

БРОШЮРА II  
РУКОВОДСТВО  
ИГРОКА

*Вах*  
*Renaissance*

- ПРИМЕР ИГРЫ •
- ОДИНОЧНАЯ ИГРА •
- СТРАТЕГИЯ •

Версия от июля 2022 г.



ы играете вдвоём, первым ходил соперник. В начале вашего хода в западном ряду рынка 5 карт лежат лицевой стороной вверх (предположим, что восточный ряд рынка вам не интересен и будем игнорировать его в этом примере). У вас есть 4 флорина. Как потратить их с умом? На картах много символов. На какие нужно обращать внимание? Какие карты следует покупать не задумываясь? Как понять, когда цена завышена, а когда имеет смысл заплатить любую цену? На первом ходу рекомендуем руководствоваться советами ниже.

## Н.1. ПРИМЕР ПЕРВОГО ХОДА. КАКУЮ КАРТУ СТОИТ КУПИТЬ?

Ваш соперник сделал ход, теперь ваша очередь. У вас есть 4 флорина и 2 действия. Последние лучше потратить на покупку и розыгрыш карты. Но какую карту выбрать?

**А. Агенты, локация и разовое действие.** В начале игры эти 3 элемента карты более значимы для захвата империи, чем операции и престиж. Действуйте быстро. Поначалу все империи уязвимы, но они быстро стабилизируются (во время торговых ярмарок в них появляются воины). О том, как оценить стабильность империи, см. **П.5.Б**.

**Б. Капитал.** У вас всего 4 флорина, но не жалеете денег в начале игры и смело тратите всё на хорошие карты. На свои 4 флорина вы можете купить любую карту из западного ряда рынка, кроме самой дорогой карты «Хуана I Безумная» (подробнее о покупке карт см. **Д.1** в «Правилах игры»).

**В. «Звёздная палата»** — самая дешёвая карта (1 флорин). Её локация — Англия, а разовое действие — реформация. Но эта карта вам не нужна по следующим причинам:

- Её **агент** — слон, который не участвует в сражениях и не поможет захватить империю.
- Её **разовое действие** — религиозная война, которую вы не сможете выиграть. Ни в Англии, ни в соседних с ней империях нет красных фишек протестантов, поэтому реформация обречена на провал.

**Г. «Денарий святого Петра»** — более дорогая карта (2 флорина). Её локация — Запад, т. е. выполнить её разовое действие и проводить операции можно в любой из 6 западных империй. Эта гибкость в выборе империй делает её весьма полезной. Однако её разовое действие — отречение, а в нём мало смысла в начале игры.

**Д. «Орден Сантьяго».** Стоимость этой карты — 3 флорина, но она стоит своих денег. И вот почему:

- **Агенты.** На карте 2 агента (2 золотые ладьи), и они делают её довольно мощной в военном отношении.
- **Локация.** Португалия слабо защищена (за неё может сражаться только конь в Толедо). Эта империя — лёгкая добыча. См. особенности империй в **П.1.А**.
- **Разовое действие.** Учитывая сказанное выше (2 размещаемых агента против 1 фишки знати), вы, несомненно, выиграете сражение, выполнив разовое действие заговора (см. «СРАЖЕНИЕ»; термины, выделенные заглавными буквами, объясняются в глоссарии в конце «Правил игры»).
- **Риск вторжения.** Португалия не будет ослаблена вашим заговором настолько, чтобы соперник смог сразу же вторгнуться в неё и захватить, проведя кампанию или религиозную войну.

**Е. Действия первого хода.** Вы покупаете карту «Орден Сантьяго», и у вас остаётся 1 флорин. Вторым действием вы разыгрываете купленную карту, выполняя её разовое действие заговора (**К.1**). В ходе заговора один из ваших нападающих агентов и конь, защищающий Толедо, уничтожают друг друга. Второй агент выживает, поэтому теперь вы контролируете Португалию и забираете карту правителя этой империи себе в банк. Вы получаете возможность поместить пешку-концессию на границу Португалии и решаете добавить её на границу с Арагоном.

**Ж. Итог.** Великолепный первый ход! Потратив несколько флоринов и «побеседовав» с нужными людьми, вы устроили заговор и возвели на трон Генриха Мореплывателя. В благодарность он подарил вам концессию на границе Португалии, а престиж открытий на его карте правителя поможет преуспеть в победе глобализации. Как много всего произошло!

# Первый ход. Западный рынок

Перевернутая карта [Н.2.В]

Вы купили карту, и теперь эта ячейка пуста



# Первый ход. Ваш банк

Ваша рука



5. Смена власти перемещает карту правителя Португалии из ячейки престола в ваш банк.



2. Вы разыгрываете купленную карту из руки в банк.



1. Вы тратите 3 из 4 начальных флоринов на покупку карты и берёте её в руку.



3. Вы решаете выполнить разовое действие заговора с разыгранной карты.

Локация [Н.1.Д]

Агенты — 2 ладьи. Довольно мощно [Н.1.Д]!

Заговор в Португалии пройдёт успешно [Н.1.Д]



6. Смена власти даёт вам концессию.

7. В фазе обновления рынка вы сдвигаете карты на рынке и выкладываете новую карту.

## Н.2. ПРИМЕР ВТОРОГО ХОДА, КАК СОХРАНИТЬ ВЛОЖЕНИЯ?

Рассмотрим следующий ход и подробнее узнаем об операциях и престиже.

**А. Ход соперника.** Он покупает карту «Звёздная палата» за 1 флорин. В конце его хода «Денарий святого Петра» сдвигается на 1 ячейку влево, становясь самой дешёвой картой. На свой последний флорин вы можете купить только её. Вторым действием соперник покупает карту из восточного ряда.

**Б. Ваш ход. Покупать ли «Денарий святого Петра»?** На первый взгляд, это толковая покупка.

- **Агент-слон.** Поможет сделать католичество главенствующей религией (**М.3**).
- **Престиж католичества.** Собрав больше карт с таким престижем, чем другой игрок, вы сможете претендовать на победу веры.
- **Операция налога.** Обращаясь к папской налоговой службе, вы сможете вредить сопернику где угодно на Западе (**Е.4**).
- **Операция инквизиции.** Вы можете *заблокировать* любую западную карту в банке соперника, сразу поместив на неё агента-слона (**Е.1.Е, Е.1.Ж**). С помощью *операции инквизиции* (**Е.1**) этого слона можно будет перемещать на другие карты. Никто не ждёт инквизицию!

**В. Португалия рискует погрязнуть в безумии и алчности.** Однако, купив «Денарий святого Петра», вы, скорее всего, потеряете Португалию. Почему? После такой покупки 2 карты в западном ряду рынка подешевеют настолько, что ваш соперник сможет их приобрести. Это «Конкистадоры» и «Хуана I Безумная». На обеих упомянута Португалия, и любая из них способна лишить вас карты правителя этой империи.

- **«Хуана I Безумная»** — карта королевы, её разовое действие — *коронация* (**И**). Купив её, соперник наверняка выдаст королеву замуж за правителя соседней с Португалией империи и будет угрожать ей кампанией. Более того, на карте «Хуана I Безумная» есть престиж католичества (безумие и набожность идут рука об руку). Это означает, что вы недолго будете лидировать в преданности католичеству, если оно станет главенствующей религией.
- Локация **«Конкистадоров»** — Португалия. Купив эту карту и проведя *операцию осады* (**Е.8**), ваш соперник убьёт португальского защитника, превратив империю в лёгкую мишень для крестового похода или кампании. *Операция налога* (**Е.4**) с карты «Конкистадоры» тоже малопривлекательна. Хоть налоги и усилят Португалию, они ударят по вашему кошельку. (Если вы купите «Денарий святого Петра», то сможете заблокировать «Конкистадоров» слоном.)
- **Если Португалия падёт**, ваш соперник окажется на шаг ближе к победе глобализации, империализма и, возможно, веры.

**Г. Ваш ход. Западная торговая ярмарка.** Итак, вам понадобятся средства для обороны Португалии, поэтому тратить последний флорин на «Денарий святого Петра» нецелесообразно. Лучше организовать западную *торговую ярмарку* (**Н**), чтобы получить ещё 3 флорина (всю общую прибыль в данном конкретном случае). Вы получаете субсидию за организацию ярмарки, а также по флорину за начальную концессию и новую концессию между Арагоном и Португалией, находящиеся на пути из Трапезунда. Этого достаточно, чтобы вторым действием купить «Конкистадоров». Так престиж открытий не достанется сопернику, а вы сможете защитить Португалию.

- **Стабильность.** Проведение западной торговой ярмарки добавит в империю на торговом пути *воинов* (**Ж.4**) и стабилизирует эти империи. К сожалению, эта торговая ярмарка закончится на вашей второй концессии, не достигнув Португалии.
- **Прощай, денарий.** Ещё один плюс организации торговой ярмарки — вы перевернёте лицевой стороной вниз «Денарий святого Петра» в фазе обновления рынка (**Г.2.А**). Это хорошая карта, и раз вы не можете её купить, то пусть она не достанется никому.
- **Слон не ваш слуга.** Купив «Денарий святого Петра», вы могли бы ввести в игру католического слона. Но не забывайте, что вы всего лишь банкир. Вам далеко до Наполеона, который мог рассчитывать на слепое повиновение подданных. Этот слон не состоит у вас на службе, и потому соперник сможет сам воспользоваться им, чтобы одержать победу веры. Это относится ко всем фишкам цвета религий — игроки не владеют ими.

