

„Od Benátek po dalekou Čínu, od Sevilly až po africké Zlaté pobřeží muži kotvili své lodě, otevírali účetní knihy a dohadovali své obchody, jako by to tak mělo být navěky.“

Pax Renaissance



Autoři: Phil a Matt Eklundovi, Sierra Madre Games © 2016

Vývoj: Stefano Tiné.

Titulní malba: Marinus van Reymerswaele, 1541. **Grafický návrh:** Karim Chakroun. Citát je uveden z knihy Niccoló přichází od Dorothy Dunnettové.

Pravidla: Kyrill Melai, Nikolaj Brucker, Ken Sinn, Josh Rea, Roel van der Hoorn.

Testeři: Chris Peters, Andy Denison, Raimund Ruppel, Jenny Bradbury, Mikko Heikela, Jon Manker, Ingeborg Asplund, Phirax, Stefano Tiné, Mauro Cella, Fabio Santamaria, Diego D'Arrigo.

České vydání: Fox in the Box, **web:** www.foxinthebox.cz, **email:** info@foxinthebox.cz.

Překlad: David Hanáček, Marek Kasal, Jiří „Sasa“ Kutina.

Historické korektury: Petr Štastný.

Jazykové korektury: Kateřina Kadlecová.

Aktualizace dle verze living rules z 30.5.2017



„Na první pohled se ekonomika skládá ze dvou základních oblastí: výroby a spotřeby. Tyto oblasti se vzájemně doplňují, úbytek jedné způsobuje obnovu druhé a opačně. Avšak mezi těmito dvěma světy se pohybuje ještě jeden další, který není tak velký, ale pořád je rozeznatelný a je nezkrotný jako divoká řeka: výměna, obchod, jinými slovy tržní ekonomika – nedokonalá, nesouvislá, ale pořád se schopností dominovat staletům.“

Fernand Braudel, *Civilization and Capitalism, 15th–18th Centuries*, 1979

A. PŘEHLED HRY PAX RENAISSANCE

A1. Úvod

V roli renesančního bankéře¹ budete finančně podporovat krále a republiky, sponzorovat objevitelské výpravy, plánovat tajná spiknutí nebo rozpoutáte džihád či běsnění inkvizice. Pouze na vás záleží, zda Evropa vystoupá k lesku moderní éry, nebo se ponoří do bahna temného feudalismu. Další směřování vývoje západní civilizace bude určeno jedním ze čtyř způsobů vítězství. Bude to ve jménu imperiální nadvlády, obchodní globalizace, dominantního náboženství či osvícené vědy a umění?²

- **Termíny.** Termíny psané KAPITÁLKAMI jsou definované v glosáři umístěném na konci pravidel. **Tučně** jsou zvýrazněné právě definované pojmy. *Kurzívou* jsou označené herní termíny definované v jiné části pravidel.
- **Časový rámec.** Každý tah představuje přibližně dva roky z období od roku 1460 do roku 1530.
- **Členění pravidel.** Pravidla jsou rozdělena na dvě části. V jedné jsou řazena **sekvenčně**, v druhé **abecedně**. Sekvenčně jsou pravidla řazena tak, jak se s nimi setkáte při samotné hře: Komponenty (B), příprava hry (C), průběh hraní (D), akce (E), operace v prostoru hráče (F), obchodní cesty (G), jednorázové akce (H–K) a vítězství (L). Ačkoli je toto řazení pro výuku hry užitečné, nepopisují se zde všechny herní detaily. Podrobně jsou pak pravidla vysvětlena u každého herního termínu v abecedně řazeném glosáři.

Poznámka českého vydavatele:

- Pokud se vám nechce číst pravidla, podívejte se na naše výukové video na webu www.foxinthebox.cz.
- Pravidla pro hraní nejsou nijak komplikovaná. Pro někoho však může být oříšek pochopit, k čemu jsou jednotlivé akce a operace užitečné a jak vlastně přispívají k vítězství. V **části L**, kde jsou popsány jednotlivé typy vítězství, jsme se pokusili napovědět, které strategie budou užitečné a proč.

A2. PŘEHLED HRANÍ HRY

Hráč ve svém tahu vykoná dvě akce (E1–E6) a poté provede obnovu nabídky karet (D2). Po ukončení tahu pokračuje svým tahem další hráč ve směru hodinových ručiček.

- **Akce.** Jako svou akci můžete:
 - *koupit* lícem nahoru otočenou kartu z nabídky karet a přidat si ji do karet v ruce,
 - *zahrát* kartu z ruky a vyložit ji mezi karty, které máte již vyložené v řadě před sebou (**prostor hráče**),
 - *prodat* vyloženou kartu nebo kartu v ruce za peníze,
 - *provést* některou z **operací** na vašich již vyložených kartách, ať již na východní, nebo západní straně prostoru hráče,
 - *vypravit obchodní cestu* tím, že z nabídky karet odstraníte jednu z lícem dolů otočených karet,
 - *deklarovat vítězství*.

Svou akci můžete i vynechat.

- 1 Co vlastně víte o renesančních bankéřích? Že byli chamtiví, nenasatní a neskutečně bohatí? Že si kupovali krále i císaře? Možná ale nevíte, že se jednalo o první kapitalisty, kteří jako první zvítězili nad tyranii vojenských diktátorů. Svým vítězstvím nad středověkým feudalismem pak vyvedli západní svět z doby „temných staletí“ do dnešního světa Boeingů 747, mrakodrapů a coca-coly. Toto je základní myšlenkou naší hry.
- 2 Dnešní intelektuálové a akademici běžně klasifikují renesanci jako irelevantní a eurocentrickou iluzi pokroku. Celé dějiny pak šmahem označují za „napsané vítězi“, očerňují všechno vědění jako „kulturně předpojaté“ a odmítají veškerou pravdu jako „subjektivní“. Plátón by na ně byl hrdý. Není divu, že studenti považují historii za nepodstatnou. Proč ztrácet čas studiem množství dat a mocenských bojů, když je nemožné dobrat se skutečného významu a poznání? Avšak dějiny jsou relevantní pro naši současnost. Jejich prostřednictvím je možné chápat jiná období a kultury a tyto poznatky následně aplikovat na naši vlastní dobu. Adopce západní kultury, která nastoupila na místo nevolného postavení poddaných, je dobrou věcí. Doporučenou knihou k tomuto tématu je *The Swerve, How The World Became Modern* od Stephena Greenblatta (2012, v ČR nebyla vydána; pozn. překl.).

- **Zahrát kartu.** Zahráním karty můžete umístit agenty (herní figury) v počtu a do lokace znázorněné na kartě. Pokud agenty umístíte do měst nebo na hranici mezi kartami mapy, musejí utiskovat (nahradit) případné herní figury, které tam byly umístěné dříve.
- **Jednorázové akce.** Zahrání karty se **symbolem bomby** umožní spustit zobrazenou jednorázovou akci, která může např. změnit trasu obchodní cesty či oslabit nebo obsadit určitou říši. Bližší informace k jednorázovým akcím jsou uvedeny v příslušných částech pravidel, viz *korunovací (I)*, *spiknutí (J1)*, *rolnické povstání (J2)*, *náboženské války (K1)* nebo *přesun obchodu (H1)*.
- **Obchodní cesta.** Zahájením obchodní cesty odhodíte z nabídky karet lícem dolů otočenou kartu z východní nebo západní řady nabídky. Tím vypravíte *obchodní plavbu (G2)*, čímž *rozdělíte zisk (G3)* a *najmete ozbrojence (G4)* podél trasy východní či západní obchodní plavby. Čím méně je zisku k rozdělení, tím bude cesta kratší **(G5)**.³



A3. CÍL HRY

Ve spodní části každého dobíracího balíčku jsou zamíchány dvě funkčně identické karty se symbolem **komety**. Pokud si některou z nich hráč z nabídky karet zakoupí, okamžitě vybírá jednu z karet vítězství (svaté, imperiální, globalizační nebo renesanční), která se stává aktivní. Jakmile je některá z **karet vítězství** aktivována, může ji kterýkoli z hráčů ve svém tahu jako svou **akci (E6)** použít a prohlásit se za vítěze, pokud splňuje podmínky na kartě uvedené, viz **část L**.

B. KOMPONENTY

B1. OBSAH BALENÍ

- **120 karet.** 35 pro východní balíček nabídky karet, 57 pro západní balíček nabídky karet, 10 karet říší, 10 karet mapy, 4 karty hráčů a 4 karty vítězství.
- **40 kostek.** 10 kostek dle barvy hráče (žlutá, oranžová, zelená a modrá). Na kartách jsou znázorněny symbolem šachového pěšce. Kdykoli se tedy v pravidlech mluví o kostkách nebo pěšcích, jedná se o identické označení.
- **15 střelců.** 5 střelců v barvě určitého náboženství (bílá, červená, černá). Na kartách jsou znázorněny symbolem šachového střelce a představují biskupy. Kdykoli se tedy v pravidlech mluví o střelcích nebo biskupech, jedná se o identické označení.
- **24 válců.** 10 bílých, 7 černých a 7 červených, dle barvy náboženství. Na kartách jsou znázorněny symbolem šachové věže. Kdykoli se tedy v pravidlech mluví o válcích nebo věžích, jedná se o identické označení.
- **24 koní.** 10 bílých, 7 černých a 7 červených, dle barvy náboženství. Na kartách jsou znázorněny symbolem šachového jezdce. Kdykoli se tedy v pravidlech mluví o jezdcích či koních, jedná se o identické označení.
- **37 florénů.** 33 žlutých disků, které mají nominální hodnotu 1 florén, a 4 červené disky s nominální hodnotou 5 florénů.⁴
- **3 disky úpadku.** 1 bílý a 2 černé disky znázorňují zavřená centra obchodu.

3 „Ke zrodu renesance bylo zapotřebí více než jen oživení antického starověku (...); bylo třeba peněz, finančních prostředků drobných měšťanů, tvořených zisky obratných manažerů, nedostatečně zaplacenou prací, nebezpečnými cestami na východ i namáhavými přechody Alp, aby se mohlo levně nakoupit a draze prodat, pečlivými výpočty, investicemi, půjčkami, úroky a dividendami. Šetřilo se tak dlouho, až nahromaděný přebytek peněz mohl být odkloněn od požitků těla a od vydržování senátorů, signorií a milenek k finanční podpoře Michelangela nebo Tiziana, kteří majetek převedli na krásu a bohatství dodali kouzelným parfémem nádech umění. Peníze jsou páteří celé civilizace (...). Vzdělání Italové pochybující o církevních dogmatech, které už neděsil strach z pekla a kteří viděli, že duchovenstvo je stejně požívačné jako laici, ze sebe setřáslu intelektuální i etické zábrany. Jejich osvobozené smysly se začaly s neskrývaným potěšením oddávat všem vtělením krásy, ať už v podobě žen, mužů nebo umění.“ (Will Durant, 1953)

4 Když florentská republika v roce 1252 poprvé vyrazila první florény, existovala již více než sto let. Tato mince v Evropě znovu zavedla zlatý standard a pověst florentských bank z ní velmi rychle učinila dominantní evropskou obchodní minci. Republika se tak stala kolébkou bank, kapitálu a renesance. Na rozdíl od ostatních měn u florénu nikdy nedošlo k jeho znehodnocení (zředěním zlata s obecnými kovy nebo manipulací s poměrem mezi zlatem a

- **Volitelné rozšíření.** Na webových stránkách vydavatelství www.foxinthebox.cz si můžete zakoupit rozšiřující balíček 60 karet a 5 promo karet vydaných pro server Boardgamegeek.com.

B2. KARTY HRÁČŮ

Každý hráč začíná s jednou kartou hráče (C2) ve svém prostoru hráče. Na rubové straně karty je uveden přehled a vysvětlení herních ikon.

B3. ŘÍŠE

Ve hře je deset oboustranných karet říší, které tvoří svůj vlastní balíček říší. Na jedné straně karty (kde je portrét orámovaný korunou) je znázorněn král a na druhé straně (obraz orámovaný svítkem) je republika.⁵ Každá říše má vždy buď status království, či republiky, podle toho, kterou stranou je karta otočena nahoru. Všechny karty říší jsou na počátku v balíčku říší (C6) a mohou být získány do prostoru hráče prostřednictvím *změny režimu* (viz glosář). Pokud ke změně režimu dojde, umístí si hráč kartu říše do svého prostoru hráče. Pokud hráč kartu říše získá prostřednictvím operace *tažení* (F9), umístí ji v pozici vazala (viz glosář) pod kartu říše, jejímž prostřednictvím operaci provedl.

