⁸ (наименее лояльный). Вместо действия **«Налоз»** вы можете выполнить **«Отлучение от церкви»** . Дебош приносит вам 2 \$ (а не 1 \$).
- **ЗАЩИТНИК ИНДЕЙЦЕВ** ⁹⁹ (самый праведный). Пустые колонии (в т. ч. ваши!) не могут *похищать* туземцев (**Г.1.В**) в областях суши с вашими колониями.
- **ИНКА ПЛЕМЕНИ КАЛЬЧАКОВ** (наименее лояльный). Если вы выставили на аукцион «зарытое сокровище», то должны пропустить ставки и купить эту карту за 2 \$.
- **ЛОРД** (самый праведный). Действием **«Налоз»** вы можете забрать не 1 \$, а столько, чему равно значение меркантилизма.
- **ПАТРОН** ¹⁰⁰ (наименее лояльный). Когда любой игрок (даже вы) уменьшает меркантилизм, можете поместить налогового бунтовщика на любую свободную территорию мятежников.
- **ПОЛИТИЧЕСКИЙ АГЕНТ** (самый лояльный). Меркантилизм не ограничивает ваше влияние. Начав наземный бой против мятежника, получите 2 \$ из общего запаса (не суммируется со свойством «Губернатора»).
- **ПРЕДСТАВИТЕЛЬ КОРОЛЕВСКОЙ АУДИЕНЦИИ** (самый праведный). Когда любой соперник помещает на поле колонию или миссию, вы получаете 1 \$ из общего запаса.
- **ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ТОРГОВОЙ ГИЛЬДИИ СЕВИЛЬИ** ¹⁰¹ (самый лояльный). Вы можете **закрепить** 4 корабля (используйте чёрный галеон). Сбросив эту карту, сбросьте галеон, если у вас их больше 3.
- **РЫЦАРЬ** (самый праведный). Можете выбирать целью **«Поединка»** портрет, стоящий по диагонали от вашего. *Вы стреляете из арбалета.*
- **ТАЙНЫЙ ПАПИСТ** ¹⁰² (самый праведный). Должности всех игроков с продвижением влево/вверх не учитываются для условий побед.
- **ТАЙНЫЙ СОВЕТНИК** (наименее праведный). Вы получаете *все способности персонажей* (**Б.4.Б**), участвующих в партии (у испанца нет способности).
- **ТОРГОВЕЦ С ПРАВОМ АСЬЕНТО** ¹⁰³ (в колоде 2 такие карты: у испанской «самый лояльный», у голландской «наименее праведный»). В начале каждого года плавания можете объявить любой статус своего флагмана.

⁹⁸ КЛИМЕНТ VIII (Папа Римский на момент начала игры) ответственен за казнь многих ни в чем не повинных людей. Юную аристократку Беатриче Ченчи обезглавили в 1599 г. за убийство её жестокого отца. Джордано Бруно был сожжён на костре в 1600 г. за поддержку гелиоцентрической теории Коперника. Климент VIII лично конфисковал имущество многих своих жертв. Он также принимал жёсткие меры против евреев.

⁹⁹ СПЛОЧЕНИЕ ПАТРИОТОВ И РАБОВ. Это свойство предвосхищает декрет Симона Боливара, изданный в Венесуэле 2 июня 1816 г. Согласно ему, любой раб, присоединившийся к революции, получит свободу. Боливара поддержали и коренные американцы, и африканские рабы в Венесуэле, Колумбии, Эквадоре, Перу и Боливии. Они были важны для успеха борьбы за независимость (Роберт Кастен. 2022).

¹⁰⁰ ПАТРОН — голландский землевладелец, наделённый широкими правами вроде тех, что были у помещика при средневековом феодализме. Эти привилегии Вест-Индская компания предоставляла своим вкладчикам. Патрон мог владеть землёй неограниченное время, назначать местных чиновников и вершить на ней суд. Формально он подчинялся генерал-губернатору колоний, но на практике действовал автономно. Чтобы стать патроном, следовало за 4 года основать поселение хотя бы из 50 человек. Эти поселенцы платили за пользование землёй товарами, услугами или деньгами.

¹⁰¹ ВОЕННЫЕ КОРАБЛИ И ТОРГОВЫЕ СУДА. Чтобы сэкономить, на торговые суда часто набирали небольшую команду, зато каждый моряк был мастером своего дела. На военных кораблях, напротив, нужно было обслуживать пушки, на ходу настраивать паруса для манёвренности в бою и в целом иметь запас моряков на случай потерь. Поэтому на таких кораблях экипажи были многочисленными. Часто в команду набирали не только призывников, но и пьяниц, завербованных насильно (см. сноску 11).