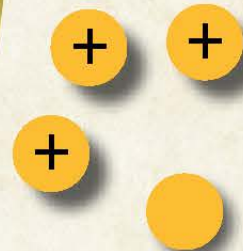
**Д. Смена пути — Молуккские острова.** Разыграв «Конкистадоров» и обладая престижем открытий (на карте правителя «Генрих Мореплаватель» (**З.1.А**)), вы могли бы выполнить разовое

## Второй ход

### Ваш банк



**Престиж открытий [Н.2.Д]**



**1. Вы получаете 3 флорина от западной торговой ярмарки.**

### Карты рынка



**Агент — католический слон [Н.2.В]**

**Разовое действие коронации [Н.2.В]**

**Престиж католичества [Н.2.В]**

**Папская налоговая служба [Н.2.В]**

**Никто не ждёт инквизицию [Н.2.В]!**



**Локация [Н.2.В]**

**Операция осады может опустошить Португалию [Н.2.В]**



**2. Вторым действием вы покупаете карту «Конкистадоры» и берёте её в руку.**

**3. В фазе обновления рынка вы сдвигаете западный ряд на 2 ячейки влево и добавляете 2 новые карты. Вы переводите карту «Денарий святого Петра» лицевой стороной вниз.**

действие карты «Конкистадоры» — смену пути — и убрать диск разорения с Молуккских островов, что символизирует открытие пути в Индию вдоль мыса Доброй Надежды<sup>1</sup>. Но этим вы лишили бы обе свои концессии в Средиземноморье прибыли от будущих торговых ярмарок.

### Н.3. ПРИМЕР ТРЕТЬЕГО ХОДА. КАПИТАЛ

Следите за тем, сколько денег у соперников, и анализируйте, какие покупки они могут себе позволить<sup>2</sup>.

**А. Ход соперника.** Он покупает карту «Хуана I Безумная» и выполняет её разовое действие коронации. Королева выдана замуж за Хуана II Безверного, правителя Арагона, и ваш соперник перемещает карты королевской четы в свой банк.

- **Набожность Хуаны.** Так как на карте королевы есть престиж католичества, сейчас вы с соперником одинаково близки к победе веры. Хотя неизвестно, закончится ли игра именно этой победой. (Интересно, беседовал ли когда-нибудь Хуан II Безверный о Боге со своей супругой?)
- **Угнетение.** Этот брак позволяет сопернику поместить концессию на границу Арагона. Он выбирает границу Португалии и Арагона, где уже находится ваша концессия. Поскольку на границе не могут находиться сразу 2 концессии, соперник тратит 1 флорин и **угнетает (Е.5)** вашу концессию — она перемещается на карту правителя Арагона, становясь скромным сервом этой империи.

**Б. Ваш ход. Что лучше: разыграть или купить карту?** Может, разыграть из руки карту «Конкистадоры»? Нет, пока не стоит. Лучше потратить драгоценные действия на что-то более срочное. Оставьте «Конкистадоров» в руке, и в трудные времена они помогут вам следующим:

- **Поддержка.** Разыграв эту карту, вы сможете добавить сразу 2 коней. Это поможет Португалии при угрозе вторжения (например, кампании из Арагона) и увеличит число нападающих в вашей собственной кампании или крестовом походе.
- **Эффект «Золото ацтеков».** Вы сможете продать эту карту из руки (за 2 флорина) или из банка (за 4 флорина, **Д.3**).
- **Неожиданная победа глобализации.** Разыграв эту карту в банк, вы получите престиж открытий и этим приблизитесь к **победе глобализации (М.5, П.7)**. Разовое действие смены пути тоже может оказаться полезным.

**В. Что делать дальше?** Вам нужен источник дохода, поэтому обращайтесь внимание на карты с операцией торговли. Они помогут получать флорины при каждой операции. Будет совсем здорово, если вы купите карту с разовым действием **народного бунта** и успешно его выполните (**К.2**). Ради этого стоит даже продать «Конкистадоров». Подробнее о получении флоринов см. **П.4**.

**Г. Путь к победе.** В какой-то момент вам придётся выбрать 1 из 4 путей к победе. Сейчас вы и соперник одинаково близки к победе империализма и веры. Вы можете развивать любое из этих направлений. Заметьте также, что сейчас престиж открытий есть лишь у вас, поэтому можно попробовать закончить игру победой глобализации. Для этого вам нужно больше концессий (потому и был упомянут народный бунт).

**Д. Теперь вы уже не новичок в игре.** Вы готовы к более сложным приёмам (см. раздел «Стратегия» на с. 14).



<sup>1</sup> ОТКРЫТИЕ ПОРТУГАЛЬЦАМИ МОРСКОГО ПУТИ В ИНДИЮ значительно повлияло на экономику Ренессанса и эпоху Великих географических открытий, изменив морские маршруты и принеся Португалии монополию на торговлю пряностями вдоль мыса Доброй Надежды. Средиземное и Чёрное моря превратились в тихие заводи, а Османская империя, Крым, Италия, Северная Африка и Арагон пришли в упадок.

<sup>2</sup> ЛИЧНОСТЬ БАНКИРА. Каким человеком был Козимо Медичи? Он рано вставал и почти каждый день отправлялся в свой банк, совсем как американский миллионер. Он просто одевался, умеренно ел и пил, жил тихой и упорядоченной семейной жизнью (не считая незаконнорождённого сына от служанки). Обычно он был сердечен, мягок, снисходителен, немногословен, при этом известен своей саркастичностью. Он был щедр к бедным, платил налоги за разорившихся друзей и скрывал свою благотворительность, как и свою власть, за благородной анонимностью. Он пожертвовал 400 000 флоринов (около 10 000 000 долларов США) на общественные работы и частные благотворительные организации, что в два раза превышало состояние, которое он оставил своим наследникам. Медичи (Козимо и его потомки Лоренцо Великолепный, Лев X и Климент VII) покровительствовали образованию и искусству до такой степени, равной которой не знала никакая другая династия в истории человечества (см.: Will Durant. The Story of Civilization. Vol. 5: The Renaissance. 1953).

## Третий ход. Коронация соперника

Концессия, дающаяся при смене власти [Н.З.А]



1. Свадьба и появление серва в Арагоне [Н.З.А].



2. Смена власти, при которой соперник захватывает Арагон [Н.З.А].

## Будущий ход. Ваш банк

1. Вы продаёте из руки «Конкистадоров», чтобы купить эту карту [Н.З.Б].



2. Народный бунт в Арагоне пройдёт успешно, т. к. в нём примут участие агент с этой карты, ваша концессия и серв на карте правителя Арагона [Н.З.В].

4. Этот символ престижа и достаточное количество концессий приведут вас к победе глобализации [Н.З.Б].



3. Проводя операции в западной части банка, вы сможете получить флорин с карты рынка (Н.З.В) и облагать налогом синюю концессию (если она останется на поле).



«От Венеции до Китая, от Севильи до Золотого Берега люди бросали якорь, открывали бухгалтерские книги и сравнивали на весах одну вещь с другой так, будто ничто никогда не изменится» (Дороти Даннетт. Дом Никколо [серия исторических романов о банкире в духе Pax Renaissance]. 1986).

# О. ОДИНОЧНАЯ ИГРА

АВТОРЫ: ХОСЕ КУНЬЯ И КЕВИН ТЭТЧЕР



одиночной игре вы соревнуетесь с виртуальным соперником (далее просто «соперник») и выполняете все те же действия, что и в партии с несколькими участниками. Вам не нужны никакие дополнительные компоненты.

**А. Золотое правило.** Проводите партию по правилам игры вдвоём с изменениями, описанными ниже. Делайте свой ход, как при обычной игре на двоих.

**Б. Подготовка к игре.** Вы играете за Якоба Фуггера. Соперником может быть любой другой банкир, но ему принадлежат все 3 оставшиеся начальные концессии. Замешайте по 2 карты комет в последние 8 карт (не 12) обеих колод рынка. В остальном подготовка к одиночной игре ничем не отличается от подготовки к партии вдвоём (**В**).

**В. Победа.** Вы выигрываете по обычным правилам, купив карту кометы и активировав 1 из 4 карт победы. Однако в одиночной игре невозможна *победа мецената (М.2.А)*. Соперник будет стараться сорвать ваши замыслы.

## О.1. ХОД СОПЕРНИКА

Ход соперника состоит из следующих этапов:

**А. Проверка победы (О.6.Б).**

**Б. Выбор плана действий и цели (О.2, О.3, О.7).**

**В. Решение, на что потратить 2 действия (О.8).** В большинстве случаев соперник будет покупать и разыгрывать карты.

**Г. Фаза действий.** Соперник выполняет 2 действия (**О.4, О.9**).

**Д. Фаза обновления рынка (Г.2).**

## О.2. ВЫБОР ПЛАНА ДЕЙСТВИЙ И ЦЕЛИ (СХЕМА О.7)

**План действий** — это строка в таблице **О.8**, определяющая поведение соперника. Выбор строки зависит от пролёта кометы и/или текущей ситуации. В строке перечислены **цели (О.3)**, для достижения которых соперник будет проводить операции и выполнять разовые действия (**О.4**).

**А. Пролёт кометы.** Если активна хотя бы 1 карта победы, обратитесь к 1-му и 2-му столбцам таблицы **О.8** и, двигаясь сверху вниз, найдите строку, отвечающую как условию пролёта кометы, так и условию ситуации. Эта строка — **преобладающий план действий** соперника на текущий ход.