- Ikony operací a vlivu. Pokud na kartách nějaké operace a vliv jsou, je jejich popis v částech F a B4.

KARTA HRÁČE A KARTA ŘÍŠE



B4. KARTY V PROSTORU HRÁČE

Západní a východní karty v **prostoru hráče** znázorňují evropské osobnosti z období 1460 až 1530. Na kartách jsou odshora dolů vyobrazeny tyto informace:

- **Agenti.** V levém horním rohu karty je ikonou vyjádřen počet agentů a barva jejich náboženství. Tyto herní komponenty jsou umístovány, když *zahrajete* kartu do vašeho prostoru hráče (E2). Pokud je ikonou agenta vyobrazena kostka čtyř barev, umístíte kostku právě své barvy hráče. Každý symbol agenta odpovídá některé z herních figur. Symbolem pěšce jsou myšleny kostky hráčů, symbolem střelce jsou myšleny figury střelců představující biskupy, symbolem věže jsou myšleny dřevěné válce a symbolem jezdce jsou myšleny figury koní.
- **Šachové figury.** Symbolem agenta je znázorněno, zda se jedná o krále (B3), královnu, jezdce, věž, piráta (věž s pirátskou vlajkou), pěšce, střelce nebo (je součástí rozšíření) Vitruviánského muže (tzn. učence).⁶

stříbrem), jež bylo jinak běžnou formou skrytého zdanění ze strany panovníka. Jediným srovnatelně konzervativním regionem v oblasti mincovní politiky byla Anglie, jejíž parlament bránil chamtivosti korunovaných hlav.

- 5 Republiky v Itálii a ve Flandrech byly vůbec prvními případy, kdy cechy obchodníků nahradily ve správě státu pozemkovou šlechtu a namísto královské libovůle nastoupilo ústavní právo. Rozvoji renesance napomáhala i rozdrobenost těchto oblastí. Etatismus podporuje místo svobody a umění spíše pořádek a moc. Co však Itálie a Flandry ztratily na schopnosti bránit se cizí invazi, to získaly na přeměně svých obyvatel ve společnost tvořenou vzájemně si konkurujícími obchodníky, schopnými podporovat architekturu, sochařství, malířství, vzdělání, vědu a poezii.

- 6 Stejně jako u ostatních hrách série Pax jsou karty a žetony rozděleny do dvou společenských tříd: agentů přesvědčování a agentů síly. Agenti přesvědčování (poddaní, obchodníci, otroci) jsou pěšáky. Tito prostí lidé sice nemají žádnou moc, ale vydělávají si na svoji obživu prostřednictvím dobrovolných transakcí s ostatními, jimž nabízejí své

- **Vliv.** Některé z karet mají v pravém horním rohu oválnou ikonu vlivu, která se vztahuje k podmínkám vítězství.
- **Řada operací.** Pod historickým obrázkem a textem jsou v řadě uvedeny ikony operací, které je pomocí karty možno provést.
- **Schopnosti.** Některé karty mají na sobě uvedené schopnosti. Na rozdíl od operací jsou schopnosti aktivní, i když příslušná řada karet (východní, západní) není aktivována pro provedení operací.
- **Jednorázové akce.** Ikona bomby znázorňuje, že zahraniím karty může být spuštěna jednorázová akce led vyobrazení, jako přesun obchodu, korunovace, spiknutí, rolnické povstání, křížácká výprava, reformace nebo džihád.
- **Lokace.** Agenti jsou umisťováni do znázorněné lokace, buď na kartu mapy **do měst** (koně a válce), hranici karty mapy (kostky či válce – piráti), nebo na karty v prostoru hráče se shodnou lokací (střelci). Více viz v kapitole E2.2, kde je přesně vysvětleno, která herní figura se kam umisťuje.
- **Východ/Západ.** Na každé kartě je vyznačeno, zda pochází z východní, či západní **filozofie**.⁷ Východní karty se nacházejí pouze ve východní části nabídky karet. Obdobně to platí pro západní karty.⁸

Karta vykládaná do prostoru hráče



zboží a služby. Agenti síly (členové královských rodin, příslušníci vládnoucí šlechty, piráti) jsou zbývajícími šachovými figurkami. Oni jsou těmi, kdo mají meče a armády potřebné k prosazení nedobrovolných transakcí. Pokud vládu definujeme jako orgán disponující mocenským monopolem, potom mezi ně patří byrokraté, vezíři, inkvizitoři, výběrci daní a válečníci.

7 Dnes je dichotomie Východ/Západ nejvíce patrná v introspekci východního náboženství a lékařské praxe, proti nimž stojí jejich západní, do vnějšího světa zaměřené protějšky. Východnímu myšlení dnes dominuje představa, že vědomí ovládá existenci a že opravdové poznání pochází z introspekce, za pomnutí vnějšího světa. Západní filozofie se drží pravého opaku – vědomí je pro ni podmnožinou existence a znalosti o existenci pocházejí pouze z objektivního pozorování vnějších jevů. Východní medicína využívá meditaci, akupunkturu a okultismus, aby našla pacientovu „vnitřní sílu“ samoléčby – v ostrém kontrastu k mikroskopům, rentgenům a chirurgii západního lékařství. „Duch nad hmotou“ versus „Poslední slovo má příroda“. Toto rozdělení je dnes ve světě protizápadních sebevražedných atentátníků jasně, ve středověku byl však se svou filozofií „Západem“ islámský svět, zatímco Evropa byla ponořena do mystiky. Renesance v tomto smyslu představuje zásadní myšlenkový obrat a změnu rolí.

8 V současné době termín „Západ“ neodkazuje k zeměpisné poloze, ale k filozofickému a kulturnímu uspořádání. Obyvateli Západu a jeho národy jsou ti, kdo ve značné míře (byť nedokonale) přijímají a dodržují určité hodnoty dané osvícenstvím. A to včetně těch zásad, že rozum (tj. pozorování a logika) je pro člověka prostředkem poznání, že jednotlivci mají morální právo na život a svobodu i právo usilovat o své štěstí, a toho, že politická svoboda, včetně svobody svědomí a projevu, má pro civilizovanou společnost zásadní význam. (Craig Biddle, 2016)

B5. KARTY MAPY

Deset oboustranných karet mapy znázorňuje deset říší na území tehdejší Evropy a Středomoří. Na jedné straně je výchozí středověký stát, často s městy s různým náboženstvím.⁹ Na straně druhé je teokracie znázorněná velkou ikonou náboženství. Pouze dvě karty mapy (Papežský stát a Mamlúcký sultanát) začínají jako teokracie a na druhé straně je znázorněna teokracie s vlivem jiného náboženství.

- **Název.** Název každé říše je ve středu karty. Na počáteční, středověké straně je za jménem malý symbol křížifixu, kříže nebo půlměsíce, který znázorňuje, jakého druhu náboženství bude teokracie při případném otočení karty.
- **Města a obchodní trasy.** Města jsou znázorněna ikonami koní a válců v barvě určitého náboženství. Vždy jedno z měst je město hlavní a jeho název je psán kapitálkami. Bílé a černé čáry znázorňují obchodní trasy. Trasy mají počátek v centru obchodu (označeném hvězdou) a konec je označen šipkou.
- **Koncese.** Konkese představují kostky hráčů umístěné na hranici, tedy do mezery mezi kartami mapy. Startovní čtyři konkese označené erbem každého hráče jsou Lisabon, Florencie, Augsburg a Alexandrie. Každý hráč tedy umístí na začátku hry jednu ze svých kostek mezi karty mapy tak, jak je určeno jeho erbem.¹⁰
- **Centrum obchodu.** Město ohraničené dvacetipou hvězdou se nazývá **centrum obchodu**. Dvě z nich (Trapezunt a Ostrovy koření) jsou v bílé barvě, zatímco tři z nich (Tana, Novgorod a Timbuktu) jsou v barvě černé.

Důležité: *Ve hře je aktivní vždy pouze jedno bílé a jedno černé centrum obchodu (tedy vždy ta města, která nejsou překryta diskem úpadku). Jakékoli centrum obchodu označené diskem úpadku není součástí hry, nenajímají se do něj ozbrojenci a nelze do něj umístit agenty. Jakékoli herní figury, které jsou v centru obchodu, jež je vinou přesunu obchodu zavřené (je na něj položen disk), jsou utiskovány.*

Karta mapy a karta komety



⁹ Na začátku hry ovládá středověký feudalismus svět již po tisíc let a mohl by ho snadno ovládat ještě po celé další milénium. Pán, odvozujiící své postavení z vojenské moci, byl určitou formou „mikrovlády“ a ze svého zámku dohlížel na poddané plahočící se na jeho pozemcích. Poddaní, kteří se dle většiny definic nelišili od otroků, byli právně připoutáni k půdě a ve vlastnictví svého pána. Neměli žádnou naději, že by se jejich syntým dařilo lépe, ba dokonce ani vidinu zlepšení situace. Ti, kteří tvrdí, že peníze jsou kořenem všeho zla, by si měli uvědomit, že ve středověku neexistoval žádný kapitál a mince za svého života spatřilo jen několik venkovských pánů a ještě méně poddaných. Jedinou komoditou byla půda, o kterou vedla sousedící lenní panství nekonečnou válku. Osvobození od feudalismu přišlo z nečekaného zdroje, zdroje bez meče a bez moci – od obchodníků a bankéřů.

¹⁰ Bankovníctví podporuje ekonomiku tím, že usnadňuje poskytování úvěrů, platby a zajištění obchodních rizik. Na výsluní se často dostává půjčování peněz, úloha bank při usnadňování plateb a pojištění obchodních rizik však není o nic méně zásadní. Italští bankéři propláceli šeky, vydávali akreditivy, měnili zboží a poskytovali úvěry. Florentští bankéři pak vymysleli podvojný účetnictví (přinejmenším od roku 1382), písemný platební příkaz a cestovní pojištění. Florentské směnné kurzy fixovaly kurzy všech evropských měn. (Meir Kohn, 1999)

B6. KARTY KOMETY A KARTY VÍTĚZSTVÍ

Čtyři karty se symbolem komety jsou zamíchány během přípravy hry (C5) mezi posledních 12 karet každého dobíracího balíčku (východního a západního). Čtyři karty vítězství jsou na počátku hry vyloženy neaktivní (rubovou) stranou nahoru v prostoru přístupném všem hráčům. Kdykoli někdo zakoupí kartu komety z nabídky karet, je vždy dle jeho výběru kterákoliv z karet vítězství otočena na aktivní (lícovou) stranu. Jakmile poté některý z hráčů provede akci vítězství ve svém tahu (E6) a splňuje podmínky popsané na aktivní kartě vítězství, stává se vítězem a hra končí.

C. PŘÍPRAVA HRY

C1. SESTAVENÍ MAPY

Sestavte karty mapy do dvou řad po pěti kartách. Každá z karet vyobrazuje jednu z deseti říší a jsou seřazeny v tomto pořadí: Anglie, Francie, Svátá říše římská (SIR – Sacrum Imperium Romanum), Uhry a Byzantská říše na severu a Portugalsko, Aragonie, Papežský stát, Osmanská říše a Mamlúcký sultanát na jihu. Osm karet je na začátku otočeno na středověkou (tedy ne teokratickou) stranu. Výjimkou jsou Papežský stát a Mamlúcký sultanát, které mají od počátku katolickou, resp. islámskou teokracii. Na druhé straně těchto karet je zobrazena teokracie jiného náboženství.





- Mezi kartami ponechte cca centimetrové rozestupy. Těmto mezerám budeme říkat **hranice** a budou se do nich umísťovat koncese a piráti.
- **Zavřená centra obchodu.** Položte černý disk na Novgorod a Timbuku a bílý disk na Ostrovy koření. Tato *centra obchodu* (B5) jsou mimo hru a nelze na ně umísťovat žádné herní komponenty, pokud není disk, který je překrývá, přesunut *jednorázovou akcí přesun obchodu* (H1).

Příprava hry pro 2 hráče, modrého a žlutého



C2. HRÁČI

Každý z hráčů si náhodně vybere jednu z karet hráče. Příslušná barva hráče je pak vyobrazena na pozadí erbu na každé z karet. Hráči mohou představovat:

- banku Fuggerů: oranžové kostky (počáteční koncese: Augsburg, hranice mezi Francií a Svatou říší římskou).¹¹ 
- banku Medicejských: žluté kostky (počáteční koncese: Florencie, hranice mezi Aragonií a Papežským státem).¹² 
- banku Coeurů: modré kostky (počáteční koncese: Alexandrie, hranice mezi Osmanskou říší a Mam-lúckým sultanátem).¹³ 
- banku Marchionniů: zelené kostky (počáteční koncese: Lisabon, hranice mezi Anglií a Portugalskem).¹⁴ 

C3. PROSTOR HRÁČE

Jako počáteční kartu ve svém **prostoru hráče** položí každý hráč před sebe svou kartu hráče. Východní karty bude každý hráč vykládat napravo od své karty hráče, západní nalevo.