¹⁰² ПОРОХОВОЙ ЗАГОВОР в Англии вспоминают в Ночь Гая Фокса: сжигают чучела и запускают фейерверки. В ночь с 4 на 5 ноября 1605 г. в подвалах Вестминстерского дворца обнаружили спрятанный под дровами запас чёрного пороха. Гая Фокса, фанатичного католика и лихого наёмника, поймали с поличным. Он работал с боеприпасами в Нидерландах и был мастером отложенных взрывов. Позднее он признался, что собирался взорвать дворец, когда на открытие парламента соберутся король Яков I с семьёй и представители Палат лордов и общин. Мотивом послужил протест против антикатолической политики, начатой ещё при Елизавете I. Несмотря на пытки, Фокс не сразу назвал соучастников и не стал впускать церковь и главу иезуитов, который узнал о заговоре во время исповеди. Пороховой заговор имел кровавые последствия. Фокса повесили, а других заговорщиков убили при аресте или также казнили. Положение католиков стало только хуже: многих священников и прихожан заключали под стражу и казнили.

¹⁰³ АСЬЕНТО. С 1615 по 1640 гг. наёмники из народа имбангала вторгались в Анголу, захватывали рабов и продавали их португальцам. Рабы, прибывавшие в Веракрус и Картагену (порты Испанского Мэйна), на 85 % состояли из ангольцев. В 1640 г. Иберийская уния распалась из-за заговора, а Португалия и Испания стали отдельными государствами с разными монархами. Это приостановило действие *асьенто де негрос*. С 1640 по 1651 гг. рабов на Испанский Мэйн ввозили только незаконно. Голландская ВИК приобрела право *асьенто* в 1675 г. и главенствовала в работорговле более века.

• **ЧЕЛОВЕК В ЖЕЛЕЗНОЙ МАСКЕ**¹⁰⁴ (наименее лояльный). В год карт можете сбросить эту должность и 1 любую должность соперника.

СИЛА (Д.5.Б). Показатель, использующийся в наземном бою (Д.5). На итоговую силу игрока влияют *поддержка* и компоненты его цвета, участвующие в бою: каждый компонент приносит силу 1 (исключение: сила библий не синего цвета — 0). Сила туземцев — 0, а *укрепленной колонии* — 2, но только если она цель нападения.

СКИТАЛЕЦ¹⁰⁵. Игрок считается скитальцем, если его портрет в одной из 5 ячеек скитальцев (Б.5.А) на планшете философии. Участник не может добирать карты деятельности, пока он скиталец.

СО СДВИГОМ. Карты в ячейках кораблей и должностей на планшете игрока следует хранить «со сдвигом» — то есть каждая следующая карта частично закрывает предыдущую, но так, чтобы были хорошо видны верхние ряды всех карт (Б.4.И).

СОБОР¹⁰⁶ (Д.4.Б). Разновидность миссии. Собор — это библия, к которой присоединён жетон собора. Если собор пуст, то в год товаров (Г.1.Б) поместите на него гражданина того же цвета, что и библия.

Собор принадлежит тому, кому принадлежит библия.

СОКРОВИЩА¹⁰⁷. Термин, объединяющий сундуки и реликвии. Не считая дружественных портов, сокровища можно погружать на галеоны только по правилам статусов НАЛЁТЧИК, КОНТРАБАНДИСТ, КОНКИСТАДОР и КАПЕР (Е.5).

СТАТУС (Б.7.Б). Показатель, который есть на всех картах кораблей. Статус флагмана определяет, по каким правилам весь флот:

- начинает наземный бой (Д.5);
- погружает сокровища в колониях, не считающихся дружественными портами (Е.4.А);



• выгружает сокровища в ЕВРОПЕ (Е.6).

Существует 4 статуса: НАЛЁТЧИК (Е.5.А), КОНТРАБАНДИСТ (Е.5.Б), КОНКИСТАДОР (Е.5.В) и КАПЕР (Е.5.Г). См. таблицу статусов ниже.

Погсказка. Если ваш первый (единственный) корабль — КОНТРАБАНДИСТ, КОНКИСТАДОР или (в мирное время) КАПЕР, вы можете погружать сокровища в испанских колониях. Но если его статус НАЛЁТЧИК, то, чтобы погрузить испанские сокровища, потребуется больше кораблей или поддержка мятежников и неиспанских колоний.