**Б. Ситуация.** Если комета ещё не пролетала (нет активных карт победы), обратитесь ко 2-му столбцу таблицы и, двигаясь сверху вниз, найдите строку, отвечающую текущей ситуации. Эта строка — **план действий** соперника на текущий ход.

**В. Цель.** В строке с планом действий проверьте **основную цель** и переходите к **О.3**. Если соперник не может достичь этой цели или он уже достиг её, но у него осталось действие, перейдите к ячейке справа в столбце **второстепенной цели**. Если и этой цели невозможно достичь или соперник уже достиг её, но у него остались действия, перейдите к следующему столбцу — **цели на престиж**.

**Г. Новый план действий.** Если доступной цели текущего плана действий нет, перейдите к следующей строке (сверху вниз).

**Д.** Схема **О.7** наглядно показывает, как соперник принимает решения.

## О.3. ПРИОРИТЕТ ЦЕЛЕЙ (ТАБЛИЦА О.8)

Выбрав план действий, определите, какая из 3 **целей** в приоритете. Каждая ячейка цели содержит 1 или несколько пунктов, которые соперник должен выполнить (по порядку), если это возможно, либо цель и список подзадач. Во втором случае подзадачи служат напоминанием о том, какие действия помогут достичь цели.

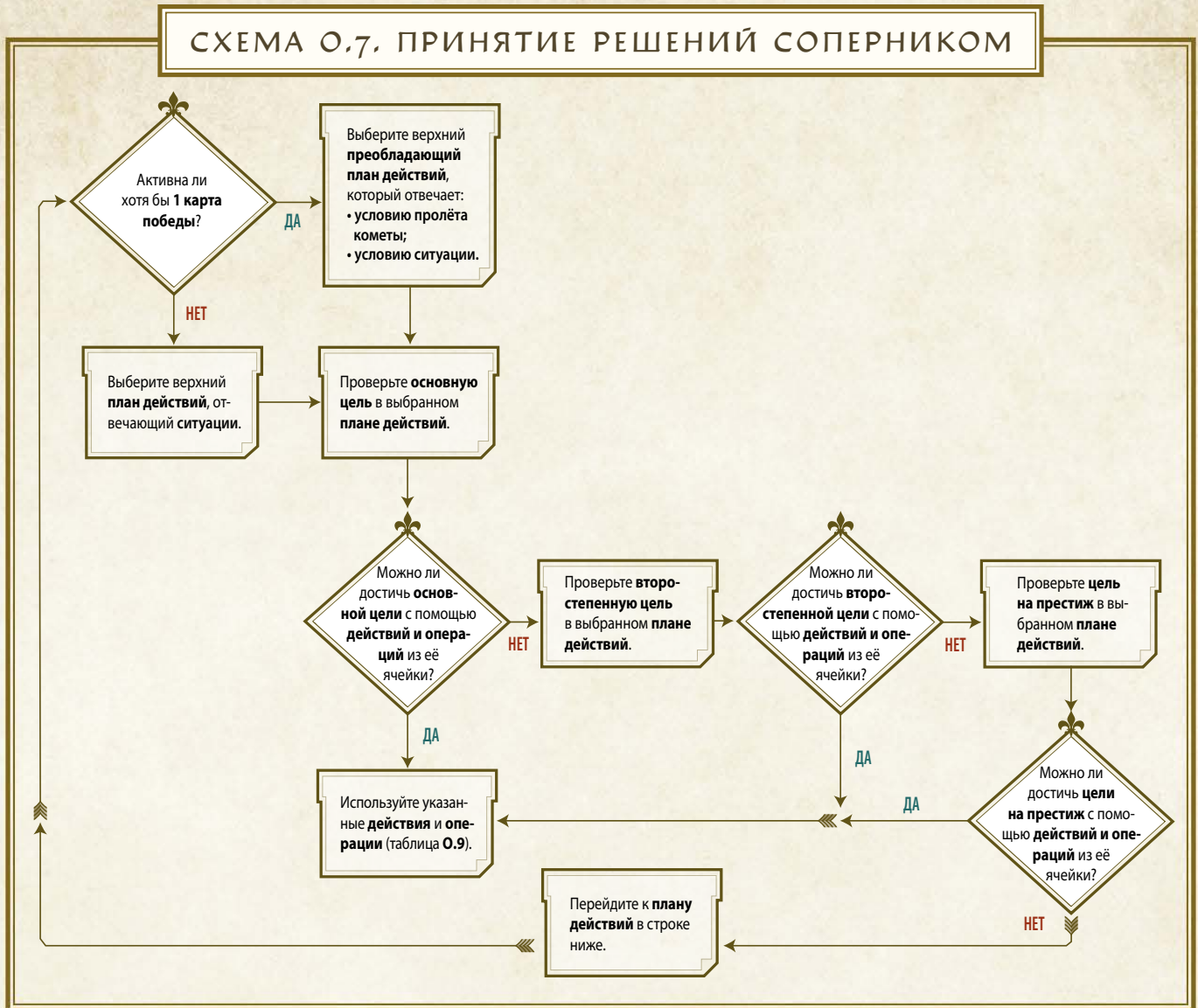
**А. Приоритет целей.** Сначала проверьте основную цель, затем второстепенную, а потом цель на престиж. Соперник попытается достичь цели на престиж только в одном из следующих случаев:

**1)** он потратит на неё не более 1 флорина;

**2)** цель на престиж — часть *преобладающего плана действий (О.2.А)*.




## СХЕМА 0.7. ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЙ СОПЕРНИКОМ



**Важно!** Вы начинаете игру с 3 флоринами, а ваш соперник — с 4. Первый игрок — вы [0.Б].

**Примечание.** Вы можете класть больше или меньше карт на каждую начальную колоду рынка из 8 карт, чтобы повысить или понизить сложность игры [0.Б].

**Пример определения приоритета.** Исламских слонов больше, чем суммарно слонов других религий, поэтому ислам — доминирующая религия (см. с. 11). Комета не пролетала (нет активных карт победы), и соперник выбирает основную цель — уничтожить слона доминирующей религии или добавить слона другой религии. Он выберет локацию с исламским слоном. Если он не может уничтожить такого слона и не может добавить слона другого цвета, он перейдёт к второстепенной цели — убрать теократию доминирующей религии — и выберет одну из исламских теократий [0.3.А].

- 
- Б. Выбор локации.** В выбранной ячейке в таблице указана цель соперника. Он будет выполнять действия и проводить операции в таких локациях, где сможет приблизиться к достижению этой цели, улучшив своё положение или ухудшив ваше за 1 ход или раньше. Просматривайте ряды рынка слева направо, пока не найдёте карту с подходящей локацией (включая «Восток» и «Запад»), которая соответствует критериям **(О.3.В, О.3.Г)**. Если цель связана со слонами, просмотрите сначала карты в банке соперника, а затем карты в своём банке, двигаясь слева направо.
- В. Критерий покупки.** Соперник купит карту, если, разыграв её, разместив агентов и выполнив разовое действие, сможет достичь цели, указанной вверху ячейки цели.
- Г. Критерий использования других действий и операций.** Если на рынке нет подходящей для покупки карты, проверьте слева направо карты в банке соперника и определите, сможет ли он достичь цели, проведя операции в восточной или западной части банка. Если да, соперник тратит 1 действие на проведение операций в нужной части банка **(О.4.В)**. Он также может *продать карту* **(О.4.Б)** и *организовать торговую ярмарку* **(О.4.Г)**, если это позволит достичь цели, особенно если у него осталось всего 1 действие после проведения операций.
- Д. Следующая цель.** Если ни покупка, ни другие действия не позволят сопернику достичь цели, он переходит к следующей цели.

**Важно!** Соперник всегда проводит только те операции, которые приблизят его к достижению цели, а также все доступные операции торговли **[О.3.Д]**.

**Пример.** У вас больше карт, лежащих монархией вверх (включая Мамлюкский султанат), чем у соперника. Таким образом, основная цель соперника на этот ход — убрать или получить монархию. На рынке нет карт, с помощью которых соперник мог бы достичь этой цели, но есть карта, позволяющая достичь второстепенной цели — ослабить вашу монархию. Локация этой карты — Мамлюкский султанат, а её разовое действие — крестовый поход. Соперник покупает эту карту и разыгрывает её в восточной части банка, выполняя разовое действие. Хотя крестовый поход не приводит к смене власти, в Мамлюкском султанате становится меньше фишек. Соперник завершает ход. Если бы в этой локации не было еретиков, действие крестового похода нельзя было бы выполнить и соперник не стал бы покупать эту карту **[О.3]**.

## **О.4. ДЕЙСТВИЯ И ОПЕРАЦИИ СОПЕРНИКА (ТАБЛИЦА О.9)**

- А. Покупка и розыгрыш карты** (2 действия). Соперник покупает карту, только если у него есть 2 действия. Он тратит их на то, чтобы купить и немедленно разыграть карту в банк **(Д.1, Д.2)**, разместить её агентов и выполнить разовое действие. Соперник не держит карты в руке и не кладёт флорины на карты рынка, лежащие лицевой стороной вверх, если на них уже есть флорин(ы).
- Б. Продажа карты** **(Д.3)**. Соперник продаёт карты, либо чтобы убрать слонов из своего банка, либо для достижения цели из строки 7 таблицы **О.8**. В последнем случае соперник может продать только карту без престижа или лишь с престижем меценатства.
- В. Проведение операций в восточной или западной части банка.** Соперник проводит только операции торговли и операции в локациях, которые приблизят его к достижению текущей цели **(О.3.Б)**.
- Г. Организация торговой ярмарки.** Соперник организует ту ярмарку (западную или восточную), что принесёт ему больше флоринов. В случае равенства ту, что принесёт меньше флоринов вам. Если равенство сохраняется, соперник организует восточную ярмарку.