- **Pěšci.** Každý hráč obdrží deset kostek své barvy a položí je poblíž své karty hráče.
- **Počáteční koncese.** Jednu z kostek položí každý hráč na hranici mezi karty mapy tak, jak je znázorněno erby jednotlivých bank (rovněž je popsáno na boku krabice hry a na kartě hráče).

C4. POČÁTEČNÍ FIGURY

Na každou kartu mapy umístíte do jejího **hlavního města** takový typ figury a takové barvy, jak je na kartě znázorněno. Hlavní město má název psaný KAPITÁLKAMI (např. PAŘÍŽ, kde bude bílý kůň). Ostatní města zůstanou prázdná.

- Konstantinopol má od počátku figury tři (dva černé koně a černý válec).

C5. PŘÍPRAVA VÝCHODNÍHO A ZÁPADNÍHO DOBÍRACÍHO BALÍČKU

Rozdělte karty do dvou balíčků, východního a západního (dle obrázků na rubu).

11 Jakob Fugger v Německu podporoval nové technologie tavení drahých kovů a za svého života pětinašobně zvýšil produkci stříbra. Byl také vlastníkem stříbrných a měděných dolů v Tyrolsku, Uhrách a Slezsku a dolů na rtuť ve Španělsku. Jeho banka financovala „humanistického papeže“ (Lva X.); po roce 1508 získal právo razit papežské mince. Půjčoval obrovské sumy římskému císaři Maximiliánovi I. (nikdy nebyly splaceny) a v roce 1519 zajistil podplacením kurfiřtů zvolení Karla V. Fuggerova banka převzala kontrolu nad velkou částí medicejských držav a spravovala je až do svého krachu způsobeného nenasytými Habsburky v roce 1557.

12 Ačkoli byl velmi vlivný a bohatý, Cosimo Medicejský nikdy nevstoupil do politiky a požitek nenacházel ani v síle zbraní. Byl humanistou a vynaložil obrovské sumy na sponzorování florentských umělců a učenců. V době jeho smrti v roce 1464 byla jeho banka s pobočkami v Benátkách, Pise, Miláně, Bruggách, Avignonu, Lyonu, Ženevě a Londýně tou nejbohatší v celé Evropě. Vynucené válečné půjčky pro Sforzu v Miláně, anglického Eduarda IV. a Karla Smělého vedly k uzavření tří zmíněných filiálék. Jeho syn Lorenzo Nádherný pokračoval v rodinné tradici. V roce 1478 jen o vlasek unikl pokusu o atentát ze strany konkurenční bankovní firmy. Florentská banka byla v roce 1494 vypálena rozruženým davem podněcovaným papežem a Savonarolou. Medicejští museli poté odejít do exilu, trvajícího osmnáct let.

13 Význačný francouzský kupec Jacques Coeur, připomínající svým vzhledem a oblečením Lawrence z Arábie, byl průkopníkem obchodu s kořením s Levantou. Vlastnil flotilu galér, velké skladiště v Montpelliéru a banky v Barceloně, Avignonu, Lyonu, Rouenu, Bruggách a Levantě. Za to, že v průběhu Stoleté války financoval vpád Karla VII. do Normandie, byl povolán do Paříže, pasován na rytíře a jmenován mincmistrem. V roce 1451 ho však Karel na základě vykonstruovaných obvinění nechal uvěznit a zkonfiskoval veškerý jeho majetek. Jacquesovi se podařilo utéci o dva roky později. Jen těsně unikl svým pronásledovatelům a začal novou kariéru v Římě.

14 Bankovní dům Marchionniů dovážel z krymské Kaffy (dnešní Feodosija; pozn. překl.) otroky, především ženy, jako služebnictvo do domácností. Když byla Kaffa v roce 1475 uzavřena Turky, vyslala rodina jednoho ze svých synů, Bartolomea, do Lisabonu, aby se zde zapojil do vznikajícího západoafrického obchodu s otroky. Bartolomeo Marchionni začínal jako posílček ve florentské bance Cambiniů a postupně se stal nejbohatším portugalským bankéřem a obchodníkem s africkými otroky z Guineje. I po krachu banky Cambiniů v roce 1482 si udržel obchod s deltou Nigeru a financoval výpravy Vespucciho a Vasca da Gamy. V roce 1518 odešel jeden z jeho synů do Indie.

- **Východní dobírací balíček.** Vezměte 12 náhodně vybraných karet z východního balíčku a zamíchejte mezi ně dvě východní karty komety. Navrch tohoto balíčku 14 karet dejte za každého hráče další 4 karty (tedy při hře tří hráčů přidejte 12 karet, takže balíček bude mít celkem 26 karet a mezi posledními 14 budou zamíchány dvě karty komety). Toto je **východní dobírací balíček**.
- **Západní dobírací balíček.** Postupujte úplně stejně jako v případě balíčku východního, ale se západními kartami.
- **Volitelné pravidlo: „Astrologické“ rozostavení.** Umístěte dobírací balíčky lícem nahoru, takže hráči vidí jednu kartu do „budoucnosti“. Vědí tedy, která karta dále přijde do nabídky. Pozor, ať pouze neotočíte připravené dobírací balíčky (karty komety by pak místo v závěru byly na počátku balíčku).

C6. NABÍDKA KARET, BALÍČEK ŘÍŠÍ A KARTY VÍTĚZSTVÍ

- **Nabídka karet.** Z východního dobíracího balíčku sejměte 6 karet a vyrovnejte je nalevo od balíčku samotného. Poté otočte tu nejbližší kartu od balíčku (nejvíce nalevo) lícem dolů. To samé opakujte pro západní balíček. Tyto dvě lícem dolů otočené karty představují západní a východní obchodní cesty (část G).
- **Balíček říší.** Deset karet říší položte lícem nahoru poblíž nabídky ve společném balíčku. Tato nabídka karet je veřejná a její obsah si může kdykoli kdokoli prohlédnout.
- **Karty vítězství.** Karty vítězství položte jednu vedle druhé poblíž nabídky karet. Na začátku hry jsou všechny karty vítězství otočené neaktivní stranou nahoru.

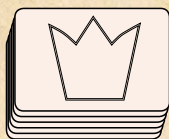
C7. POČÁTEČNÍ FLORÉNY

Pokud je ve hře zastoupena banka Fuggerů (oranžová barva), začíná za ni hrající hráč vždy jako první.¹⁵ Pokud banka Fuggerů ve hře není, určete prvního hráče náhodně. První hráč pak obdrží 3 florény (3 žluté disky), druhý (po směru hodinových ručiček) 4 florény, třetí 5 florénů a případný čtvrtý hráč 6 florénů.

- ostatní disky umístěte do společné zásoby, které budeme říkat **Čína**.
- První hráč začíná svůj tah.

Rozložení nabídky karet

Balíček říší



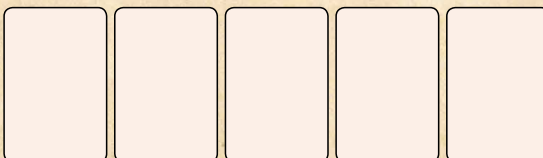
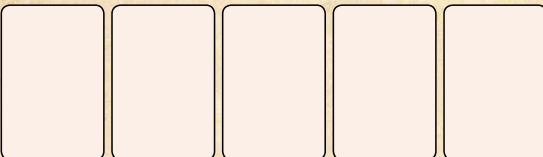
Karty vítězství



Obchodní cesta (lícem dolů)



Nabídka karet (východní)



Nabídka karet (západní)

Dobírací balíčky



¹⁵ Stejně jako renesance je i bankovníctví dílem Itálií. Italské banky dominovaly Evropě zhruba do roku 1480, kdy v německých říšských svobodných městech Augsburgu a Norimberku vyrostly banky Fuggerů a jiných. Přestože se německých bank netýkal papežský zákaz lichvy, kterým trpěly banky italské, z hlediska účetních metod, mezi něž patřilo například podvojně účetnictví, za Itálii daleko zaostávaly.

D. PRŮBĚH HRANÍ

D1. AKČNÍ FÁZE

Ve svém tahu hráč provede právě dvě akce (část E) z nabídky možných akcí uvedených níže. Akce mohou být provedeny v jakémkoli pořadí. První tři lze provádět opakovaně, tedy 2x za tah, zbylé pouze jednou za tah. Možné akce:

1. **Koupit kartu z nabídky karet (E1).** Zaplacením florénů za danou kartu z nabídky si poté můžete vzít zakoupenou kartu do ruky.
2. **Zahrání karty z ruky (E2).** Vložíte kartu z ruky do vašeho prostoru hráče a volitelně umístíte figury agentů dle ikony na právě vyložené kartě (střelci, jezdcí, věže či pěšci) na kartu mapy nebo do vašeho prostoru hráče. Pokud má karta uvedenu jednorázovou akci (ikona bomby) a vy ji využijete, postupujte dle částí H, I, J, K.
3. **Prodej karty (E3).** Odhodte jednu kartu z ruky nebo z vašeho prostoru hráče a ze společné zásoby (z Číny) si vezměte 2 florény.
4. **Provést východní operace (E4).** Každá z karet ve východní části prostoru hráče (tedy karty napravo od karty hráče) může provést právě jednu z vyobrazených operací. Tato akce může být provedena pouze jednou za tah, nemůžete tedy 2x za sebou aktivovat operace z východní části prostoru hráče.
5. **Provést západní operace (E4).** Totéž jako v předchozím bodu, ale v západní části prostoru hráče. Je tedy možné v tahu hráče aktivovat operace z východní části jako jednu akci a poté ze západní části jako akci druhou.
6. **Zahájit východní obchodní cestu (E5).** Odhozením karty z východní části nabídky karet, která je otočená lícem dolů, se nalodíte na obchodní plavbu vedoucí po černé linii na mapě. Podél trasy plavby bude majitelům koncesí vyplacen zisk a v jednotlivých říších budou najati ozbrojenci. Tato akce může být provedena pouze jednou za tah. Podrobněji v části G.
7. **Zahájit západní obchodní cestu (E5).** Totéž jako v předchozím bodu, s tím rozdílem, že plavba se uskuteční podél západní, bílé linie.
8. **Akce vítězství (E6).** Touto akcí vyhrajete hru, pokud splníte podmínky popsané v části L.

D2. FÁZE OBNOVENÍ NABÍDKY KARET

Zleva posuňte všechny karty (i s případnými florény) na uvolněné pozice po nákupu karet tak, aby vytvořily souvislou řadu. Poté chybějící karty doplňte z příslušných balíčků východní či západní části nabídky, aby v každé řadě bylo opět 6 karet. V prvním sloupci zleva by měly být karty z východní i západní nabídky otočené lícem dolů. Pokud nejsou (některý z hráčů zahájil obchodní cestu a kartu odhodil), otočte obě karty nejvíce vlevo lícem dolů (na stranu obchodní cesty). Tyto karty se již nedají zakoupit do prostoru hráče a historické postavy na nich uvedené prostě bez finanční pomoci upadly v zapomnění.

- Pokud v některém z dobíracích balíčků západní či východní části nabídky dojdou karty, dobírejte nové karty pouze z jednoho balíčku pro obě řady. Takto se mohou dostat západní karty do východní části nabídky karet a obráceně.
- Pokračujte akční fázi dalšího hráče po směru hodinových ručiček.

E. AKCE

E1. NÁKUP KARTY Z NABÍDKY KARET¹⁶

Zakoupíte kartu z nabídky karet a vezmete si ji do ruky.

- **Počet karet v ruce.** Pokud máte v ruce již dvě karty, v žádném případě si nemůžete koupit další. Nelze kartu koupit a až poté odhazovat přebytečné karty. Pokud již máte v ruce více karet, než je povolený limit dvou karet, musíte přebývajících karty okamžitě odhodit (ne až na konci kola). Pamatuje, že nákup karty komety nebo zahájení obchodní cesty zakoupenou kartu okamžitě aktivuje a odhodí. Nebere se tedy vůbec do ruky.