СУНДУК. Разновидность сокровищ, обозначает произведённый товар (Г.1.Д). Сундук можно погрузить на галеон (Е.4, Е.5). Если игрок доставил сундук в ЕВРОПУ флотом со статусом НАЛЁТЧИК или КОНТРАБАНДИСТ, он сбрасывает сундук и получает 4 \$. Если же флотом со статусом КОНКИСТАДОР или КАПЕР, то добавляет сундук в военную казну и получает 2 \$. Исторически ценность каждого сундука составляла примерно миллион дукатов или 25 000 дублонов.

ТЕРРИТОРИЯ. Ячейка на поле, в которую можно поместить компонент. Круглая — территория испанской колонии или территория самовольного поселения. Прямоугольная — территория племени. Шестиугольная — территория мятежников.

ТЕРРИТОРИЯ ИСПАНСКОЙ КОЛОНИИ. Территория колонии (Б.1.В) фиолетового цвета. Основать на ней колонию может только Фиолетовый игрок¹⁰⁸ (испанец).

ТЕРРИТОРИЯ МЯТЕЖНИКОВ (Б.1.Г). На каждой из 10 областей суши (Б.1.Д) изображён шестиугольный символ. Если на нём лежит мятежник, вся эта область суши считается мятежной (Д.6.Б).



Статус	В дружественном порту (колонии Вашего цвета в немятежных областях суши)	НАЛЁТЧИК	КОНТРАБАНДИСТ	КОНКИСТАДОР	КАПЕР
Начать наземный бой	Нельзя нападать на территории с компонентами своего цвета (даже в мятежной области)	Может поработать; может напасть на любую территорию	Может только поработать	Может поработать; может напасть на неиспанскую территорию	Всегда: может поработать. Война: может напасть на любую территорию
Погрузить сокровища	Законная погрузка. Исключение: НАЛЁТЧИК испанца не может законно погружать в испанском порту	После разорения; при успешном перехвате	Заплатив взятку в 1\$ владельцу колонии; при успешном перехвате	Неиспанская территория: после разорения. Испанская территория: законная погрузка (кроме реликвий). Всегда: при успешном перехвате	Война: после разорения. Мир: законная погрузка (кроме реликвий). Всегда: при успешном перехвате
Реликвию можно законно погрузить только в дружественном порту					
Выгрузить сокровища	Сокровища можно выгрузить в ЕВРОПЕ либо закопать на острове, чтобы выгрузить позднее	ЕВРОПА: сбросьте сундуки и получите за каждый 4 \$		ЕВРОПА: добавьте сундуки в военную казну и получите за каждый 2 \$; можете изменить меркантилизм на 1	
ЕВРОПА: реликвию добавьте либо в свою казну (можно как 8 \$), либо в военную казну (как 2 сундука)					

¹⁰⁴ ЧЕЛОВЕК В ЖЕЛЕЗНОЙ МАСКЕ. Этого таинственного государственного преступника арестовали в 1669 г. и держали под стражей 34 года во время правления французского короля Людовика XIV. На заключённом была маска — возможно, бархатная. Александр Дюма описал её как железную (карта 068) в своей трилогии о трёх мушкетёрах, где в роли главного злодея выступал кардинал Ришелье (Синий игрок). Дюма предполагал, что узник был братом-близнецом короля, потому его лицо скрывали. Другие считали, что это был родной отец короля, иммигрировавшего из колонии. Это объяснило бы рождение Людовика XIV — первого ребёнка за целых 23 года брака. В обоих случаях этот узник мог поставить под сомнение законность королевской власти. В игре узник представлен картой, позволяющей лишить «титла» другого игрока.

¹⁰⁵ СКИТАЛЕЦ — тот, кто стоит на перепутье открытых ему возможностей. В Карибском бассейне XVII в. трудолюбивый молодой человек мог быстро разбогатеть, направив свои способности в верное русло. Например, стать дерзким контрабандистом или управляющим тростниковой плантацией (впрочем, для получения высокого дохода от сахара требовались крупные вложения). Благочестивый и отважный скиталец, веря в благородство каждого человека, мог проповедовать индейцам или маронам, обучая их чтению и письму.