**Золотое правило.** Вторым действием соперник не должен ухудшить или отменить результат своего первого действия. Например, соперник не станет организовывать торговую ярмарку, благодаря которой фишка появится в городе, откуда он первым действием убрал фишку **[О.4.А]**.

**Примечание.** Если соперник покупает карту ради её разового действия или операции, у него должна быть возможность использовать это действие или операцию. В противном случае он её не покупает **[О.4.А]**.

## О.8. ПОВЕДЕНИЕ СОПЕРНИКА В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

	ПРОЛЁТ КОМЕТЫ	СИТУАЦИЯ	ОСНОВНАЯ ЦЕЛЬ	ВТОРОСТЕПЕННАЯ ЦЕЛЬ	ЦЕЛЬ НА ПРЕСТИЖ*
1	Активна карта победы империализма	У вас хотя бы на 2 монархии больше, чем у соперника	<b>Убрать или получить монархию.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Купить и разыграть карту с коронацией, войной.</li> <li>• Провести выборы, казнь.</li> <li>• Провести кампанию.</li> <li>• Купить и разыграть карту с отречением</li> </ul>	<b>Ослабить вашу монархию.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Купить и разыграть карту с войной.</li> <li>• Провести угнетение, осаду</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Купить и разыграть карту с <b>красным</b> текстом эффекта, касающимся победы империализма</li> </ul>
2	Активна карта победы Ренессанса, и у соперника столько же или меньше престижа закона, чем у вас	У соперника меньше республик, чем у вас	<b>Убрать или получить республику.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Купить и разыграть карту с войной.</li> <li>• Провести выборы, казнь.</li> <li>• Провести кампанию.</li> <li>• Купить и разыграть карту с отречением</li> </ul>	<b>Ослабить вашу республику.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Купить и разыграть карту с престижем закона.</li> <li>• Купить и разыграть карту с войной.</li> <li>• Провести угнетение, осаду</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Купить и разыграть карту с престижем закона</li> </ul>
3	Активна карта победы веры, и у соперника столько же или меньше престижа доминирующей религии, чем у вас	Фишек цвета доминирующей религии в её теократиях больше, чем фишек цветов других религий в их теократиях вместе взятых	<b>Убрать фишки этой доминирующей религии из её теократии или добавить фишки другой религии в её теократию.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Купить и разыграть карту с войной.</li> <li>• Провести угнетение, осаду, налог.</li> <li>• Купить и разыграть карту с агентами другой религии, кроме слонов.</li> <li>• Организовать торговую ярмарку</li> </ul>	<b>Убрать теократию этой доминирующей религии или создать теократию другой религии.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Купить и разыграть карту с религиозной войной, выборами.</li> <li>• Купить и разыграть карту с престижем этой доминирующей религии</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Купить и разыграть карту с <b>красным</b> текстом эффекта, касающимся победы веры</li> </ul>
4	Активна карта победы веры, и у соперника столько же или меньше престижа доминирующей религии, чем у вас	Слонов доминирующей религии в игре больше, чем слонов других религий вместе взятых	<b>Уничтожить слона этой доминирующей религии или добавить слона другой религии.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Провести казнь, инквизицию.</li> <li>• Купить и разыграть карту с агентом-слоном.</li> <li>• Купить и разыграть карту с отречением.</li> <li>• Продать карту</li> </ul>	<b>Убрать теократию этой доминирующей религии или создать теократию другой религии.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Купить и разыграть карту с религиозной войной, выборами.</li> <li>• Купить и разыграть карту с престижем этой доминирующей религии</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Купить и разыграть карту с <b>красным</b> текстом эффекта, касающимся победы веры</li> </ul>
5	Активна карта победы глобализации, и у соперника столько же или меньше престижа открытий, чем у вас	У вас хотя бы на 2 концессии больше, чем у соперника	<b>Убрать или получить концессии.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Купить и разыграть карту с коронацией, войной.</li> <li>• Купить и разыграть карту с агентом-пешкой, агентом-пиратом.</li> <li>• Провести налёт, осаду, угнетение, выборы, налог</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Купить и разыграть карту с <b>красным</b> текстом эффекта, касающимся победы глобализации.</li> <li>• Купить и разыграть карту с престижем открытий</li> </ul>
6		У соперника осталось 2 действия	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Купить и разыграть крайнюю левую карту с престижем (в спорной ситуации выбирается восточный ряд)</li> </ul>		
7		У соперника осталось 1 действие или менее 3 флоринов	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Организовать торговую ярмарку.</li> <li>• Провести торговлю.</li> <li>• Продать карту без престижа или с одним лишь престижем меценатства</li> </ul>		

\* Соперник попытается достичь цели на престиж, только если потратит на неё не более 1 флорина или если цель на престиж — часть преобладающего плана действий (О.2.А).

**Доминирующей** считается религия, отвечающая хотя бы 1 из 2 требований главенствующей религии, см. строки 3 и 4 таблицы О.8.

**Примечание.** Соперник проводит операцию кампании, только если это указано в ячейке цели [О.4.В].

**Соперник делает нелогичные ходы?** Хосе Кунья, автор одиночного режима: «Невозможно заполнить все пробелы в поведении ИИ без 30-страничного алгоритма и запоминающего устройства».

## 0.5. ПРИНЯТИЕ РЕШЕНИЙ СОПЕРНИКОМ

Выполняя предписанные планом действия, соперник руководствуется следующими правилами:

**А. Оплата действий.** Соперник всегда захочет потратить деньги на угнетение вашей концессии и предотвращение угнетения своей концессии, если только это не последний его флорин (но он потратит и его, если этим достигнет основной цели или это единственный способ добавить концессию). При необходимости соперник потратит все флорины на покупку карты и проведение операции кампании.

**Б. Размещение агентов-пешек и агентов-пиратов.** Соперник всегда размещает этих агентов, если это возможно и это не уничтожает и не угнетает его же концессии. Сначала соперник заменяет ваши концессии, затем выбирает границы, через которые проходит торговый путь, как можно ближе к его началу.

**В. Размещение агентов-ладей и агентов-коней.** Соперник помещает этих агентов в империю, только если карта её правителя лежит в его банке или если этим он достигнет основной цели.

**Г. Размещение агентов-слонов.** Соперник всегда помещает слона на разыгрываемую карту.

**Д. Операция торговли.** Соперник берёт 1 флорин с одной из карт рынка, лежащих лицевой стороной вниз. Если брать нечего, соперник берёт флорин с крайней левой карты, лежащей лицевой стороной вверх, с хотя бы 1 флорином.

**Е. Воины.** Выбирая, какого воина поместить в теократию, соперник никогда не выберет фишку её цвета. Если возможно, он добавит такого воина в империю, чтобы в ней было как можно больше представителей разных религий, при этом отдавая предпочтение ладьям.

**Ж. Коронации.** Соперник всегда выбирает доступного правителя-монарха, в империи которого в Европе больше всего коней. При равенстве он выбирает доступного правителя, упомянутого выше в списке претендентов. Соперник может получать *незамужних королев (И.2)*.

**З. Разовые действия.** Соперник может купить карту с разовым действием, если текущая цель — основная цель строки б таблицы **0.8**. При этом соперник выполняет разовое действие, если он:

- 1) либо получит карту правителя-монарха (коронация, гражданская или религиозная война);
- 2) либо заставит вас потерять больше, чем потеряет сам, или столько же (смена пути, отречение).

**Важно!** Единственный случай, когда соперник покупает карту не ради её разового действия, — это строка б таблицы **0.8** «Купить и разыграть крайнюю левую карту с престижем». Чтобы определить, выполнит ли соперник разовое действие в этом случае, см. **0.5.3**.

## 0.6. КОНЕЦ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ И ПОБЕДА

Партия завершается, когда вы или соперник выигрываете.

**А. Вы выигрываете,** если объявляете о победе (**М**).

**Б. Соперник выигрывает,** если выполняется одно из условий:

- Соперник может потратить первое или второе действие, чтобы объявить о победе.
- В начале своего хода соперник может потратить 2 действия, чтобы купить карту кометы и объявить о победе.
- В фазе *обновления рынка (Г.2)* обе колоды рынка опустели, и невозможно пополнить все ячейки.