¹⁶ Severní Itálie byla mnohem urbanizovanější a průmyslovější než kterýkoli jiný region v Evropě s výjimkou Flander. Nikdy ji nepostihl feudalismus ve své čisté podobě a šlechta naopak podléhala jejím městům a třídě obchodníků. Kapitalisticky založený florentský městský stát se ve smyslu kultury stal na celé jedno století hlavním městem Evropy. (Will Durant, 1953)

- **Cena.** Cena karty, kterou chcete zakoupit, závisí na sloupci, ve kterém se karta v nabídce nachází. První sloupec lícem nahoru otočených karet stojí 1 florén, druhý 2 florény, třetí 3 florény atd. Cenu zaplatíte tak, že položíte po jednom florénu na každou z karet nalevo od té, kterou kupujete. Pro nákup karty otočené lícem dolů z „cenově nulového“ prvního sloupce, tedy zahájení obchodní cesty, neplatíte nic a postupujete dle E5.
- **Pokud je místo, kam máte položit florén, v nabídce karet prázdné,** položte minci na kartu v druhé řadě (západní či východní – toto může nastat, pokud ve svém tahu kupujete dvě karty ze stejné řady).
- Pokud na kartě, kterou si z nabídky kupujete, nějaké florény jsou, vezmete si je i se zakoupenou kartou (nemůžete je však využít na zpětné zaplacení právě zakoupené karty).
- Pokud z jakéhokoli důvodu položíte na některou z karet florén, nemůžete ji již v tomto tahu zakoupit (nicméně můžete zahájit *obchodní cestu* dle E5).
- Pokud zakoupíte kartu komety, je karta okamžitě zahrána dle L1.

Příklad: Z nabídky kupujete čtvrtou kartu zleva za 3 florény. První florén položíte na kartu úplně vlevo, další florén na tu vedle ní vpravo a další na další vpravo (vedle karty, kterou kupujete). Ačkoli jsou na kupované čtvrté kartě umístěné 2 florény (z předchozích nákupů), nemůžete je využít na nákup této karty. Po umístění mincí si vezmete kartu do ruky i s dvěma florény, které na ní byly.



E2. ZAHRÁNÍ KARTY Z RUKY A UMÍSTĚNÍ AGENTŮ

Položte východní kartu z ruky na krajní pozici vpravo ve vašem prostoru hráče nebo v případě západní karty na krajní pozici vlevo ve vašem prostoru hráče (vedle karty, která byla vyložena dříve nebo na začátku vedle karty hráče). Pokud má právě vykládaná karta na sobě **ikonu bomby**¹⁷, musíte se nejprve rozhodnout a nahlas oznámit, zda (dle vaší volby) zobrazená jednorázová akce nastane (1), či nenastane (2).

1. **Jednorázová akce nastane.** Pokud je jednorázovou akcí občanská nebo náboženská válka, musíte umístit případně kartou zobrazené figury agentů pěšců, věží či jezdců, **kterí mohou být využiti jakožto útočníci** v nastávající bitvě dle části J (pro případ spiknutí či rolnického povstání) nebo části K (pro případ křížové výpravy, reformace či džihádu). Pokud některý z umístěných agentů přežije bitvu, **vítězí** a zapřičiní změnu režimu. Pro ostatní jednorázové akce (přesun obchodu a korunovace) nedochází k žádné bitvě a případné figury agentů jsou umístěny dle vysvětlení níže. **Kartou vyobrazené figury agentů, které se nemohou účastnit bitvy jako útočníci (např. stělci), po bitvě volitelně umístíte dle postupu v E2.2.**

Příklad (jednorázová akce rolnické povstání): Hráč zahrál kartu „Flanderské cechy“, která nese symbol pěšce s lokací ve Francii a spustí jednorázovou akci rolnické povstání, jež je na kartě rovněž uvedena. Agent pěšce umístěný kartou je jediným útočníkem (podívejte se na J2). Francii nebrání žádná vládnoucí třída (figury věží a koní ve městech), takže povstání uspěje. Karta Francouzské říše se stále nachází v balíčku říši, takže si ji hráč, který kartu vyložil a spustil jednorázovou akci, vezme a umístí do západní části svého prostoru hráče. Změna režimu v důsledku úspěšného povstání mu umožní umístit dalšího pěšce (tedy kostku jeho barvy) jako koncesi. Může tedy umístit dvě nové koncese (jednu za vítěznou figuru pěšce při povstání a jednu v důsledku změny režimu) na různé hranice Francie.

¹⁷ Tyto bomby jsou vlastně renesančními granáty. Jejich první litinové typy se v Evropě objevily v roce 1467.

2. **Jednorázová akce nenastane.** Pokud se rozhodnete jednorázovou akci ignorovat (nebo na kartě jednoduše žádná není), je umístění agentů volitelné. Můžete umístit všechny, některé nebo žádné agenty, kteří jsou na kartě vyobrazeni. Pokud nějaké umísťujete, pak na kartu mapy nebo do prostoru hráče dle zobrazeného počtu, barvy a následujících zásad:
- **Umístění agentů střelců.** Figurku střelce znázorňující biskupa umístíte přímo na právě vyloženou kartu ve vašem prostoru hráče nebo ji můžete umístit na jakoukoli kartu (dokonce i v prostoru cizího hráče), která má na sobě stejnou lokaci, jako je lokace uvedena na kartě, jejíž pomocí střelce umísťujete. Pokud umístíte střelce na kartu, kde se nachází jiná figura, postupujte dle *pravidla Wormského sněmu* nebo *zjednáni klidu (F1)*.
 - **Umístění agentů jezdců a věží** (figura koně a válce). Agenty umístíte do měst na kartě mapy, která je shodná s lokací zahraniční karty. Pokud ve zvoleném městě již nějaká figura je, musí být utiskována (odhozena nebo přesunuta na kartu říše); za každou takovou figuru musíte zaplatit jeden florén. Umístované figury agentů mohou tímto způsobem dokonce utiskovat figuru stejného typu a barvy. **Důležité:** Typ a barva figury znázorněné ikonou města na kartě mapy (věž či jezdec) jsou při umístění figurky na mapu prostřednictvím karty nepodstatné. Jinými slovy, do měst můžete dát jezdce nebo věž jakékoli barvy. Pamatujte, že Konstantinopol může obsahovat až tři figury.
 - **Umístění pirátů** – agentů věží s pirátskou vlajkou. Vezměte válec dané barvy a umístíte jej jako **piráta** na hranici moře obklopující kartu mapy, která je určena lokací právě zahraniční karty. **Hranice moře** jsou ty hranice, které protíná aktivní či neaktivní obchodní cesta (bílá a černá linka). Pokud se zde již nějaká figura nachází (koncese nebo jiný pirát), je bez dalších nákladů odstraněna (zabita).
 - **Umístění agentů pěšců.** Umístíte jednu kostku vaší barvy na **kteřukoli hranici (dle vašeho výběru) okolo karty mapy**, která je určena lokací právě zahraniční karty. Pokud je zde již nějaká koncese umístěna, můžete ji za jeden florén utiskovat (viz glosář). Nemůžete umístit kostku na hranici, kde je již umístěn pirát. Kostka může být umístěna na jakoukoli hranici, tedy nejen na hranici moře.
 - **Pokud již nemáte pro umístění některé figury k dispozici** (jsou již všechny ve hře), postupujte dle managementu figur (v glosáři).
 - **Strašák.** Jednorázovou akci nebo operaci můžete zahrát i proti své vlastní kartě nebo figuře. Tato strategie se nazývá „**strategie strašáka**“ a občas je užitečná pro získání dostatečného množství utiskovaných figur, abyste mohli vítězně provést občanskou válku nebo svrhnout krále a vytvořit republiku.

Příklad (bez jednorázové akce): *Zahráli jste kartu „Flanderské cechy“ jako v minulém příkladu, ale jednorázová akce nebyla použita. Místo toho tedy umístíte jednoho svého pěšce (kostku) na hranici karty mapy jako koncesi. Východní hranice je již obsazena soupeřem a vám se nechce utrácet florén za její utiskování. Svou koncesi tedy umístíte na prázdnou hranici. Prázdná je jižní a západní hranice, nicméně jižní neleží na obchodní cestě, tudíž nebude moc výdělečná. Zvolíte si tedy umístění na západní hranici karty mapy, která je určena lokací zahraniční karty.*

E3. PRODEJ KARTY¹⁸

Odhoďte kartu z ruky nebo z vašeho prostoru hráče a z Číny si vezměte 2 florény. Pokud odhozená karta pochází z prostoru hráče, odhoďte i všechny případné karty vazalů a figury, které byly na kartě umístěny. Pokud se jedná o korunovaný pár (II), musí být odhozen a prodán jako pár karet za 4 florény. Dále viz pojem „odhození“ v glosáři.

¹⁸ „Prodej“ představují zisky z vnitřního trhu půjčování peněz. První bankéři, jako byl Giovanni di Bicci de' Medici, získali své bohatství prostřednictvím drobných investorů. Nabízeli zisk i těm nejopatrnějším z nich, poskytovali dostupný úvěr, který byl v možnostech drobných obchodníků a řemeslníků, a z pouhého vedení záznamů v účetních knihách udělali flexibilní prostředek nahrazující vyplacení hotovosti. Sedláci a drobní rolníci zdrčení neúrodou tak mohli obnovit své hospodaření prostřednictvím bankovního úvěru. Když pak kupříkladu prašivina snížila produkci ovcí v Anglii na nulu, pastýři by nemohli obnovit své chovy a vývoz anglické vlny by nedosáhl tak vysoké úrovně bez injekce poskytnuté italským kapitálem. Tyto úvěry byly bezpečné a výnosné, protože infrastruktura byla svázána s půdou a nemohla jen tak zmizet.

E4. PROVEDENÍ OPERACÍ (ZÁPADNÍCH ČI VÝCHODNÍCH, JEDNÁ SE O SAMOSTATNÉ AKCE)

Pokud se rozhodnete provést jako svou akci východní operace, můžete provést jednu operaci z každé karty východní části vašeho prostoru hráče. To samé platí pro část západní. Každá z karet může být v rámci akce využita pouze pro jednu svou operaci, a to i v případě, že obsahuje operací více (má na sobě vyobrazeno více ikon operací). Pro seznam operací se podívejte do části F.

- **Pořadí.** Operace můžete provádět v jakémkoli pořadí – lze tedy aktivovat karty v jakémkoli pořadí z východní či západní části. Můžete provádět operace i na kartách získaných prostřednictvím jiné operace (např. tažení), pokud je dodržena podmínka umístění (tedy získaná karta je přidána do právě aktivované části).
- **Cíl operace.** Operaci můžete použít pouze na takový cíl, který je znázorněn v samotné ikoně operace (podívejte se na zadní stranu karty hráče). Cílem může být florén v nabídce (operace obchod), karta v prostoru hráče (operace stětí nebo hlasování), figura na kartě v prostoru hráče (operace inkvizitor) nebo figura na mapě (operace represe, daně nebo jakákoli ze tří vojenských operací).
- **Lokace „Západní říše“ či „Východní říše“** – viz pojem „lokace“ v glosáři.
- **Umístění cíle.** Pro operace represe, daně, obléhání a korzár musí být jako cíl zvolena figura (nebo figura) na kartě mapy, jejíž lokace odpovídá lokaci karty, kterou operaci provádíte (viz glosář). (Pamatujte, že lokací koncese nebo piráta jsou obě karty mapy, mezi nimiž se koncese nachází.) Jako cíl operace tažení musí být zvolena karta mapy nacházející se vedle lokace, jež je uvedena na kartě, kterou operaci provádíte. Pro operaci stětí musí být cílem karta s takovou lokací, jaká je na kartě, kterou operaci provádíte. V případě operace inkvizitor, obchod nebo hlasování nemá lokace žádný vliv.
- **Cíl strategie strašáka.** Jako cíl operace samozřejmě můžete volit i karty ve vašem prostoru hráče nebo vaše figury (tzn. smíte použít operaci represe na vlastní kostku, abyste dostali florén, vyhnuli se daním a případně podpořili následnou občanskou válku). Úspěšná strategie strašáka v podobě *hlasování* (F6) proti vlastním králi (tedy operace hlasování na kartu říše ve vašem prostoru hráče) vytvoří republiku. Případnou operaci uvedenou na nově vzniklé republice můžete využít, pokud už nebyla karta jako taková v tomto tahu k operaci využita.

Často opomíjené pravidlo: Karty a herní figury jsou na sobě nezávislé. Pokud je tedy cílem operace karta, pak to figury, které jste díky ní umístili, nijak neovlivní. A obráceně: pokud cílíte na figury agentů, pak to nemá žádný vliv na kartu, která je původně umístila. Prostě se nikde neevduje, která karta umístila jaké figury.