¹⁰⁶ СОБОР символизирует автономное государство внутри государства. Иезуитские редуции (резервации индейцев, карта 047) были созданы в начале XVII в. с одобрения испанской короны. Такие редуции, возглавляемые иезуитами и коренными вождями-касиками, экономически преуспели и стали достаточно независимыми. Зачастую редуции служили убежищами от рабовладельческих налётчиков. Народ гуарани, живший в редуциях Южной Америки, образовал собственное ополчение и защищался от набегов португальских работорговцев (это показано в фильме «Миссия» 1986 г.). Однако в 1767 г. иезуитов изгнали и эксперимент с резервациями пришлось завершить.

¹⁰⁷ СОКРОВИЩА. В XVII в. ввоз большого количества драгоценных металлов из Карибского бассейна увеличил денежную массу Испании в сравнении с остальным миром. Знать и купцы стали тратить больше — как внутри страны, так и за рубежом. Увеличение денежной массы неизбежно вызывает инфляцию, и цены в Испании выросли (эта инфляция составляла в среднем 1,5 %, что кажется незначительным в эпоху банкнот, когда она измеряется десятками процентов). Золото утекало в другие страны, где цены были ниже, а внутри Испании удерживалось лишь столько металла, сколько поступало в мировую экономику. Современный миф гласит, что сокровища Нового Света и последующий отток золота в другие страны привели к упадку Испании. Это не так. На самом деле, как и в любой добровольной сделке, выгоду получали и обе стороны торговли, и экономика в целом. «Внимание правительства никогда не бывает столь занято, как когда оно направлено на сохранение или увеличение денег в какой-либо стране» (см.: Adam Smith. The Wealth of Nations. 1776).

¹⁰⁸ ИСПАНСКИЕ ПОРТЫ. К 1600 г. порты Испанского Мэйна вышли на самообеспечение благодаря иностранным контрабандистам, но всё же каждый год с нетерпением ждали прибытия из Испании серебряного флота с товарами. В таких портах, как Портобело и Сан-Хуан-де-Улуа, сбывали материковые товары, привезённые караванами из Сакатекаса и Перу, а также манильскими галеонами, например экзотический дальневосточный фарфор. В более мелкие порты, такие как на Эспаньоле и в Венесуэле, поступали товары от фермеров из малонаселённых внутренних районов, где выращивали табак и другие продукты, доступные только в Новом Свете. По закону в испанские порты допускались только испанские суда, имеющие соответствующее свидетельство, и они могли экспортировать товары только в Севилью, а не на местный рынок. Однако существовало правило о том, что суда без надлежащих документов могли просить убежища в случае чрезвычайных обстоятельств (шторма или отсутствия в пиши или воды). Это открывало лазейку для незаконной торговли. Такие вынужденные заходы в порт были обычным делом на Мэйне XVII в. Местные власти об этом знали, но незаконные поставки были куда надёжнее, чем с официально одобренных судов. Голландские, французские, португальские и английские торговцы, использующие мошенническую схему, тщательно сопоставляли риск ареста с потенциальной прибылью от продажи рабов и тканей. Некоторые даже успешно судились и возвращали свои корабли и грузы при поддержке правительств собственных стран (см.: Marc Eagle. Smugglers in the Seventeenth-Century Caribbean: "Forced Arrivals" in Santo Domingo. 2014).

ТЕРРИТОРИЯ ПЛЕМЕНИ (Б.1.Б). Обведённый пунктиром прямоугольник на поле. В начале партии населены туземцами, а позднее сюда можно поместить библию (см. «Проповедник», с. 35).

ТЕРРИТОРИЯ САМОВОЛЬНОГО ПОСЕЛЕНИЯ. *Территория колонии (Б.2.В)* бежевого цвета. Основать на ней колонию может любой игрок¹⁰⁹, кроме Фиолетового (испанца).

ТОВАРЫ (Г.1.Д). Символы, изображающие соль¹¹⁰, жемчуг, ртуть¹¹¹, серебро¹¹², какао¹¹³, индиго¹¹⁴, табак¹¹⁵, кошениль и сахар¹¹⁶. Изображены на календаре (**Б.3.Б**) и в областях суши (**Б.1.Е**).

ТОРГОВЦЫ. Способность персонажей братьев Лампсинс (Зелёный игрок, курляндец). Благодаря нейтралитету Курляндии, один раз в год плавания Зелёный игрок может мгновенно перенести свой флот из ЕВРОПЫ в ПИРАТСТВО.