## 0.9. КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ И ОПЕРАЦИЙ СОПЕРНИКА

ДЕЙСТВИЯ ИЛИ ОПЕРАЦИИ	ЦЕНА	ИСПОЛНЕНИЕ
Покупка и розыгрыш карт рынка	2 действия	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Соперник может следовать плану действий, только если у него есть 2 действия.</li> <li>• Соперник тратит <b>все</b> флорины, необходимые для покупки карты. Соперник <u>никогда</u> не кладёт флорин на лежащую лицевой стороной вверх карту с флоринами.</li> <li>• Соперник проверяет ряды рынка слева направо, пока не находит карту с нужной локацией, в которой сможет достичь цели, учитывая:             <ul style="list-style-type: none"> <li>— разовое действие карты;</li> <li>— размещение агентов с карты.</li> </ul> </li> <li>• Соперник <b>всегда</b> размещает концессии по приоритету:             <ul style="list-style-type: none"> <li>— вместо ваших концессий (угнетая их). Соперник <u>не</u> будет тратить последний флорин, если только это не поможет ему достичь основной цели;</li> <li>— на морских границах, ближе к началу торгового пути.</li> </ul> </li> <li>• Соперник размещает фишки знати в империи, только если в его банке есть карта её правителя либо это помогает ему достичь основной цели.</li> <li>• Соперник <b>всегда</b> помещает слона на разыгранную карту.</li> <li>• Соперник <b>всегда</b> размещает пиратов по приоритету:             <ul style="list-style-type: none"> <li>— вместо ваших концессий (уничтожая их). Соперник никогда не уничтожает свои концессии;</li> <li>— на морских границах, ближе к началу торгового пути.</li> </ul> </li> <li>• Если соперник покупает карту <u>не</u> ради её разового действия или операции (строка 6 таблицы 0.8), он выполняет разовое действие, когда:             <ul style="list-style-type: none"> <li>— либо получит карту правителя-монарха (коронация, гражданская или религиозная война);</li> <li>— либо заставит вас потерять больше, чем потеряет сам, или столько же (смена пути, отречение).</li> </ul> </li> <li>• Коронация. Соперник <b>всегда</b> выбирает доступного претендента, в империи которого на поле больше коней.</li> <li>• Гражданская или религиозная война. Если есть выбор, где провести успешное сражение, соперник выбирает империю с меньшим числом знати на поле.</li> <li>• Соперник может разыгрывать карты незамужних королев</li> </ul>
Операции в восточной или западной части банка	1 действие	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Соперник проводит лишь операции, необходимые для достижения текущей цели, и все доступные операции торговли.</li> <li>• Соперник всегда потратит флорин, чтобы угнест вашу концессию или предотвратить угнетение своей концессии. Соперник <u>не</u> будет тратить последний флорин, если только это не поможет ему достичь основной цели</li> </ul>
Операция кампании	1 действие	Соперник тратит <b>все</b> необходимые флорины на проведение операции кампании
Операция торговли	1 действие	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Соперник проводит операцию торговли вместе с другими операциями в восточной или западной части банка, необходимыми для достижения текущей цели.</li> <li>• Приоритет:             <ul style="list-style-type: none"> <li>— карта торговой ярмарки (лежащая лицевой стороной вниз);</li> <li>— крайняя левая карта рынка с хотя бы 1 флорином, лежащая лицевой стороной вверх</li> </ul> </li> </ul>
Торговая ярмарка	1 действие	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Соперник организует ту ярмарку, которая принесёт ему больше флоринов:             <ul style="list-style-type: none"> <li>— в случае равенства он организует ту, которая принесёт вам меньше флоринов;</li> <li>— если равенство сохраняется, он организует восточную ярмарку.</li> </ul> </li> <li>• Принцип размещения воинов:             <ul style="list-style-type: none"> <li>— если возможно, соперник не размещает в империи-теократии фишки её религии;</li> <li>— соперник стремится к тому, чтобы в империи были фишки разных цветов;</li> <li>— соперник отдаёт предпочтение ладьям</li> </ul> </li> </ul>
Продажа карты	1 действие	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Соперник может убрать слона из банка, чтобы достичь основной цели.</li> <li>• Приоритет при продаже карт из-за плана действий из строки 7 таблицы 0.8:             <ul style="list-style-type: none"> <li>— карта без престижа;</li> <li>— карта <u>только</u> с престижем меценатства</li> </ul> </li> </ul>

# П. СТРАТЕГИЯ

АВТОРЫ: АЛЕКС СЕРБАН И ДОМ РУЖЬЕ

тот раздел предназначен для опытных игроков.

## П.1. КАКИЕ ПРЕИМУЩЕСТВА ЕСТЬ У ИМПЕРИЙ?

- А.** На карте правителя **Португалии** указан престиж открытий. С его помощью можно будет сменить торговый путь (западный) и приблизиться к победе глобализации. В Португалию можно поместить исламского воина, поэтому она уязвима для крестовых походов.
- Б.** Во **Францию, Священную Римскую империю (протестантскую), Османскую империю и Византию** можно поместить по 2 коня и как минимум 1 ладью, что даёт хорошую возможность для защиты и нападения при захвате монархий, которые нужны для победы империализма.
- В.** На картах правителей **Англии, Арагона, Папской области, Священной Римской империи и Венгрии** на стороне с республикой указаны престиж закона и операция выборов, поэтому они помогут достичь победы Ренессанса.
- Г.** На картах правителей **Папской области, Венгрии и Мамлюкского султаната** указан престиж меценатства, что важно, если партия закончится ничьей.
- Д.** Покорить **Османскую империю** проще всего с помощью джихада и коронации. Превратившись в исламскую теократию, она станет сильнейшей империей в игре, т. к. после успешного джихада в Константинополе может появиться до 3 коней (переверните или положите карту империи и поместите 2 коней в круги с символом ладьи, оставив пустым круг с конём для будущего воина).
- Е.** Операцию кампании **Мамлюкского султаната** использовать сложно, т. к. в нём находятся только ладьи. Коней можно добавить лишь в качестве агентов и благодаря особым эффектам.

## П.2. ВОСТОК И ЗАПАД: КУДА ЛУЧШЕ ИНВЕСТИРОВАТЬ?

- А. Восточные** империи быстро приносят пользу, находясь в начале торгового пути, не говоря уже об их религиозной силе.
- Б. Западные** карты при осторожной игре помогут создать крепкий и сильный движок операций. Запад редко получает воинов в ходе торговых ярмарок, поэтому империями здесь легче манипулировать, используя карты с 2 агентами и разовыми действиями, а также поднимая народные бунты по соседству. На западных картах много операций торговли и выборов, что позволяет активно пополнять запас флоринов. Иногда организация торговой ярмарки даже ради 1 флорина становится хорошей возможностью увеличить денежную массу в обращении и в вашем кошельке.

## П.3. ЗАЧЕМ МНЕ ЭТО ДЕЛАТЬ? ПОЧЕМУ ЭТО ВАЖНО?

- А.** Зачем нападать на **фиктивного противника**, меняя монархию на республику? Это полезно, если вы движетесь к победе Ренессанса, хотите получить новую концессию при смене власти или добавить в банк операцию торговли с карты республики.
- Б. Правильно размещая фишки**, вы можете предотвратить или разжечь религиозную войну, заблокировать появление воинов-коней и собрать достаточно пешек для проведения успешных выборов или народного бунта.
- В. Угнетая концессии соперника**, вы увеличиваете потенциальную прибыль от торговых ярмарок, но снижаете шансы, что соперник будет сам организовывать их. Помимо этого, чем меньше у него концессий, тем труднее ему достичь победы глобализации, провести выборы и т. п.
- Г. Осада фишек** в империи, которую вы уже контролируете, может помочь:
- **предотвратить религиозную войну**, вовремя устранив еретиков;
  - **уменьшить расходы на кампанию**, если у вас много коней, но вам столько не нужно;
  - **ослабить империю** перед нападением на фиктивного противника (чтобы создать республику);
  - **убрать ненужные фишки**, блокирующие появление нужных воинов.

**Д. Угнетение** повышает вероятность смены власти в результате гражданской войны, поскольку нападающих будет больше. Но оно также увеличивает стоимость выборов. Всё зависит от ваших намерений и опасностей, которые вам грозят.

## П.4. КАК ПОЛУЧАТЬ ФЛОРИНЫ?

Накопление капитала в Pax Renaissance — отдельная мини-игра. Есть несколько способов заработать:

**А. Торговая ярмарка (Ж).** Больше концессий — больше наличных, но следите и за тем, чтобы соперники не получали слишком много флоринов.

**Б. Операция торговли (Е.2).** Чем больше в вашем банке карт с этой операцией, тем лучше. Вы сможете покупать карту и вторым действием возвращать потраченные деньги, проводя операции в восточной или западной части банка.

**В. Концессии.** Размещайте больше концессий через смену власти и розыгрыш карт с агентом-пешкой.

**Г. Внезапная продажа карт.** Продайте карты королевской четы за 4 флорина или карту незамужней королевы, чтобы увести из-под носа соперников дорогую карту за 5 флоринов. Коварство, достойное Макиавелли!

## П.5. КАК ОДЕРЖАТЬ ПОБЕДУ ИМПЕРИАЛИЗМА?

Типичный диалог во время игры: «Что будет, если я сделаю так?» — «Ну, сначала это, а потом это. Может, ещё это». — «А это хорошо?» — «Без понятия». Подобная неопределённость — одна из интереснейших особенностей игры. Как придумать стратегию, способную учесть все последствия ходов соперников? Начнём с самого прямолинейного способа выиграть — **победы империализма (М.4)**. Его суть заключается в том, чтобы стабилизировать свои империи и дестабилизировать чужие.

**А. Вот как можно получить первую карту правителя** (вашу первую империю):

- **Гражданская война (К.1, К.2).** В начале игры все империи уязвимы, в каждой (кроме Османской империи) только 1 фишка. Выполнив разовое действие с 2 агентами, например заговор или народный бунт, вы захватите империю и добавите концессию на её границу.
- **Коронация (И)** — бескровный способ захвата империи. Необходимо, чтобы карта неженатого правителя-претендента лежала в ячейке престола или в вашем банке монархией вверх.
- **Осада (Е.8)** — полезная операция, если вы хотите уменьшить число защитников, например, перед проведением **операции кампании (Е.9)** или выполнением действия **религиозной войны (Л)**.
- **Джихад (Л)** — самый простой способ захватить империю на Востоке, поскольку там есть еретики и сильное влияние ислама. Религиозная война — мощное действие, ведь при нападении вы привлекаете соседних коней-приверженцев.