Příklad: Ve svém západním prostoru hráče máte vedle sebe vyložené dvě karty s operací obchod, ale jedna z nich je umlčená červeným biskupem. Rovněž máte kartu, která vám umožňuje operaci inkvizitor (F1) na červeného biskupa. Jako akci tedy aktivujete západní část svého prostoru. Nejprve provedete operaci obchod na kartě, která není umlčená. Poté operaci inkvizitor, abyste přesunuli červeného stělce na vedlejší kartu, a nakonec druhou operaci obchod na kartě, která již není umlčená (tedy ze které jste právě odsunuli biskupa).



2. operace: Inkvizitor (přesune červeného biskupa o jednu kartu doleva)



1. operace: Obchod



3. operace: Obchod (již je možná, protože se biskup přesunul na jinou kartu)



Karta hráče

E5. ZAHÁJENÍ OBCHODNÍ CESTY (ZÁPADNÍ ČI VÝCHODNÍ, JEDNÁ SE O SAMOSTATNÉ AKCE)¹⁹

Touto akcí odhodíte z příslušné řady nabídky karet (západní nebo východní) tu, která je otočena lícem dolů, a zahájíte tak obchodní cestu dle části G. Pamatujte, že případné florény, které na kartě byly umístěny, si neberete vy, ale budou během cesty rozděleny v rámci zisku (G1).

- Karta umístěná lícem dolů se nikdy nebere do ruky. Nepočítá se tedy do limitu karet v ruce.



E6. AKCE VÍTĚZSTVÍ

Proveďte tuto akci pro prohlášení *vítězství* dle L2.

F. OPERACE V PROSTORU HRÁČE

Operace jsou aktivovány akcí dle E4. Rozeznáváme čtyři druhy operací dle znázorněné barvy:

- **Náboženská operace.** Ikona této operace (*inkvizitor*) je světle modrá a přesouvá střelce (biskupa) vyobrazeného náboženství (barvy). Toto je jediná operace, která není umlčena přítomností jiného střelce na kartě (F1).
- **Ekonomická operace.**²⁰ Ikona této operace (*obchod* (F2)) je světle oranžová a cílí na florény umístěné na kartách v nabídce karet.
- **Politická operace.** Ikony těchto operací jsou fialové a cílí na figury vládnoucí třídy nebo karty tak, jak je v samotné ikoně operace znázorněno. Prostřednictvím těchto operací provedete *stěti* (F3), *daně* (F4), *represi* (F5) nebo *hlasování* (F6) v daném cíli.
- **Vojenské operace.** Ikony těchto operací jsou tmavě rudé a cílem jsou figury vládnoucí třídy nebo figury pirátů tak, jak je na samotné ikoně operace znázorněno. Operace prostě zničí své cíle, viz *korzár* (F7), *obléhání* (F8) a *tažení* (F9).



F1. INKVIZITOR (NÁBOŽENSKÁ OPERACE)

Tuto operaci použijte pro pohyb figury střelce takové barvy, jaká je na kartě zobrazena příslušnou ikonou. Střelec se může pohnout buď na sousedící kartu v prostoru hráče, nebo na úplně jinou kartu v prostoru jakéhokoli hráče, která má ovšem shodnou lokaci jako karta, na níž byla figura střelce na počátku operace.

- **Wormský sněm.** Pokud je na cílové kartě jiná figura střelce (jakékoli barvy), oba střelci (biskupové) se vzájemně zabijí.



¹⁹ Žádné islámské banky, tj. instituce zabývající se peněží v rámci speciálního druhu obchodní činnosti, neexistovaly. Ve středověké arabské civilizaci neexistuje slovo pro banku nebo bankovníctví ani pro abstraktní pojem peněz. V islámském světě, stejně jako v Itálii, platil absolutní zákaz úroku v jakékoli podobě. Zakázán byl také vklad, kdy uschovatel uchovával finanční prostředky pro použití ke komerčním účelům. Nákup a prodej na úvěr byly přijatelnou a rozšířenou obchodní praxí, která umožňovala získání finančních prostředků pro uskutečnění obchodu, prostorem k výhodnému využití přebývajících kapitolů i způsobem, jak pomoci obchodu v případě nedostatku hotovosti. Obchodníci si vytvářeli na základě svého hierarchického společenského postavení a pověsti vlastní směnné kurzy a obchodní knihy pro obchodní bankovníctví. Všeobecně známi bankéři vydávali a přijímali tzv. as-safatidž (sing. suftadža). Na rozdíl od smének, které tvořily základ evropského bankovníctví, se suftadža více podobá šeku bez směny měn. Základ úvěrových a bankovních aktivit obchodníka tvořilo jeho postavení a společenská hierarchie. Chyťří islámští peněžní věřitelé dokázali obcházet zákazy lichvy pomocí neziskových darů, čímž vznikl systém wakf (systém náboženských nadací; pozn. překl.), fungující dodnes.

²⁰ Jak v případě renesance, tak i v současné době politické korektnosti je běžným omylem spatřovat veškerou výrobní aktivitu jako manuální práci. To platilo ve feudalismu, ve společnosti, v níž nedocházelo k dělbě práce a kde výroba neznamenal nic víc než tvrdou dřinu na poli nebo na tkalcovském stavu. Ale v kapitalistické společnosti, počínaje touto v italské Florencii, uskutečňovali většinu výrobních činností opomíjenými prostředníci: bankéři, obchodníci, maloobchodníci, inzerenti a podnikatelé. Antikapitalisté nahlížejí na všechny jejich aktivity s podezřením, třebaže právě jejich činnost je hnací silou ekonomiky a obohacuje životy všech, kteří využívají jejich služeb. Stěží by tomu mohlo být jinak, protože využití jejich služeb je dobrovolné a dojde k němu pouze v případě, že prospěch z nich je oboustranný. Renesance a konec nevolného poddanství představovaly obrovský skok v životě a osudu lidstva a civilizace.

- **Zjednáni klidu.** Pokud se na cílové kartě nacházejí nějaké utiskované figury (následkem operace represe nebo útiskem), můžete jednu z nich zabít (odhodit). Za to se nic neplatí. Figura střelce musí být fyzicky přesunuta, aby mohla zjednat klid.²¹
- **Omezení pohybu.** Střelec se nemůže pohnout na kartu hráče. To obvykle znamená, že nemůže volně přecházet mezi východní a západní částí prostoru hráče (vzhledem k tomu, že východní a západní část jsou odděleny kartou hráče s podobnou bankéřou).
- **Pohyb v rámci léna.** Střelec, který je na kartě vazala, se může pohnout na kartu jeho lenního pána a obráceně, střelec se z karty lenního pána může posunout na kteréhokoli jeho vazala.
- **Východ/Západ.** Pokud se figura střelce nachází na kartě, která má jako lokaci uvedeno „Východní říše“, může se přesunout na kteroukoli kartu, která má jako lokaci uvedeno Uhry, Osmanská říše, Byzantská říše nebo Mamlúcký sultanát, nebo „Východní říše“. Odpovídajícím způsobem to platí pro lokaci „Západní říše“.
- **Operace umlčení.** Přítomnost jakékoli figury střelce na kartě znemožňuje vykonání většiny operací. Mohou být použity pouze světle modré (náboženské) operace.²²

Poznámka: Pokud vás napadne otázka, zda biskup umlčí i vaši kartu, na kterou ho umístíte, tak ano, umlčí. Je tedy více než vhodné biskupa umísťovat (E2.2) rovnou do prostoru cizího hráče.

- **Umlčené schopnosti.** Přítomnost figury střelce umlčuje jakoukoli na kartě uvedenou schopnost, např. výkupné nebo městská banka – akreditiv.²³ Uvedené body vlivu nikdy umlčeny nejsou.

Příklad: Ve svém prostoru má hráč tři karty reformátorů s ikonou inkvizitora. S použitím operace z každé z karet může pohnout figurou střelce o jednu kartu nebo se přesunout na kartu se stejnou lokací. Pokud by použil všechny tři operace na stejného střelce, může se pohnout až o tři karty v jakémkoli směru nebo tam a zpět a tam. Volitelně může zabít jednu utiskovanou figuru na každé kartě říše, na kterou se případně přesune (pokud je tedy nějaká v dosahu). Každá z karet, na které se figura střelce právě nachází, má navíc znemožněno použití všech operací kromě náboženských, dokud se střelec nepřesune jinam.

F2. OBCHOD (EKONOMICKÁ OPERACE)

Tuto operaci použijte pro získání právě jednoho florénu z jakékoli karty západní nebo východní části nabídky karet (včetně karty, která je lícem dolů), jak je specifikováno samotnou ikonou operace obchod.²⁴



21 Na úrovni simulace by tento krok měl být považován za snahu biskupů o zjednáni klidu utlačovaných prostřednictvím fatalistické filozofie a snů o posmrtném životě, místo aby je rovnou zabijeli.

22 Tato snaha o umlčení odráží obecně náboženské odsouzení bank a finančního systému v Evropě. Půjčování na úrok odsuzuje Deuteronomium 23:21: „Cizinci můžeš půjčovat na úrok, ale svému bratru na úrok půjčovat nesmíš.“ Podle interpretace katolíků a muslimů odkazovalo slovo „bratr“ ke všem lidským bytostem, zatímco židovský výklad (pocházející z vrcholného středověku) považuje za „bratra“ pouze jiného žida. Tato interpretace umožnila židům ovládnout systém půjčování peněz v celé Evropě a Osmanské říši, a to od místních zastaváren až po mezinárodní finance. Současně však vyvolala protizhidské pogromy během španělské inkvizice a Lutherovy reformace, stejně tak jako v Anglii, Francii a Rakousku. Co podněcovalo takovou nenávisť? Společenské skupiny, které se specializují na prostředkování mezi výrobci a spotřebiteli, takzvané „zprostředkovatelské menšiny“, byly vždy pronásledovány po celém světě. Příkladem jsou Arméni v Osmanské říši, Igbové v Nigérii, Číňané v jihovýchodní Asii, Tamilové na Sri Lance, Libanonci v Sierře Leone, Korejci v USA, Indové původem z Gudžarátu usídlení v Jižní Africe a židé v nacistickém Německu. Všeobecné nepřátelství vůči zprostředkovatelským menšinám nevyplývá z náboženství, rasy či vyznání, protože se od sebe vzájemně liší ve všech těchto ohledech. Jediné, co mají společného, je jejich ekonomická role, kterou jim ostatní zazlívají – bez ohledu na to, kdo tuto roli plní. I když bankéři poskytují nedocenitelné služby, jsou falešně obviňováni z vykořisťování, chamtivosti, lakoty, hrabivosti a nepotřebnosti. Jsou jim dávány za vinu vysoké ceny, a to navzdory skutečnosti, že by byli vyloučeni z volného trhu, pokud by ceny zvedali svévolně, a že skutečnou příčinou jsou daně, inflace a trestná činnost. Jestliže jsou kvůli udržení obchodu nuceni vyplácet veřejné činitele, jsou obviňováni z korupce. Od vyhnaní Medicejských z Florencie přes holocaust během druhé světové války přetrvávají iracionální předsudky vůči bankéřům a zprostředkovatelům dodnes. (Thomas Sowell, 2006)

23 Akreditiv, podmíněná záruka platby. Tato účetnická novinka dostala roku 1504 německé banky na výsluní mezinárodního bankovníctví.

24 Stejně jako ve všech ostatních hrách série Pax je bohatství vytvářeno spíše než „surovinami“ prostřednictvím dobrovolných transakcí, zejména pak obchodem. Ve feudální společnosti toto nebylo možné, protože v ní nedocházelo

F3. STĚTÍ (POLITICKÁ OPERACE)²⁵

Tuto operaci použijte pro odhození právě jedné karty z jakéhokoli prostoru hráče. U obou karet (tedy té, z které operaci používáte, a té, která má být „stata“) se musejí shodovat lokace. Karta ovšem nemůže prostřednictvím operace setnout sama sebe.

- **Vrah.** Pokud je karta použita k odhození karty některé říše, pak je odhozena i karta, ze které jste operaci použili.