ТРЕБОВАНИЕ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ ДОЛЖНОСТИ¹¹⁷ (**Б.7.И**). Чтобы игрок мог **закрепить** должность, портрет его персонажа должен соответствовать требованию — занимать на планшете философии определённое положение относительно других портретов. Если сразу несколько портретов стоят в одном ряду или в одном столбце, то первенство определяется в порядке хода.

ТУЗЕМЕЦ¹¹⁸. Белая фигурка работника, обозначающая коренного жителя Америки. Это свободный человек (если он на территории племени) либо раб (если он в колонии или на галеоне).



ФИГУРКА РАБОТНИКА. Белая фигурка — это *туземец*, а фигурка цвета игрока — *гражданин* этого игрока. На каждой территории или на галеоне может быть только одна фигурка. Гражданин в колонии — рабочая сила. Туземец в колонии — рабочая сила и раб, на галеоне — раб, на библии — ученик.

ФЛАГМАН. Верхняя карта корабля в ячейке кораблей (**Б.4.К**) на планшете игрока. В год карт участник может поменять местами корабли на своём планшете, чтобы назначить новый флагман (**Г.3.Г**). *Мореходство (Б.7.В)* и *статус (Б.7.Б)* флагмана применяются ко всему флоту¹¹⁹.

ЭЛЬ ПАТРОН. Одна из 4 возможных побед (**Ж.3.Д**). Игрок побеждает, если он *приверженец-буканьер (Ж.2)* и у него есть 3 должности (или хотя бы 2 должности в партии с 4 или более участниками). Каждая реликвия в казне считается одной должностью. *Эта победа знаменует, что вы стали «крёстным отцом» погрязшего в беззаконии Испанского Мэйна и процветаете на осколках его цивилизации.*

ЯЧЕЙКИ ДЛЯ КАРТ. На планшете игрока есть 2 ячейки для карт. В ячейке кораблей (**Б.4.Ж**) можно хранить не более 3 карт кораблей, а в *ячейке должностей (Б.4.3)* — не более 3 карт власти (**Б.4.И**). Игрок не может продавать или просто так сбрасывать карты со своего планшета, чтобы освободить место. См. также «Со сдвигом», с. 37.

¹⁰⁹ ИММИГРАНТЫ В НОВЫЙ СВЕТ. Желаящим мигрировать в Новый Свет из Испании предстояло пройти расистские проверки в Севилье. Для получения желанного разрешения следовало доказать свою «культурную правильность». Мориски, протестанты, евреи и цыгане не допускались до проверки. Наказание за незаконный отъезд — 4 года на галерах, а с 1607 г. — смертная казнь. Англия избрала противоположный подход. Кромвель сослал на Ямайку 7500 шотландских военнопленных и подумывал туда же отправить 1000 ирландских юношей. Считалось, что ирландцы с меньшей вероятностью поднимут мятеж, чем бывалые горцы. Однако большинство тех, кто стремился уехать во французские и британские колонии, просто искали религиозной свободы. Эти несоответствующие мотивации повлияли на характерные различия народов Нового Света. Высокородный молодой испанец, родившийся в метрополии (*сачутин*), мог несколько лет управлять участком земли в Новой Испании, а затем триумфально вернуться на родину, оставив после себя метисов. Противоположная история у пилигримов, самоотверженно высадившихся в Вирджинии или Массачусетском заливе. Эти мужчины и женщины сожгли мосты прошлого и захотели осесть в дикой местности, где их не ожидали никакие богатства, кроме права дышать свободно.

¹¹⁰ СОЛЬ, счищенная с чанов после испарения морской воды, — важнейший компонент амальгамации (см. следующую сноску) и консервирования пищи. Нидерланды нуждались в огромном количестве соли для сельдяного промысла и молочной промышленности. В начале Нидерландской революции на источники поставок из Франции наложили эмбарго, и в 1595 г. голландские предприниматели начали вырабатывать солончаки вблизи Куманы на Испанском Мэйне. Во время поисков Эльдorado Уолтер Рэли (Красный игрок) услышал от местного землевладельца, что эти «иностранцы едут разгрузиться, и там [в Кумане] открывают рынки и продают товары как у себя дома». Среди сбываемого на рынках были ткани, шелка, лён и бархат. Оплата принималась жемчугом, и в результате он временно стал местным эквивалентом монет. Часть выручки шла испанскому губернатору (см.: Engel Sluiter. Dutch-Spanish Rivalry in the Caribbean Area, 1594—1609. 1948).