**Б. Как определить стабильность империи.** Ваша глобальная задача — захватывать (и защищать) нестабильные империи.

- **Знать.** У империй с большим числом фишек в Европе стабильность выше, а у империй с большим числом угнетённых фишек — ниже. Империи с фишками разных цветов уязвимы для действия **религиозной войны (Л)**.
- **Торговая ярмарка (Ж).** Стабильность империй, расположенных ближе к центрам торговли, выше, так как в ходе торговых ярмарок в них чаще появляются воины. Но такие империи чувствительны к действию **смены пути (З)**.
- **Османская угроза.** Соседи сильной Османской империи уязвимы для **операции кампании (Е.9)** и действия **джихада (Л)**.

**В. Как добавить новые карты правителей в банк.** Вызывая смену власти в империи, вы не только переносите карту её правителя себе в банк, но и помещаете концессию на её границу. Также вы можете освободить угнетённые фишки в этой империи. К смене власти приводят:

- **Коронация (И), операция выборов (Е.6), гражданская (К.1, К.2) или религиозная война (Л).** Возьмите карту правителя из ячейки престола или банка соперника и поместите её в свой банк.
- **Операция кампании (Е.9).** Возьмите карту правителя из ячейки престола или банка соперника и поместите её в свой банк ниже карты правителя напавшей империи в качестве вассала.

**Г. Как добавить фишки знати в империю.** Сделать это помогают:

- **Агенты (Д.2).** Разыграйте карту и поместите её агентов в указанную локацию.
- **Операция налога (Е.4)** позволяет поместить в империю фишку, указанную в круге города.
- **Воины (Ж.4)** появляются в ходе торговой ярмарки (тоже в соответствии с символами в городах).

- **Выжившие нападающие** остаются в захваченной империи после заговора или религиозной войны (см. «СРАЖЕНИЕ»).
- **Угнетённые фишки**, освобождённые при смене власти, добавляются в империю (см. «СРАЖЕНИЕ»).

**Д. Как убрать фишки знати, чтобы дестабилизировать империю.** Сделать это помогают:

- **Агенты (Д.2).** Разыграйте карту с нужной локацией и агентами, чтобы угнести находящиеся там фишки.
- **Операция угнетения (Е.5),** помимо прочего, приносит 1 флорин за каждую угнетённую фишку.
- **Операция осады (Е.8).**
- **Операция кампании (Е.9), гражданская (К.1, К.2) или религиозная война (Л).**

## П.6. КАК ОДЕРЖАТЬ ПОБЕДУ РЕНЕССАНСА?

Пожалуй, **победа Ренессанса (М.6)** требует от игрока наибольшей ловкости. У вас должно быть хотя бы на 2 престижа закона больше, чем у каждого соперника, и больше всего республик<sup>3</sup>. Чтобы создать республику, вам сначала нужно получить монархию (**П.5**).

**А. Как превратить монархию в республику.** Проведите *операцию выборов (Е.6)* или выполните действие *гражданской (К.1, К.2)* или *религиозной войны (Л)* в империи, карта правителя которой находится в вашем банке (вы также поместите концессию в Европу и при желании освободите угнетённые фишки). Из упомянутых вариантов выборы — самый простой способ превратить монархию в республику (и наоборот), а теократию в феодальное государство.

## П.7. КАК ОДЕРЖАТЬ ПОБЕДУ ГЛОБАЛИЗАЦИИ?

Это довольно хитрый способ победить. Победу глобализации легко упустить и затратно сдерживать, поскольку приходится делать агрессивные ходы и угнетать пешки. Для победы глобализации необходимо иметь хотя бы на 2 концессии больше, чем у каждого соперника, и больше всего престижа открытий.

**А. Престиж открытий** — самый редкий вид престижа в игре.

**Б. Используйте карты с символом престижа открытий**, например «Генрих Мореплатель» (правитель Португалии) и «Академизм».

**В. Выборы.** Проводите *операцию выборов (Е.6)*, чтобы переворачивать карты правителей туда-сюда и добавлять концессии. Помните, что проводить выборы в вассальных империях нельзя, поэтому кампании — менее эффективный способ получать концессии.

**Г. Угнетайте концессии соперников** при каждом удобном случае (**П.3.В**).

**Д. Берегитесь пиратов и операций, угнетающих ваши пешки.** На сухопутных границах размещать концессии безопаснее, чем на морских.

<sup>3</sup> РЕНЕССАНС (ЭПОХА ВОЗРОЖДЕНИЯ) назван так в честь возрождения интереса к древнегреческой философии, в частности к Платону и его ученику Аристотелю. Платон был первым мыслителем, описавшим «иной мир» в рамках внутренней субъективистской философии «сознания, определяющего бытие», напоминающей восточный мистицизм (см. сноску 6 в «Правилах игры»). Аристотель же был первым мыслителем, который систематизировал «этот мир» сквозь призму объективистской философии «бытия, определяющего сознание», и заявил, что вселенную следует постигать при помощи рационального мышления и логики. Аль-Фараби, а затем Ибн Рушд (Аверроэс) познакомили исламский Восток с идеями Аристотеля, но затем под влиянием проповедей мусульманского мистика Абу Хамида аль-Газали эти идеи были трагически утрачены. Однако, умерев на Востоке, труды Аверроэса возродили аристотелевскую философию на Западе не без участия великого мыслителя и богослова св. Фомы Аквинского. Это привело к возникновению университетов и в конечном счёте к Ренессансу. Логика из итальянского светского университета Падуи развили аристотелевский метод доказательств, благодаря чему появились научные труды по бухгалтерии и арифметике. Высшим достижением этого направления стало объединение математических и экспериментальных методов для объяснения научных открытий, что отразилось в работе знаменитого падуанского профессора математики Галилея. Однако задолго до Галилея европейскую мысль подчинила себе конкурирующая флорентийская школа неоплатонизма, если не считать логиков и учёных. В подходе гуманистов к политическим и экономическим проблемам отсутствовала последовательность, и они сторонились естественнонаучных дисциплин с их инструментами и измерениями. Подобный подход к политическим и экономическим проблемам был лишён точности, и мало что из достигнутого ими тогда достойно внимания. Печально, но платонизм остаётся доминирующей философией современных мыслящих людей и проникает даже в учебные и научные заведения.



## П.8. КАК ОДЕРЖАТЬ ПОБЕДУ ВЕРЫ?

Религия считается **главенствующей**, если слонов её цвета больше, чем слонов других цветов вместе взятых, и если в теократиях этой религии больше фишек её цвета (коней, ладей и пиратов), чем в теократиях других религий фишек их цветов вместе взятых. Вам необязательно самостоятельно огнём и мечом обращать Европу в нужную веру. Подождите, когда грязную работу сделают другие. Пусть соперники размещают слонов и создают теократии, а вы скупайте карты с престижем соответствующей религии, пока не наберёте большинство.

- А. Ислам** — самая сильная религия благодаря коням в Османской империи и многочисленным еретикам на Востоке.
- Б. По правилу Золотой вольности** операция выборов может реорганизовать теократию и тем самым, возможно, изменить главенствующую религию. Блокируйте карты с этой операцией или усложняйте проведение выборов, размещая как можно больше своих концессий.
- В. Слоны.** Вводите их в игру, когда на рынке и в руках соперников нет карт с агентами-слонами. Держите их в безопасности на контролируемых картах. Следите за появлением в банках соперников операций инквизиции той же религии, что у ваших слонов. Не допускайте их перемещения на карту, которую потом казнят или продадут.
- Г.** Рано или поздно на рынке появятся карты с разовым действием **отречения**, поэтому старайтесь избегать престижа разных религий в своём банке.
- Д. Еретиков** можно убирать с помощью операций осады, угнетения и кампании. Без еретиков не будет религиозной войны, без религиозной войны не будет теократии, без теократии не будет победы веры.
- Е. Протестантизм** — самая слабая религия. Агенты карт с действием **реформации (Л)** чаще слоны, чем боевые фишки, способные победить в религиозной войне. Победа веры для протестантизма станет чуть вероятнее при смене торгового пути, когда центр торговли окажется ближе к Священной Римской империи, откуда её (или венгерские) красные кони смогут распространить свою религию по Европе.




СТАТИСТИКА ПОБЕД		
	Филипп Пфайфер (44 партии)	Алекс Сербан (134 партии)
ПОБЕДА ИМПЕРИАЛИЗМА	16%	32%
ПОБЕДА ВЕРЫ	18%	ИСЛАМ 10%, КАТОЛИЧЕСТВО 6%, ПРОТЕСТАНТИЗМ 0,7%
ПОБЕДА ГЛОБАЛИЗАЦИИ	20%	18%
ПОБЕДА РЕНЕССАНСА	36%	18%
ПОБЕДА МЕЦЕНАТА	4%	8%

Данные по результатам партий с 2 участниками (1-е издание игры). Партии, которые не были закончены из-за того, что один из участников сдался, не учитывались.

# ПОЧЕМУ НЕ ВОСТОК?

АВТОР: МЭТТ ЭКЛУНД

 истории человечества были и другие шансы на Ренессанс, когда технологии, торговля и культурное развитие объединялись, создавая условия для радикального отхода от абсолютного контроля к индивидуализму.