Příklad: *Váš protihráč používá postupně svou kartu „Kizilbašové“ k obléhání východních říší tak, aby je pak mohl operací tažení zabrat. Abyste ho zastavili, použijete operaci stětí na své kartě „Hrozný“ a popravíte kartu „Kizilbašové“. Karta „Hrozný“ má jako lokaci uvedenou Osmanskou říši a karta „Kizilbašové“ Východní říše. Je tedy možné kartou „Hrozný“ na kartu „Kizilbašové“ cílit. (Pro bližší vysvětlení se podívejte na význam „lokace“ do glosáře.)*

F4. DANĚ (POLITICKÁ OPERACE)²⁶

Tuto operaci využijte proti právě jedné koncesi, která sdílí hranici s lokací uvedenou na kartě, jejímž prostřednictvím operaci spouštíte. Majitel koncese musí buď zaplatit jeden florén do Číny, nebo je koncese utiskována. Poté musí majitel koncese na kartě mapy říše, která byla cílem operace, umístit ozbrojence. Operace daně nemůže být zahrána na říši, která je již zaplněná (ve všech městech jsou nějaké figury).

Příklad: *Ve svém prostoru hráče máte kartu „Křížová výprava do Svaté země“, která umožňuje operaci daně v mamlúckém Egyptě. Město Káhira je dosud prázdné. Použijete operaci daně a jako cíl vyberete koncesi Coeuru, která se nachází mezi Mamlúckým sultanátem a Osmanskou říší. Váš protihráč zaplatí 1 florén a umístí do Káhiry váleč (věž). Jelikož je na ikoně města na kartě mapy uveden symbol bílého válece, budou umístěni ozbrojenci bílý váleč.*

F5. REPRESE (POLITICKÁ OPERACE)

Tuto operaci použijte na utiskování právě jedné figury (jezdce, věže nebo pěšce, jak je vyobrazeno na samotné ikoně operace represe) z karty mapy stejné lokace, jako je lokace



k dělbě práce (jiné než mezi pánem a poddaným) a neexistovaly dobrovolné směny. V renesanci byla třída obchodníků organizována v rámci cechů. I dnešní západní právníci se stále obvykle sdružují podle cechovních modelů.

25 Bankéřům bylo běžně vytýkáno, že mají politiky v kapse, a finančníci jako Fuggerové a Medicejští se skutečně snažili chránit své výdělký před svěvolným zadržením a svého bohatství využívali k ovlivnění hlasování a voleb. Ale kdo tu vlastně byl v čí kapse? Král mohl bankéři nechat setnout hlavu, ne však naopak. Bankéř nevedl žádné armády, neměl žádnou policii ani výběrčí daní. Nemohl nikoho přinutit k provedení byť třeba jediné transakce. Pokud mu jeho zákazníci přestali věřit, obrátili se jednoduše na konkurenční banku. Vládcé mu pak mohl kdykoli a z jakéhokoli důvodu – někdy dokonce i bez důvodu – zabavit veškeré zlato. Co však bylo ještě horší, mohl mu také zabavit jeho lodě pro využití ve válce nebo při křížové výpravě. Síla úplatku se navíc v žádném případě nevyrovná síle mučení.

26 Tento krok nepředstavuje jen daně, ale i královské půjčky poskytnuté pod hrozbou zabavení majetku, uzavření podniku nebo uvěznění. Všechny banky vyskytující se ve hře nashromáždily své nesmírné bohatství díky malým krátkodobým úvěrům. Jejich typickým zákazníkem byl zemědělec postižený neúrodou, který potřeboval kapitál na obnovu svého hospodářství v následujícím roce. Tento úvěr je pro banky bezpečný, protože zemědělec je připoután k půdě a nikam neodejde. Na takových malých případech byly vydělány celé miliony florénů. Bankéři jsou však bezmocní neurození lidé, kteří se mohou pouze pokusit odvrátit nucené půjčky jakýmikoli přesvědčovacími prostředky, jež mají k dispozici. Fuggerové erbu jelena tak například zkrachovali, když byly jejich rezervy vyčerpány vyčerpanými Habsburky a Lukas Fugger byl „náhradou“ za vynaložené prostředky odměněn titulem „král Atlantidy“. Francouzský král zase zabavil obrovský majetek bohatého bankéře Jacquesa Coeura poté, co ho bezdůvodně obvinil z otravy své milenky. Jacques nakonec z vězení utekl a kariéru znovu rozjel od základu v Římě. Medicejské bance se sídlem nikoli v království, ale v republice (Florence) se sice dařilo lépe, přesto se však Medicejští nevyhnuli exilu a konfiskacím majetku v letech 1433, 1494 a 1527. Navzdory příkazu, který pro pobočky své banky vydal Cosimo Medicejský, aby „nikdy nepůjčovali knížatům, dvorům nebo vysoké šlechtě“, vedly nucené půjčky k uzavření poboček v Miláně, Bruggách, Lyonu a Londýně.

na kartě použité k operaci. Figuru, která byla cílem represe, přemístíte na kartu říše stejné lokace, pokud je již ve hře²⁷ (tedy má-li ji některý z hráčů vyloženou ve svém prostoru).

- **Karta říše dosud není ve hře.** Pokud karta říše odpovídající kartě mapy ještě není ve hře (tedy stále se nachází v balíčku říši), pak je utiskovaná figura zabita (vrácena do zásoby).
- **Zisk.** Použitím této operace na utiskování jedné figury z mapy navíc získáte 1 florén z Číny.

Příklad: Ve svém tahu aktivujete pro operace západní část vašeho prostoru hráče, kde se nachází karta královny Isabely provdané za krále Aragonie. Použijete její operaci represe „Dekret z Alhambry“ pro utiskování koncese umístěné na hranici Aragonie; z té se stane nevolník na kartě Aragonské říše (kostka se přesune z mapy na kartu říše). Dostanete 1 florén. Protože ikona represe na kartě královny zobrazuje jak symbol pšče, tak věže, bylo možno utiskovat z Aragonie místo kostky některý z válců (věž).

F6. HLASOVÁNÍ (POLITICKÁ OPERACE)²⁸

Tuto operaci použijte na změnu režimu v některé říši (odměnou vám bude zisk karty říše s králem a koncese – více viz heslo „změna režimu“ v glosáři). Říše může být v prostoru kteréhokoli hráče, ale musí se shodovat západní nebo východní strana tak, jak je určeno ikonou operace hlasování. Říše nemůže být v balíčku říši (tedy musí již být vyložena u některého z hráčů) a **nemůže být umístěna v pozici vazala** (viz stranu 32).



- **Cena.** Za provedení operace musíte do Číny zaplatit právě tolik florénů, kolik je na kartě říše utiskovaných figur (nevolníků, jezdců, věží).
- **Pravidlo většiny.** Abyste tuto operaci mohli provést, musíte mít na hranicích karty mapy příslušné říše více koncesí než kterýkoli protihráč.

Často opomíjené pravidlo: Úspěšná operace hlasování proti vlastnímu králi, tedy proti říši ve vlastním prostoru hráče otočené nahoru stranou krále, vede k otočení karty říše na druhou stranu – na stranu republiky.

Příklad: Ve svém prostoru máte kartu říše Papežský stát, na které jsou tři nevolníci (kostky). Na hranici Papežského státu máte dvě koncese a váš protihráč jednu. Zároveň máte vyloženou kartu „Společenství poddaných rolníků“, která umožňuje operaci hlasování na západě. Ve svém tahu jako jednu z akcí provedete aktivaci západní strany prostoru hráče a operaci hlasování z této karty. Zaplatíte 3 florény (za každého nevolníka na kartě), otočíte kartu říše Papežského státu na druhou stranu republiky. **Rozhodnete se, že tři nevolníci na kartě říše Papežského státu zůstanou (neobsobodíte je).** V rámci úspěšné změny režimu můžete umístit koncesi na hranici karty mapy, ale všechny tři hranice Papežského státu jsou již obsazeny koncesemi jiných hráčů. Mohli byste utiskovat soupeřovu koncesi za 1 florén a jeho kostku umístit jako dalšího nevolníka na kartu říše Papežského státu ve vašem prostoru.

F7. KORZÁR (VOJENSKÁ OPERACE)

Tuto operaci použijte na pohyb válce symbolizujícího piráta po hranici moře karty mapy na jinou část hranice moře té samé karty nebo do sousední lokace, s níž původní lokace sdílí hranici moře. Pirát musí být stejné barvy, jako je **ikona operace korzár** na kartě, kterou operaci hrajete. Zároveň se nemůže přesunout na hranici moře, kde je již pirát stejné barvy.



- **Námořní bitva.** Pohyb automaticky zabije jakoukoli koncesi nebo piráta, umístěné na hranici moře, kam se pirát přesouvá. Za toto se nic neplatí.

Často opomíjené pravidlo: Operace korzár přemístí figuru na mapě podobně jako operace inkvizitor (F1) přesouvá figuru střelce v rámci prostoru hráče. V obou případech je povolena na hranici moře, resp. na kartě v případě biskupa, pouze jedna figura. Je zde však velký rozdíl. Operace korzár může být použita pouze

²⁷ Jako neurození lidé neměli bankéři žádnou moc provádět represe nebo vybírat daně, mohli však ovlivnit členy královské rodiny nebo šlechtu, kteří takovou moc měli.

²⁸ Renesanční republiky, které se zrodily v obchodních oblastech podél pobřeží Severního, Tyrhénského a Jaderského moře, byly spravovány prostřednictvím hlasování sborů cechovních starších. Ačkoli Anglie a Svátá říše římská nebyly republikami, i ony měly volební shromáždění, jejichž hlasování se stalo důležitým pro rozvoj svobody a reformem. V republice podléhá vládce zákonům jako každý jiný a je zbaven moci libovolně je měnit. Politická stabilita je zajištěna spíše jistou formou děly moci než božským právem vládnout.

v lokaci (resp. na hranicích lokací), která je na kartě operace uvedena, zatímco operace inkvizitor umožňuje pohyb figury na sousední kartu bez ohledu na to, kde se tato figura zrovna nachází.

F8. OBLÉHÁNÍ (VOJENSKÁ OPERACE)

Tuto operaci použijte pro zabití (odhození) právě jedné věže, jezdce nebo piráta jakékoli barvy z lokace, která je na kartě operace uvedena.



Příklad: Máte vyloženou kartu „Conquistadoři“ s operací obléhání, která má jako lokaci uvedeně Portugal-sko. V Portugalsku se nachází bílý jezdec, černá věž (válec) a černý pirát (válec na hranici s Aragonií). Pokud použijete operaci obléhání, můžete odstranit jednu z uvedených figur.

F9. TAŽENÍ (VOJENSKÁ OPERACE)²⁹

Tato operace se nachází pouze na kartách říší na straně s králem. Jak je znázorněno ikonou operace tažení, touto operací vyvoláte bitvu v sousední říši, která je obráncem. Sousední říše jsou všechny karty mapy umístěné vedle (i diagonálně) karty mapy, která se lokací shoduje s použitým králem.



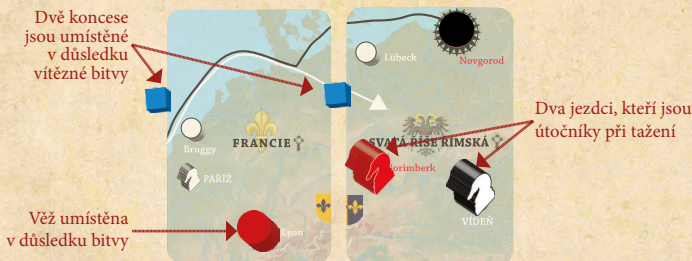
- **Útočníci.** Všichni jezdci jakékoli barvy v lokaci útočícího krále jsou **útočníci**.
- **Cena.** Tato operace stojí 1 florén za každého útočníka. Florény se platí do Číny. Aby se tažení uskutečnilo, musejí útočit všichni přítomní jezdci a za **všechny** musí být zaplaceno.
- **Obránci.** Všechny figury vládnoucí třídy na kartě mapy obránce jsou **obránci**.
- **Utiskování.** Utiskované figury na jakékoli kartě říše (útočníka nebo obránce) se bitvy neúčastní.
- **Výsledek tažení.** Nastane bitva (vyhodnocení viz glosář). Pokud útočník zvítězí, nastane v poražené říši změna režimu (viz glosář) a stává se z ní **vazal** (viz následující odrážku) útočící říše.
- **Získání vazala.** Získanou kartu říše umístíte pod kartu vítěznou říše, otočenou na stranu krále ve vašem prostoru hráče na znamení vazalství k vašemu králi (který je nyní **lenním pánem**). Z karty získané říše odhodte všechny případné karty královen a karty vazalů (ty se vrací do balíčku říší). Všechny utiskované figury na kartě zůstávají, ačkoli se můžete rozhodnout v rámci změny režimu některé z nich osvobodit (viz glosář). **Pokud se na kartě nacházela figura strelce, tak zde zůstává.**
- **Pohyb.** Tato operace mezi kartami mapy žádné figury nepřesouvá. Nově dobytá karta mapy vazala tedy může obsahovat pouze osvobozené figury (původní byly odstraněny v rámci bitvy) a piráty s koncesemi na hranicích, pokud tam nějakí byli.
- **Strašák.** Pokud lenní pán uspěje v tažení proti vlastnímu vazalovi nebo pokud vazal provede úspěšné tažení proti jinému vazalovi pod stejným lenním pánem, žádná změna režimu nenastane (tedy nedojde k vytvoření republiky).
- **Tažení vazalů.** Pokud vazal provede úspěšné tažení, dobytá říše je umístěna jako vazal pod stejného lenního pána. Vazal nemůže vést tažení proti vlastnímu lennímu pánovi.