¹¹¹ АМАЛЬГАМАЦИЯ. Благодаря технологическим новшествам производству серебра перешло от выплавки к амальгамации при помощи ртути. В 1554 г. Бартоломе де Медина на практике открыл, что при использовании халькопиритного порошка происходит амальгамация серебряных руд. Если смешать суспензию из воды, соли, тонко измельчённой руды и халькопирита с ртутью, освобождённые ионы серебра соединяются в серебряно-ртутную амальгаму. Для получения 1 кг серебра требовалось 1,5 кг ртути, однако ртуть затем нагревали, извлекали и перерабатывали. Требовались недели и месяцы непрерывного перемешивания и сушки на солнце. Горнодобывающая промышленность Новой Испании на порядок обогатилась благодаря этому революционному методу. До 1800-х гг. он стал главнейшим изобретением Нового Света. Внедрение дешёвого производства серебряных монет привело к столетней инфляции — «революции цен». Для горного дела требовались волю и мулы, приводившие в движение дробильную мельницу. Здесь измельчали руду, смешивали и сушили суспензию. Также успех зависел от мастерства амальгаматоров — ими зачастую были индейцы.

¹¹² ПРОИЗВОДСТВО СЕРЕБРА в испанских колониях достигло пика в 1596 г., а общий объём его экспорта составил около 7 миллионов испанских долларов. Король получил 1,5 миллиона, а на остальное претендовали Каса-де-Контратасон и Консуадо-де-меркадерес (гильдия купцов). Ртуть, необходимая для амальгамации серебра (см. сноску 111), добывалась в шахтах города Уанкавелика в Перу, где до 1542 г. в нечеловеческих условиях трудились индейцы. Впоследствии «Новые законы», принятые благодаря лас Касасу (Фиолетовый игрок), ограничили систему *репартиментов* ради сохранения коренного населения. В 1634 г. для борьбы с контрабандой закрыли транспортное сообщение между Новой Испанией и Перу, а без перуанской ртути серебряная руда в Веракрусе стала бесполезна. Когда добыча серебра сократилась, в 1678 г. испанский король поручил вице-королю Перу отправить в Новую Испанию 2000 центнеров ртути. Однако также он увеличил число таможенников, проверяющих, есть ли на кораблях контрабанда.

¹¹³ КАКАО-БОБЫ выращивались в основном на венесуэльских плантациях. С 1621 по 1700 г. отсюда экспортировалось по 55 кубометров товара в год. Почти 82 % урожая отправляли напрямую (и незаконно) в порт Сан-Хуан-де-Улуа для продажи на мексиканском рынке.

¹¹⁴ КРАСИТЕЛИ НОВОГО СВЕТА. Красный краситель кармин производят из кошенили — червеца-вредителя, живущего на опунции. Кармином по сей день подкрашивают губные помады и — по слухам — даже кола-колу. Синий краситель индиго получали из тропической индигоферы. Листья замачивали для брожения и перемешивали, чтобы окислить индоксил до синего оттенка — индиго. Получившееся пюре вручную скатывали в шарики и высушивали на солнце. Другой синий краситель получали из кампешевого дерева — на его нелегальные британские лесозаготовки регулярно нападали испанцы. Выжившие лесорубы часто становились пиратами. Тогда и возникла современная англоязычная нация, живущая в Белизе.

¹¹⁵ «ТАБАЧНЫЙ ПУЗЫРЬ». Экспортёры и вкладчики, включая сэра Уолтера Рэли (Красный игрок), завезли в Европу табак из Нового Света. Цена на него росла одновременно со спросом, пока в 1635 г. из Вирджинии не начали поставлять дешёвый табак. Это привело к обрушению цен, и в 1640 г. обнищавшие табачные фермеры переключились на сахар. Благодаря голландским вложениям начался сахарный бум (см. следующую сноску).

¹¹⁶ САХАРНЫЙ БУМ. Завоз сахарного тростника из голландской Бразилии в 1640 г. навсегда изменил экономику и ландшафт Карибского бассейна. Сахарная плантация требовала больших вложений денег и труда. Поначалу оборудование, финансирование и африканских рабов поставляли голландские торговцы, они же отвозили большую часть сахара в Европу. В 1644 г. остров Барбадос населяло около 30 000 англичан и 800 африканцев. Постепенно мелкие английские хозяйства выкупили и остров заполнили сахарные плантации, на которых работали рабы-африканцы. К 1660 г. количество рабов — 27 000 — превысило количество свободных людей — 26 000.