Эпоха, метко названная Золотым веком ислама, обладала многими элементами, необходимыми для избавления людей от монархии и феодализма. Халифы поддерживали великих учёных и философов и были любимы за это. Возводились первые университеты и обсерватории. Исламские философы обращались к древнегреческим, персидским, египетским и другим древним трудам и переводили их, используя как ступени для восхождения к собственным научным достижениям. Философию, естествознание, медицину, оптику и другие науки, старавшиеся ответить на вопросы о том, как устроена вселенная, объединяла единая дисциплина с рациональным подходом, называвшаяся «фальсафа». Исламская правовая система также относилась с уважением к логике и естественному праву, в её рамках создавались по меньшей мере заготовки, из которых могла возникнуть концепция прав личности и свободы мысли. К сожалению, фальсафа пала жертвой религиозного движения ашаритов, основанного на вере в то, что человеческое знание может быть получено только путём откровения от Бога и его пророков. Харизматичный лидер этого движения, учёный, ставший мистиком, по имени Абу-Хамид аль-Газали, утверждал, что закономерности природы (такие как восход и закат, смена времён года, тот факт, что брошенные предметы падают) всего лишь иллюзия, потому науки и логика бессмысленны. У философии аль-Газали были серьёзные юридические последствия: он выступал за объединение шариатского права, исходившего из принципов рационализма, с суфизмом, тогда ещё малоизвестным мистическим направлением ислама, проповедовавшим самоочищение. Вместо прогресса доктрина ашаритов привела к краху политического, религиозного и научного развития в исламском мире. И хотя аль-Газали не оставил битву за науку, свободу мысли, сердца и умы в исламском мире, это сделали монголы, разрушив в 1258 году Багдад (мировую столицу науки и образования того времени). Ближний Восток так и не оправился от этого удара.

Ещё одна потенциальная колыбель политической и экономической свободы находилась дальше на востоке. При китайской династии Сун произошло превращение военно-феодальных правителей в государственных служащих, а религия обратилась от мистицизма к рациональному этосу (неоконфуцианству). Это повлекло за собой развитие ремёсел и торговли, банковского дела и книгопечатания, поэзии и литературы, математики и архитектуры, изобретение совершенно невероятных устройств, которым мог бы позавидовать Леонардо да Винчи... не говоря уже о порохе! Мечта умерла в 1270-х годах, когда монголы Хубилая завоевали Китай. Государство получило ещё один шанс в 1368 году, когда монголов изгнали и к власти пришла династия Мин. Всё ещё оставаясь средоточием мировой торговли и обладая крупнейшим военным флотом, Мин отказались от бумажных денег (внедрённых Сун) и построили фактории по всему Индийскому океану. Политический изоляционизм, вызванный угрозой вторжения не кого иного, как чёртовых монголов, разрушил надежды на Ренессанс Мин. Опасения вторжения подкрепились в 1499 году, когда в сражении пленили императора династии. Китайский торговый флот вернулся домой, оставив после себя вакуум, который заполнили португальцы, едва открыв морской путь вдоль мыса Доброй Надежды. Родилась китайская традиция изоляционизма и ксенофобии.

Западной Европе удалось уклониться от обеих опасностей, убивших надежды на восточный Ренессанс: здесь сохранились религиозные воззрения, основанные на естественном праве (благодаря Фоме Аквинскому), а монголы оставались далеко на востоке.



АВТОР: ФИЛ ЭКЛУНД



ринятые на фоне пандемии и нарушающие права человека законы (такие как многочисленные ограничения свобод из-за коронавируса), схожи с теми, что появлялись в Европе XIV века, пережившей эпидемию чумы. Пока на Востоке ужесточались ограничения на перемещение рабочего класса, на Западе возросшая конкуренция за работников привела к смягчению крестьянской зависимости — последствия этого видны и сегодня.

«После Чёрной смерти крепостная зависимость в Западной Европе исчезла, в то время как в Восточной началась новая волна закрепощения. В чём причина таких различий? Я утверждаю, что крепостная зависимость противоречила интересам государя и насаждалась дворянами. Большинство из них поддерживали за счёт подневольного труда своё экономическое и социальное положение. Они пользовались рычагами, чтобы навязывать свою волю, и одним из таких рычагов было снабжение армии. Крепостная зависимость усугублялась там, где у государей было недостаточно иных ресурсов, чтобы оплачивать ведение войны или оборону» (Margaret Peters. *Government Finance and Imposition of Serfdom After the Black Death*. 2018).

«Рискованные авантюры флорентийцев мало-помалу разрушали традиционные религиозные и социальные предубеждения против их деятельности, одновременно закладывая основы иной, капиталистической, культуры. Они были передовым отрядом, строившим международную торговлю. Отрядом, создававшим банковскую и финансовую сеть, которая распространилась на большую часть Европы. Они двигали экономику вперёд» (Richard Goldthwaite. *The Economy of Renaissance Florence*. 2009).


«Золотой век банковского дела в XV столетии привёл к Ренессансу и в конечном счёте к созданию Западного мира. В Америке был похожий период, когда свободы банковского дела в условиях республики и золотого стандарта породили аналогичную эпоху процветания и роста в XVIII и XIX веках. По данным Бюро переписи населения США, в годы после Гражданской войны (1865—1897 гг.) наблюдался устойчивый рост реального ВВП на 4% в год и снижение уровня цен на 2% в год. В этот период увеличивалось финансовое посредничество, что можно измерить отношением вкладов к деньгам и кредитов к ВВП. Этот рост прибыли показывает, что к падению цен привело наращивание производства, и это не было дефляцией» (David Beckwith. *Boom and Bust Banking: The Causes and Cures of the Great Recession*. 2012).

«Эпоха свободной банковской деятельности завершилась, когда Федеральная резервная система конфисковала денежную массу, насильно изъяв всё частное золото и выпустив взамен „бумажные“, не обеспеченные деньги. Так банки превратились в жёстко регулируемые государственные бюрократии. При денежной системе без золотого обеспечения центральный банк, такой как Федеральная резервная система США, нажатием нескольких клавиш регулярно пополняет расчётный счёт Казначейства. Деньги создаются без ограничений и без затрат, что позволяет политикам избегать долговых обязательств. На смену снижению цен и процветанию пришла постоянная инфляция, прерываемая событиями вроде Великой депрессии 1929 года» (George Reisman. *Capitalism: A Treatise on Economics*. 1998).

«Жилищный бум в США 2001—2006 годов и последующий крах не были результатом попустительства или отсутствия регулирования денежной системы (она остаётся под твёрдым государственным контролем). Бум и крах были результатом взаимодействия нефиксированной государственной денежной системы без золотого обеспечения с извращённо регулируемой финансовой системой. Захватническая кредитно-денежная политика подпитывала неосмотрительное кредитование (например, требования Департамента жилищного и городского развития о доступном жилье к Fannie Mae и Freddie Mac), которое поддерживалось идеями „слишком большой, чтобы обанкротиться“ и другими регламентирующими искажениями» (Lawrence White. *Monetary Policy and the Financial Crisis*. 2012).



## АВТОР ЭССЕ: КОУЛ ВЕРЛЬ, РАЗРАБОТЧИК ИГР «PAX RENAISSANCE, БОЛЬШАЯ ИГРА» И «КОРНИ»

 одобная статья требует вступления-пояснения. Много лет назад, вскоре после выхода Pax Porfiriana, я предложил Филу Эклунду концепцию игры в стиле Pax на тему эпохи Возрождения. Из этой концепции ничего не вышло, но из-за неё меня вовлекли в долгие обсуждения игры, которая в итоге превратилась в Pax Renaissance. Я с большим интересом наблюдал за ней почти с самого её создания. Я отказался от участия в её тестировании из-за того, что к тому моменту был по уши в собственных проектах, и ещё потому, что не чувствовал достаточной дистанции от игры — полезного тестировщика из меня не получилось бы. Впервые я опробовал готовую игру в ноябре на BGG CON и с тех пор наиграл уже 15 партий. Это замечательный проект.

Кроме, пожалуй, условного фэнтези и Второй мировой войны, ни одна тема не привлекает игровой мир так, как итальянский Ренессанс. Тема Возрождения представлена во многих играх: от Princes of the Renaissance до Princes of Florence. Тем не менее они остаются слишком семейными и ограниченными, чтобы по-настоящему воссоздать дух той эпохи. Даже Machiavelli, шедевр от Avalon Hill, не смогла передать масштаб тех времён. Основная проблема всегда одна и та же. Ренессанс был эпохой контактов и торговли, временем, когда мир осваивал сам себя во всей своей необъятности и многообразии. Рассматривать только то, что происходило в Италии, означает упустить суть. Если Апеннинский полуостров и был средоточием великих революционных идей, то лишь потому, что был центром, впитывавшим бурлящие вокруг неукротимые стихии.

В Pax Renaissance как раз присутствует этот широкий охват. Первое, что делают игроки во время подготовки к партии, — раскладывают десять карт империй (два ряда по пять карт), представляющих собой Европу. Ну, не совсем Европу. Скорее, так она выглядела в глазах тех, кто ею управлял. Шахматные фигуры на игровом поле символизируют правящий класс десяти государств. Этот класс представлен разношёрстной компанией дворян (ладьи) и военачальников (кони). Все они исповедуют разную религию, но как один заинтересованы в сохранении существующего положения вещей.