Příklad: Vpadnete do Francie za použití operace tažení z karty krále Svaté říše římské. Na kartě mapy Svaté říše římské jsou dva jezdci (červený a bílý, ale jejich barva nehráje během tažení roli), takže musíte zaplatit 2 florény do Číny. Nemůžete zaútočit pouze s jedním jezdcem, tudíž pokud nemáte peníze na zaplacení obou nebo chcete ušetřit, útok nelze provést. Vzhledem k tomu, že se ve Francii momentálně nenacházejí žádné figury vládnoucí třídy, není zde nikdo, kdo by ji bránil. Svatá říše římská vítězí, vy získáte francouzskou koncesi a rovněž francouzskou kartu říše, která byla v prostoru jiného hráče. Protože je Svatá říše římská vazalem Osmanské říše, stává se Francie rovněž jejím vazalem. Na kartě říše jsou dvě utiskované figury: věž a nevolník vaší barvy. Rozhodnete se oba osvobodit. Věž umístíte do Lyonu a kostku jako druhou koncesi na východní hranici Francie. Jinak by Francie zůstala vylištěná, protože útočníci setrvávají ve Svaté říši římské.

²⁹ Využití půjček k zahájení vojenského tažení znamenalo zásadnější revoluci ve vojenství než zavedení střeňných zbraní. Armády měly větší podíl placených vojáků včetně žoldnérů a mohly zůstat v poli mnohem déle. Italští bankéři působící v Anglii, Francii, Itálii a Německu byli příležitostně vypláceni z výnosů cel. Při takovém způsobu splácení bylo možné kalkulovat s příjmy a náklady na drahé tažení se daly rozložit do několika let, což zabránilo neúměrnému krátkodobému zvýšení daní. Bankéři požadovali, aby jako ručitelé za úvěry fungovaly kláštery, které měly zároveň sloužit jako bezpečné sklady pro uložení zlata, šperků a nádobí. Anglický král považoval záruky za úvěry za skandální a požadoval, aby se italským bankéřům „vyhrožovalo, jak si zaslouží“. Když se pak rozhodl zmocnit se všech soukromých vkladů, nenechal prohledat residence Itálii, ale právě kláštery. (Prestwich, 1979)

Příklad tažení:

Svatá říše římská
vpadne do
Francie



G. OBCHODNÍ CESTY

Zahráním této akce (E5) odhodíte kartu otočenou lícem dolů, umístěnou v prvním sloupci nabídky karet z východní nebo západní řady, a tím zahájíte východní, resp. západní **obchodní cestu**.³⁰ Veškerý **zisk** (G1) se v průběhu samotné **plavby** (G2), která povede podél černé (východní) nebo bílé (západní) obchodní cesty (linie na mapě), **rozdělí** (G3) mezi iniciátora obchodní cesty a všechny, kdo vlastní koncese podél trasy plavby (pokud bude ještě co rozdělovat). Podél trasy plavby budou rovněž do měst najímání **ozbrojenci** (G4). Viz poslední stranu pro přehled.

G1. ZISK

Vezměte 1 florén (při hře 2 hráčů) nebo 2 florény (při hře 3 nebo 4 hráčů) z Číny a přidejte je mezi florény, jež jsou na kartě, kterou jste obchodní cestu spustili. Všechny mince dohromady budeme nazývat **zisk**.³¹

- Kartu, která vypravila cestu, odhodte. V nabídce karet po ní zůstane prázdné místo, které se zaplní až ve fázi obnovení nabídky.



G2. PLAVBA

Abyste určili, jak bude rozdělen zisk a kde budou najímání ozbrojenci, sledujte trasu **plavby** obchodní cesty na kartách mapy z černého centra obchodu a následujte černou trasu (pokud jde o východní cestu), nebo z bílého centra obchodu a následujte bílou trasu (pokud jde o západní cestu).

- **Nalodění.** Počáteční centrum obchodu je to, které právě není **zavřené** (C1).
- **Zisk centra obchodu.** Hráč, který cestu zahájil, obdrží 1 florén ze zisku. Pokud to byl jediný zisk k rozdělení, pak cesta končí, ještě než začala.

30 Černá obchodní trasa představuje otroky a obchod se zlatem. Bílá obchodní trasa znázorňuje obchod s hedvábním a kořením z Orientu, probíhající původně podél Hedvábné stezky z Číny. V roce 1488 Bartolomeu Dias objevil námořní trasu kolem nejjižnějšího cípu Afriky, který pojmenoval Bouřlivý mys, portugalský král ho však velmi rychle přejmenoval na mys Dobré naděje. Udělal to pro lepší PR, ze stejného důvodu, z jakého bylo Grónsko označováno za Zelenou zemi (český výraz Grónsko je převzat z dánského Grønland, tj. Zelená země; pozn. překl.). Bez ohledu na jeho název zlevnil objev této cesty zboží dovážené z Orientu, které se tak stalo dosažitelným i pro ty méně zámožné. Poptávka po něm se v důsledku toho zvýšila desetkrát. Zároveň také došlo k rozvoji přístavů na pobřeží Atlantiku, jako byl Lisabon nebo Antverpy.

31 V teorii kapitalismu takový krok představuje poptávku, která se zvýší, když se levně zahraniční zboží stane dostupným (jako například když banka stimuluje obchod). V důsledku toho dojde k počátečnímu odlivu zlata, který dané zemi přinese snížení cen a pokles mezd (v Orientu naopak dojde k jejich nárůstu). Tyto změny zvýší konkurenceschopnost místních producentů jak v tuzemsku, tak v zahraničí. Určité části domácího trhu, které zpočátku uvolnily místo importu, se vzpamatují a začne expanze vývozu. Díky tomu může země nakonec dovážet i vyvázet více zboží než doposud. Méně obyvatel bude zapojeno do domácího trhu a více se jich bude podílet na vývozu a dovozu (a také bankovníctví). Čistým ziskem pro obyvatele se stane ta skutečnost, že dodatečný import představuje větší množství lepšího zboží, než které mohli oni sami vyprodukovat při vynaložení stejné práce v rámci domácího trhu. Podobně budou z obchodu profitovat i obyvatelé Orientu.

G3. ROZDĚLENÍ ZISKU

Plavba pokračuje z jedné karty mapy na další tak, jak je nakreslena obchodní trasa.

- **Koncese.** Pokud během následování trasy plavby některý z hráčů vlastní koncesi na hranici moře mezi dvěma kartami mapy, dostává ze zisku 1 florén.
- **Pirátství.** Pokud se během následování trasy plavby nachází na hranici mezi dvěma kartami mapy pirát jakékoli barvy, putuje 1 florén ze zisku do Číny.

G4. OZBROJENCI³²

Každá z karet mapy, kudy plavba prochází, včetně počáteční karty s centrem obchodu obdrží právě jednu figuru, které budeme říkat **ozbrojenci**. Ozbrojenci jsou umístěni na dosud neobsazené město na kartě mapy a musí být takového druhu a barvy, jak je na kartě mapy znázorněno ikonou města. Hráč, který cestu inicioval, rozhoduje, ve kterém městě budou ozbrojenci umístěni (pokud je jich k dispozici více).

- **Konstantinopol.** Město Konstantinopol není zaplněno, pokud obsahuje méně než tři figury.
- **Zaplnění.** Pokud jsou všechna města obsazena herními figurami, je karta mapy **zaplněna** a další ozbrojenci umístěni nejsou.

G5. KONEC PLAVBY

Plavba končí, jakmile trasa dosáhne svého konce (tvar šipky) buď ve Svaté říši římské v případě bílé trasy, nebo v Mamlúckém sultanátu v případě trasy černé. Pokud je celkový zisk rozdělen před doplutím, je cesta ukončena poslední koncesí nebo pirátem (ten, co obdržel poslední florén) a od tohoto bodu se další ozbrojenci neumísťují.

- **Zbýlý zisk.** Pokud naopak zůstane nějaký zisk nerozdělen, položte jej na prázdné místo po odhození kartě, které se zaplní další kartou obchodní cesty ve fázi *obnova nabídky karet* (D2).

***Příklad 1:** Započali jste východní obchodní cestu v Taně. Mezi Byzantskou říší a Uhrami se nachází koncese žlutého hráče a mezi Osmanskou říší a Mamlúckým sultanátem koncese modrého hráče. Pokud by byl zisk tvořen pouze dvěma florény, dostali byste jeden florén na začátku vy jakožto iniciátor cesty a druhý florén by získal žlutý hráč, majitel první koncese po cestě. Cesta by u druhé koncese skončila, takže modrý hráč by nedostal nic a pouze v Byzantské říši by byli umístěni ozbrojenci. V Trapezuntu ani v Kaffě dosud žádní nejsou. Rozhodli jste se pro druhou uvedenou a umístili bílého jezdce do Kaffy.*

***Příklad 2:** Na základě výše uvedeného příkladu budeme předpokládat, že byl zisk tvořen třemi florény namísto dvěma. To by umožnilo pokračovat v plavbě do Osmanské říše, kde by na hranici dostal svůj podíl modrý hráč jakožto majitel další koncese. Po cestě by byli umístěni ozbrojenci v Uhrách a Osmanské říši, stejně jako tomu bylo v Byzantské říši. V Uhrách jsou již všechna města obsazena, žádní další ozbrojenci tedy být umístěni nemůžou. V Osmanské říši zbývá jedině volné místo v Konstantinopoli, kde jsou pouze dva černí jezdci, takže je zde volné místo pro černou věž. Nemáte jinou možnost než ji umístit (černý váleček).*

G6. VARIANTA S BANKROTEM (VOLITELNÁ VARIANTA)

I když zahájíte obchodní cestu, na počátku žádný florén nedostáváte (změna oproti znění v G2). Pokud přijдете o všechny florény, karty a koncese, jste trvale vyřazeni ze hry. Toto znázorňuje, že i banky mohou selhat (a mnohdy selhaly).

H. PŘESUN OBCHODU

H1. DOPAD JEDNORÁZOVÉ AKCE PŘESUN OBCHODU

Pokud využijete jednorázovou akci přesun obchodu, přemístíte *disk úpadku* (C1; pokud ovšem na centru obchodu nějaký je, v opačném případě nemá akce žádný efekt) zakrývající centrum obchodu určené akci na jiné, nezakryté centrum obchodu stejné barvy, které tímto nadále nebude aktivní. Všechny případné figury, které se v právě deaktivovaném centru obchodu nacházejí, jsou utiskovány (tedy umístěny na kartu



³² V období renesance království vzkvétala a upadala v závislosti na průběhu obchodních tras i na tom, kolik ozbrojenců byli vládci schopni najmout za peníze získané z celních poplatků.

příslušné říše, pokud je již ve hře, a pokud karta říše ve hře není, jsou figury odhozeny). Tímto změníte trasu pro případné další obchodní cesty.

- **Cesta Ostrovů koření.** Abyste mohli aktivovat tento přesun obchodu, musíte mít ve vašem prostoru hráče vyložený alespoň jeden bod vlivu v oblasti objevů (karta, ze které se jednorázová akce hraje, se nepočítá). Poté přesuňte bílý disk zakrývající Ostrovy koření (pokud tam tedy nějaký je) na obchodní centrum v Trapezuntu. Toto přesunutí je trvalé a následně jednorázové akce přesunu obchodu pro lokaci Ostrovů koření nemají žádný efekt.³³
- **Karta „Kremľ“.** Pokud zahrážete tuto kartu, přesuňte černý disk úpadku zakrývající Novgorod na jiné, nezakryté centrum obchodu černé barvy (tedy Timbuktu nebo Tanu).
- **Karta „Země Wangarů z lidu Soninke“.** Pokud zahrážete tuto kartu, přemístíte černý disk úpadku zakrývající Timbuktu na jiné, nezakryté centrum obchodu černé barvy (tedy Novgorod nebo Tanu).³⁴

I. KORUNOVACE³⁵

Všechny karty královen mají na sobě jednorázovou akci korunovace, jejímž využitím královnu provdáte za krále. Král musí být

z říše, která je uvedena na kartě královny v **ikoně akce korunovace**, a karta říše příslušného krále musí být stále v **balíčku říši (C6)**.³⁶

- Korunovace způsobí změnu režimu (viz glosář), můžete si tedy v dané říši nárokovat koncesi.