¹¹⁷ ПЭРСТВО — это распространённая при социализме и протекционизме экономическая политика, т. н. «погона за рентой». В этой системе государство распределяет экономические выгоды на основе привилегий. Это противоположность капиталистическому стремлению к прибыли, когда люди рискуют собственностью в открытой рыночной конкуренции. В игре пэрство отражено в должностях на картах власти. «Испания, отягощённая позеией за рентой, так и не создала институтов, способствующих экономическому успеху, как и большинство её колоний. Они освободились от испанского правления, но не от культуры поиска ренты, и оставались экономически отсталыми вплоть до конца XX в.». «Многие записи подтверждают продажу должностей. <...> Место казначея монетного двора в Мексике в 1584 г. продавалось за 130 000 песо: 60 000 сразу и два равных ежегодных платежа по 35 000. Та же должность в Потоси была продана в 1656 г. за 124 000 песо, сначала половина, а остальное тремя платежами. <...> Подобное сейчас бы назвали коррупцией» (см.: Paul Craig Roberts & Karen LaFollette Araujo. The Capitalist Revolution in Latin America. 1997).

¹¹⁸ МИФ О НЕТРОНУТОЙ СРЕДЕ. Представление о том, что «в 1491 г. Америка была почти нетронутый райской землёй», — это миф. В Амазонии индейцы строили дороги, дамбы, каналы и водохранилища. Они возделывали поля, сезонно поддерживали и постоянно расширяли пастбища подсечно-огневым методом. Когда прибыли европейцы, эти места уже были заброшены многими десятилетиями раньше, а их обитатели давно почли от болезней. «Сегодняшний лес [Амазонки] — это продукт исторического взаимодействия окружающей среды и людей, воплощённых в форме многочисленных индейских обществ» (см.: Charles Mann. 1491. 2006).

¹¹⁹ МОРСКИЕ КАПИТАНЫ. Вопреки расхожему мнению, опытные моряки не ждали милости от судовладельцев. Они сами ставили условия, договаривались о зарплате, искали лучшие предложения и выбирали рейсы и корабли, на которых готовы были работать. Некоторые капитаны поднимались по карьерной лестнице с самых низов, что делало их ценными мореплавателями. Это было гарантом того, что капитаны, занявшиеся контрабандой, явно знали, на что идут, и участвовали в этом сознательно. Опыт таких мореходов развивался год за годом из-за усложняющихся технологий и инструментов. Контрабандисты стали основой обширной истории развития всей навигации и теории кораблестроения (см.: Marc Eagle. Smugglers in the Seven-teenth-Century Caribbean: "Forced Arrivals" in Santo Domingo. 2014).

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ КОЛЛЕКЦИОННОГО ИЗДАНИЯ



СПИСОК КОМПОНЕНТОВ КОЛЛЕКЦИОННОГО ИЗДАНИЯ



Тканевое игровое поле и сборный календарь заменяют обычное поле.



Кристаллы-реликвии заменяют картонные жетоны реликвий.



Деревянные фишки колоний заменяют картонные жетоны колоний.



Металлические монеты заменяют картонные монеты.



Деревянные фишки библий с прорезью в виде креста заменяют картонные жетоны библий.



Деревянные сундуки с шелкографией заменяют обычные сундуки без рисунка.



Деревянные фишки попугая и голубя заменяют соответствующие картонные жетоны.



Обновлённые жетоны соборов вставляются в деревянную фишку библии и заменяют обычные жетоны соборов.



Деревянные фишки мятежников с шелкографией заменяют картонные жетоны мятежников.

СОДЕРЖАНИЕ

ЧАСТЬ А. КОРОТКО ОБ ИГРЕ

ЧАСТЬ Б. СОСТАВ ИГРЫ И ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

ЧАСТЬ В. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- В.1. Подготовка игрового поля и календаря 4
- В.2. Подготовка планшета философии 4
- В.3. Подготовка планшетов игроков 5

ЧАСТЬ Г. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

- Г.1. Гог товаров 6
- Г.2. Гог аукциона 7
- Г.3. Гог карт 8
- Г.4. Гог плавания 9

ЧАСТЬ Д. КОЛОНИИ И МИССИИ

- Д.1. Основание колонии 11
- Д.2. Набор рабочей силы в гог товаров 11
- Д.3. Набор рабочей силы в гог карт и гог плавания 12
- Д.4. Учреждение и развитие миссии 12
- Д.5. Нападения и наземный бой 13
- Д.6. Мятежи и мятежники 15