Между картами империй нашли своё место сервы (пешки), которые благодаря упорному труду и политическим связям добились торговых привилегий и начали накапливать состояния. В начале игры на поле будет от двух до четырёх пешек. Это и есть вы — маленькая фигура в очень недружественном мире, находящаяся буквально на обочине жизни.

Поначалу вы, вероятно, захотите ввести в игру больше пешек. Лучший способ сделать это — прибегнуть к сватовству, приобретая карты королей на рынке и выдавая их замуж за подходящих претендентов. Коронации добавляют в игру империи, что позволяет участникам размещать новые концессии на их границах. Эти маленькие концессии — важнейший источник дохода. Время от времени игрокам нужно использовать торговые пути. Когда это происходит, по Европе проносятся куча денег, привилегированные сервы получают монеты, а правящий класс — воинов в каждом королевстве, через которое движется эта денежная волна. Правящий класс доволен, так как новые рыцари и замки упрочивают его положение. И конечно, сервы тоже не возражают против притока денег. Хорошо быть другом знати.

Но есть и другая Европа, Европа скрытая. По мере того как различные государства становятся активнее, они всё больше угнетают фишки. Изгнанные из правящего класса, такие фишки перемещаются на соответствующие карты правителей. Здесь они будут ждать своего часа, пока какой-нибудь заговор не даст им шанс вновь проявить себя. Сервы тоже попадают на эти карты. Когда новый игрок захватывает империю, ранее привилегированные фигуры могут оказаться в немилости. А когда империя вновь сменит владельца, у них, возможно, появится случай освободиться. Ну или народный бунт расставит всё по своим местам.

В любом случае главное в этом деле — время. Империя с большим количеством фишек гораздо стабильнее той, где фишек нет. Поэтому обычно лучше подождать, пока какая-нибудь нелепая война не дестабилизирует Священную Римскую империю, а уже потом спровоцировать в ней массовый народный бунт.

Но вы не единственный, кто стремится всё изменить. Возможно, другой игрок надеется, что дестабилизированная Священная Римская империя станет центром, откуда начнётся реформация

католической церкви. Может быть, если объявить священную войну, то в Северной Европе возникнет ещё один оплот борьбы за веру...

Такого рода тайные планы составляют суть Pax Renaissance. Это игра о судьбе Европы, и её участники исходят из различных соображений о том, чем Европа может и должна быть. Удастся ли Османской империи превратить её в единый халифат? Удастся ли купцам-авантюристам с далёкого и отсталого острова под названием Англия уничтожить восточную торговую монополию? Удастся ли изгнанным потомкам византийских династий отвоевать дом своих предков и воссоздать империю Юстиниана? Установит ли очередной крестовый поход господство христиан на Востоке, или, быть может, враждующие итальянские города-государства объединятся в просвещённую республику?

Игроки вместе будут отвечать на эти вопросы, пытаясь активировать и затем выполнить одно из четырёх условий победы. Да, верно, это Pax без стандартной для игр этой серии «системы свержения». Вместо этого государства будут рушиться с пугающим постоянством. Затем, ближе к концу партии, на рынке появятся четыре карты комет. Купив их, игроки активируют условия победы, каждое из которых даёт уникальный способ выиграть — от обладания армией монархов и вассалов (победа империализма) до упрочнения главенствующей религии (победа веры).

Условия победы не сбалансированы и не пытаются быть таковыми. Победы империализма, безусловно, достичь легче всего, но именно из-за этого она часто активируется последней, так как богатые флоринами игроки без карт правителей непременно пойдут к победе иными путями.


Всё это создаёт сильное напряжение, когда участники как бы перетягивают канат в попытке заполучить приз, переступая друг через друга и сменяя один государственный режим другим. Но подобные скачки имеют последствия. В Pax Renaissance всё тесно связано, и эти связи, пожалуй, даже крепче, чем в любой другой игре серии Pax. Смена власти в Англии влияет на события в далёких империях, а всё, что происходит здесь и сейчас, с пугающим постоянством отражается на том, что произойдёт позже где-то ещё.

Тот же эффект бабочки можно заметить и в экономике игры, в основе которой лежит полузакрытая система из «Pax Pamir. Большой игры». Здесь, однако, гораздо больше вариантов ввести деньги в обращение и вновь вывести их. Угнетение фишек — один из способов быстро вернуть наличные в общий банк, колоритно названный Китаем. Торговля, с другой стороны, может ввести в обращение новые флорины. Это означает, что наличность склонна «оседать» меньше, чем в «Pax Pamir. Большой игре», и почти у каждого участника есть возможность получить доход. Это важно, потому как вам будет на что потратить деньги. Здесь предстоит гораздо чаще, чем в «Pax Pamir. Большой игре» или Pax Porfiriana, покупать карты из крайнего правого столбца рынка, а для победы империализма не обойтись без богатой казны, из которой придётся финансировать военные кампании.

Помимо этого, в игре есть новые особые действия, которым вам придётся научиться. Верьте или нет, но почти всё, что я описал выше, можно совершать независимо от действий карт. Как и в «Pax Pamir. Большой игре», покупая и разыгрывая карты, вы получаете набор особых действий (операций), которые можно выполнить, активировав карты на Востоке или на Западе. При этом вы проводите операции со всех карт в любой части своего банка-планшета. Операции дают игрокам огромное разнообразие выбора: от осад, берущих империи измором, постепенно подтачивающих власть и закладывающих фундамент для завоевания или революции, до казни самих заговорщиков. В отличие от «Pax Pamir. Большой игры», эти действия преимущественно бесплатны, и, чтобы воспользоваться ими, нужно просто их активировать. Однако и тут есть свои условия и требования, так что зачистка венгерского двора может просто не стоить затраченных усилий.

Кроме того, у вас не всегда будет возможность использовать ваши действия. Шпионов, которые угрожали вам в «Pax Pamir. Большой игре», в Pax Renaissance сменили шахматные слоны. Эти фигуры тоже перемещаются по вашим картам, но здесь они в меньшей степени служат агентами разрушения. Вместо этого они блокируют карты, на которых находятся, запрещая проводить любые нерелигиозные операции, что привносит в игру важное стратегическое направление. Лучший способ взаимодействовать с жаждущей войны империей — отправить туда проповедника, чтобы умиротворить народ. Конечно, у этих фигур есть и уязвимые места. Карты, на которых они находятся, всегда можно продать или казнить либо отправить на них представителей соперничающего вероучения для небольшого диспута о вере, который закончится взаимным уничтожением фигур.





Как человек, который был свидетелем религиозных споров, могу подтвердить, что Фил моделирует ситуацию очень точно.

Мне понадобилось бы написать ещё одно эссе сопоставимого объёма, чтобы разобрать многочисленные утверждения Филадельфии относительно эпохи Возрождения. Многие его заявления я нахожу убедительными, некоторые — надуманными. Например, его общая теория стабильности государства и смены режимов, как и идея связи между торговыми концессиями и политикой, похожи на правду. Однако его центральное утверждение о том, что банкиры Европы были великой движущей силой всего, что представлено в игре, выглядит попросту невозможным. И я знаю многих лютеран, которые едва ли согласились бы с тезисом о том, что Реформация была лишь разменной пешкой банкиров. В этом есть что-то от конспирологии, но, как я уже говорил, игры не могут не быть конспирологичными. Любая историческая симуляция, даже такая масштабная, как Pax Renaissance, — это всегда в той или иной мере выдумка. Поверхностность образа говорит скорее об ограниченных возможностях разработчиков игр, чем об истории как таковой. Известно, что момент создают множество людей и множество влияющих друг на друга историй. Но собраться за столом может лишь несколько участников.

Лучшие и наиболее яркие игры находят способ преодолеть эту преграду. Напряжение между игроками, борющимися за победу, может вызывать непередаваемые эмоции. Мир игры словно наполняется множеством голосов. Если оценивать Pax Renaissance с такой стороны, то это невероятный прорыв. Европа, запечатлённая в игре, полна возможностей, и на какое-то мгновение участники могут почувствовать себя в мире, что простирается далеко за пределы десятка карт, лежащих на их кухонном столе.



**История от Алекса Сербана, автора раздела «Стратегия»:** *«Недавно у меня была забавная партия, в которой Кромвель провёл реформацию в Англии, и это распространилось на Францию! Но, увы, протестанты не смогли численно превзойти две другие религии» [П.8.Е].*

«На первый взгляд, экономика состоит из двух огромных областей — производства и потребления. Одна завершает и разрушает, другая — обновляет и начинает заново... Но между двумя этими мирами лежит ещё один, столь же узкий и бурный, как речной поток, и столь же мгновенно узнаваемый, как два других, — обмен, торговля, иными словами, рыночная экономика — несовершенная, непостоянная, но уже повелевавшая столетиями человеческой истории» (Фернан Бродель. Материальная цивилизация, экономика и капитализм XV—XVIII веков. 1985).

Первое издание игры Pax Renaissance получило следующие награды:



2017 Goblin Magnífico Nominee



2016 The Golden Elephant Award Finalist

## PAХ RENAISSANCE, 2-е ИЗДАНИЕ

Разработка: Фил Эклунд и Мэтт Эклунд.

Развитие: Алекс Сербан.

Иллюстрация на коробке: Жозефина Странд.

Художники: Жозефина Странд, Мю Олауссон, Карим Шакрун.

Производство: Бесиме Уяник и Пол Келлер Карлквист.

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

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

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

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

Автор механики вассальных империй: Стефано Тине.

Особая благодарность Лизбет Кэмпбелл, которая открыла для меня Ренессанс.