ЧАСТЬ Е. КОРАБЛИ И ФЛОТЫ

- Е.1. Перехват и исход перехвата 16
- Е.2. Морской бой 17
- Е.3. Погрузка фигурок при порабощении или переселении 18
- Е.4. Погрузка сокровищ в грузожественном порту 18
- Е.5. Погрузка сокровищ по статусу 18
- Е.6. Выгрузка сокровищ по статусу 19

ЧАСТЬ Ж. СДЕЛКИ И КОНЕЦ ИГРЫ

- Ж.1. Сделки 20
- Ж.2. Ячейки приверженцев 20
- Ж.3. Конец игры и победа 21

ЧАСТЬ З. ОДИНОЧНАЯ ИГРА ЗА ГАНГА ЗУМБУ

- З.1. Гог товаров 22
- З.2. Ваш гог аукциона 22
- З.3. Гог аукциона КС (с розыгрышем карт) 23
- З.4. Гог карт КС (с набором карт деятельности) 23
- З.5. Ваш гог карт 23
- З.6. Гог плавания 23
- З.7. Конец одиночной игры и победа 24
- З.8. Пример одиночной игры 24

ИСТОРИЧЕСКИЙ ФОН

- Испанский Мэйн в XVII веке 29
- Кого представляют персонажи? 29
- Борьба за свободу 29

ГЛОССАРИЙ

31



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка: Фил Эклунд.

Одиночная игра (часть З): Роберт Кастен, Рогерио Ногейра да Коста.

Советы по стратегии (с. 30): Рогерио Ногейра да Коста, Марцин Джевецки.

Редакторы правил: Антон Поротиков, Мэтью Розански, Пётр Поспишил, Нил Софге, Лайла Сатинова.

Исполнительный директор: Джон Мэнкер.

Координатор проекта: Бесиме Уяник.

Руководитель производства: Пол Келлер Карлквист.

Арт-директор и верстальщик: Энн Исакссон.

Дизайн игрового поля: Фил Эклунд, Энн Исакссон.

Помощник разработчика игры: Бьорн Экенберг.

Дизайн карт: Аксель Кай Нильсон.

Дизайн коробки: Энн Исакссон.

Адаптация для Tabletop Simulator: Робин Спатон Эк, Сэм Уильямс.

Координаторы тестирования: Рогерио Ногейра да Коста, Марцин Джевецки.

Тестирование: Уэйн Риттерманн, Бен Хислоп, Гораццо Веллингтон, Костас Вувусас, Пётр Поспишил, Рогерио Ногейра да Коста, Джованни Коломби, Матс и Мари Карлоф.

Анализ побед: Рогерио Ногейра да Коста, Джованни Коломби.

Консультации по истории: Роберт Кастен, World Book.



© 2024 World Book, Inc., все права защищены. Название и знаки World Book являются зарегистрированными товарными знаками World Book, Inc.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпустин.

Выпускающий редактор: Лайла Сатинова.

Редактор: Владислава Орешонок.

Переводчики: Алексей Лушанин, Лайла Сатинова.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик и дизайнер шрифтов: Михаил Кузнецов.

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

БИБЛИОГРАФИЯ

В дополнение к книгам, упомянутым в сносках:

1. John Esquemeling. *Bucaniers of America: Or a True Account of the Most Remarkable Assaults upon the Coasts of the West Indies.* 1893.
2. Will & Ariel Durant. *The Age of Reason Begins.* 1961.
3. Kenneth R. Andrews. *The Spanish Caribbean: Trade and Plunder 1530—1630.* 1978.
4. Peter Wood. *The Spanish Main.* 1979.
5. Carla Rahn Phillips. *Six Galleons for the King of Spain: Imperial Defense in the Early 17th Century.* 1992.
6. Arbell Mordechai. *Rediscovering Tucacas, in American Jewish Archives, vol. 48.* 1996.
7. Philip Steele. *Pirates.* 1997.
8. Kris Lane & Robert Levine. *Pillaging the Empire: Piracy in the Americas 1500—1750.* 1998.
9. Francis Patrick Sullivan, SJ. *Indian Freedom, The Cause of Bartolome de las Casas, 1484—1566.* 1999.
10. Richard Unger. *Cogs, Caravels and Galleons: the Sailing Ship 1000—1650.* 2000.
11. Angus Konstam. *Piracy: The Complete History.* 2008.



crowdgames.ru