Často opomíjené pravidlo: *Výsledkem korunovace je vždy zisk karty říše s králem, tedy nikdy druhá strana karty říše, na níž je republika. Republika může být založena jedinec zahraniím „strategie strašáka“ (E2.2) na kartu krále ve vašem prostoru hráče.*



Korunovace

Portugalsko,
Francie, Anglie,
Svatá říše římská

1. USPOŘÁDÁNÍ V PROSTORU HRÁČE

Pokud se rozhodnete zahrát jednorázovou akci korunovace, položte kartu královny spolu s kartou získané říše stranou s králem nahoru do vašeho prostoru hráče. A to tak, že karta říše je umístěna na šířku a karta královny je položena pod ni (na výšku), takže portrét královny je zakrytý kartou říše a jsou viditelné pouze případné ikony operací a body vlivu, které karta královny nabízí. Výsledný obrazec obou karet tedy připomíná kříž (příklad je uveden na straně 32).

33 Na rozdíl od přesnutí ostatních obchodních tras objevujících se ve hře způsobil portugalský objev námořní trasy do Orientu kolem Afriky zásadní převrat. Ze Středomoří, původního centra dění, se náhle stávají stojaté vody a zvláště Turci s Benáťčany se dočkali toho, že se jejich příjmy z cel ztenčily téměř na nulu. Karavela, jediná loď schopná takové cesty, byla vynalezena pod záštitou portugalského prince Jindřicha Mořeplavce v roce 1451. Úprava konstrukce rybářského člunu, v kombinaci s latinskou plachtou, dala karavě dostatečnou rychlost a schopnost plavit se i po návětrné straně a umožnila jí plavbu v otevřených vodách.

34 Na začátku hry se západní Evropa poprvé za pět set let vrátila k ražbě zlatých mincí, což se ukázalo jako výborné opatření proti nedostatku peněz a inflaci. Janovští a katalánští bankéři získávali zlatý prach z wangarských karavan putujících přes Saharu z Timbuktu, které končily v marockém Sáfi. Vzhledem k tomu, že západní banky a mincovny byly většinou v soukromých rukách, museli vládcí bankéře o potřebné finance buďto prosit, nebo je na nich vyžadovat. Někteří z nich, jako například aragonský král, založili „státní“ banky v Barceloně, Valencii, na Mallorce a v Gironě. Ty však i přes zákaz soukromé konkurence velmi rychle zkrachovaly a přišly o vložené peníze. Ve stejné době v Byzanci a islámském světě císař nebo sultán reguloval mincovny a kontroloval množství peněz v oběhu.

35 Cosimo Medicejský je obvykle popisován jako faktický vládce Florencie v letech 1415–64. V tomto půlstoletí ale nezastával žádnou veřejnou funkci a nebyl ničím víc než bohatým a respektovaným bankéřem (ačkoli přijal odpovědnost za opevnění města a jeho obranu). Jeho názor signorie (vládnoucí florentská městská rada složená ze zástupců cechů) respektovala, přesto si však zachovávala konečné slovo v ústavním výkladu fungování florentské republiky. Když konkurenční banka Albizziů přesvědčila signorii o vyhnání Cosima do exilu, odešel pokojně a pokračoval v podnikání v Benátkách. Cosimo nevelel žádné armádě, proto se jeho vyhnání obešlo bez krveprolití. Když pak signoria o rok později ustoupila tlaku veřejnosti a vyzvala ho k návratu i s jeho bankou, celá věc se opět obešla bez krveprolití (třežba banka Albizziů byla vyhoštěna). Cosimo byl bankéřem, ne rváčem. Jak sám poznamenal: „Zvolení do úřadu často škodí tělu a zraňuje duši.“

36 Královnu si za běžných okolností mohl vzít pouze svobodný princ, král Jindřich VIII. by ovšem s něčím takovým nesouhlasil.

- **Lokace.** Obě karty jsou vyloženy na stranu prostoru hráče (východní nebo západní) dle lokace karty říše. Korunovaná královna má tedy vždy lokaci odpovídající říši, se kterou je spojena.
- **Operace v prostoru hráče.** Pro účely operací se obě karty považují za nezávislé, můžete tedy v rámci *provedení západních či východních operací (E4)* v prostoru hráče použít operace z obou karet. Za jednu kartu jsou považovány pouze při příchodu biskupa (střelce), který umlčí použití operací na obou kartách (F1). Pokud je z nějakého důvodu odhozena karta krále, je odhozena i karta královny. Pokud je však z nějakého důvodu odhozena karta královny (např. v důsledku jednorázové akce odpadnutí od víry z rozšíření), karta krále zůstává.



I2. NEPROVDANÉ KRÁLOVNY

Pokud zahrajete kartu královny bez využití jednorázové akce korunovace, položte její kartu pod svou kartu hráče tak, aby byly vidět pouze případné body vlivu, které se započítávají na *konci hry (L2)*. Karta královny není nadále součástí vašeho prostoru hráče (Východ, Západ) a nejsou k dispozici ani její případné operace a schopnosti.

J. OBČANSKÉ VÁLKY

Ve hře jsou dva typy **občanských válek**: *spiknutí a rolnické povstání*. Pokud tedy zahrajete kartu s jednorázovou akcí „spiknutí“ nebo „rolnické povstání“, musíte určit, zda k občanské válce dojde či ne.

- **Občanská válka nenastane.** Nedojde k žádnému boji. Můžete standardně umístit figury agentů tak, jak je popsáno v E2.2.
 - **Občanská válka nastane.** Pokud ano, dojde k bitvě – viz glosář nebo poslední stranu.
- Důležité:** *Při občanské válce nebo tažení barva figur útočníků a obránců nehráje roli!*
- **Úspěch.** Pokud po bitvě zbude útočníkovi alespoň jedna figura, byla občanská válka úspěšná a nastane změna režimu (viz glosář). Dále popsáno v J1 a J2.

J1. JEDNORÁZOVÁ AKCE SPIKNUTÍ

- **Útočníci spiknutí.** Umístíte všechny případné agenty jezdců či věží právě hrané karty vedle karty mapy, na které se spiknutí odehrává. Pokud jsou na příslušné kartě říše utiskovaní jezdci či věže, přidejte je k figurám útočníků vedle karty mapy. Případní nevolníci na kartě říše se spiknutí neúčastní. Na stranu **útočníků** se přidají i případní piráti z hranic moře kolem karty, ačkoli jejich figury (válce na hranicích) zůstanou na místě a nikam se nepřesunují.
- **Obránci spiknutí.** Všechny figury vládnoucí třídy (tedy figury ve městech) jsou obránci.
- **Spiknutí v teokracii.** Pokud proběhne úspěšné spiknutí v teokracii, můžete kartu mapy volitelně otočit na druhou stranu. Toto je vlastně jediný způsob, jak v říši na kartě mapy změnit náboženské uspořádání zpět na středověké.



Příklad: *Zahráli jste kartu „Rod Borgiů“ a rozhodli jste se, že jednorázová akce spiknutí nastane. Jako lokace hrané karty je uvedena „Západní říše“. Jako cíl tedy oznámíte Aragonii. Agent zobrazený na kartě je střelec (biskup), který se však spiknutí neúčastní. Útočníky jsou tedy pouze utiskované figury na kartě říše Aragonie – červený jezdec a jeden berberský pirát na hranici karty mapy. Aragonie se brání jednou figurou vládnoucí třídy – věží (válcem). Jsou to tedy dva na jednoho a spiknutí bylo úspěšné s jedním přeživším. Rozhodnete se, že přeživší bude jezdec, a umístíte ho do Valencie. Pirát je v průběhu bitvy zabít. Kartu Aragonie říše přemístíte od protihráče do svého prostoru. Francie, která byla vazalem Aragonie, se vrací do balíčku říši. Díky změně režimu umístíte koncesi na hranici Aragonie. Nakonec umístíte agenta určeného kartou, tedy střelce (biskupa), na jakoukoli kartu v západní části prostoru kteréhokoli hráče.*

J2. JEDNORÁZOVÁ AKCE ROLNICKÉ POVSTÁNÍ.³⁷

Rolnické povstání se vyhodnocuje stejně jako spiknutí s těmito výjimkami:

- **Útočníci rolnického povstání.** Jako **útočníci** jsou případní agenti jezdců, věži či pěšců umístění kartou a k nim se přidávají všichni nevolníci (utiskované kostky) z karty říše, ve které rolnické povstání probíhá. K útočnickům se přidají rovněž všichni piráti a vaše koncese z hranice říše.
- **Utiskovaní jezdci a věže na kartě říše se bitvy neúčastní.**
- Rolnické povstání nemá stejný účinek jako *spiknutí* v teokracii (J1).



Příklad: Zahráli jste kartu „Flanderské cechy“ pro spuštění rolnického povstání ve Francii, která je vazalem ve vašem vlastním prostoru hráče. Útočником je pěšec (kostka), určený kartou samotnou, plus pirát a vaše koncese z hranice karty mapy Francie. Obránci jsou dvě figury vládnoucí třídy (ve městech). Povstání bylo tedy úspěšné s jedním přeživším. Zvolíte, že přežije pěšec (kostka), a umístíte ho okamžitě jako koncesi na jednu z hranic. Další koncesi obdržíte v důsledku změny režimu. Kartu říše poté otočíte na stranu republiky a umístíte ji na poslední pozici úplně vlevo ve vašem prostoru hráče.

K. NÁBOŽENSKÉ VÁLKY



K1. JEDNORÁZOVÉ AKCE KŘÍŽOVÁ VÝPRAVA, REFORMACE A DŽIHÁD

Pokud zahrajete kartu s vyobrazenou jednorázovou akcí **křížová výprava**, **reformace** nebo **džihád**, můžete v dané lokaci spustit náboženskou válku. Tím je zahájena bitva (viz glosář nebo poslední stranu).

- **Útočníci náboženské války.** Umístíte všechny případné agenty věží a jezdců hrané karty vedle karty mapy, na které se náboženská válka odehrává. Útočníky jsou pak tyto agenty umístění kartou plus všichni jezdci, věže a piráti stejné barvy, jako jsou figury agentů umísťované zahraniou kartou, na kartě mapy nebo na její hranici moře. Všichni jezdci stejné barvy na kartách mapy sousedních říší (ti se nepřesouvají, pouze mají vliv na bitvu a mohou mezi ně být rozpočítané ztráty) jsou také **útočníci**.
- **Obránci.** Obránci jsou všichni kacíři, tedy všichni jezdci, věže a piráti v dané lokaci (nebo na její hranici), kteří mají jinou barvu než figury umísťované zahraniou kartou.
- **Krvavé pravidlo.** Náboženská válka nemůže být rozpoutána, pokud není proti komu bojovat, tedy pokud se v cílové lokaci nenacházejí žádní kacíři. A to buď kacířská vládnoucí třída (figury jiných barev ve městech), nebo piráti (válce na hranicích).
- **Utiskované figury.** Utiskované figury (figury na kartě říše) se náboženské války neúčastní (a tedy nemohou být započítány do „krvavého pravidla“).

Často opomíjené pravidlo: Figury vládnoucí třídy a pirátů vlastně žádnému hráči nepatří. Kdokoli z hráčů je může použít v rámci svatých válek nebo podmínek svatého vítězství bez ohledu na to, kdo je umístil.

K2. DŮSLEDKY KŘÍŽOVÉ VÝPRAVY, REFORMACE A DŽIHÁDU

- **Změna karty mapy.** Úspěšná křížová výprava otočí kartu mapy, pokud je druhá strana katolická teokracie. Vítězný džihád otočí kartu mapy, pokud je druhá strana islámská teokracie. Vítězná reformace otočí kartu mapy, pokud je druhá strana reformistická teokracie.³⁸ Všechny figury na kartě zůstávají, umístíte je tedy do těch samých měst. V případě Konstantinopole se útočník rozhodne, které z pozic obsadí.
- **Změna režimu.** Vítězná náboženská válka způsobí změnu režimu (viz glosář).

³⁷ Vlna renesančních rolnických povstání a snahy poddaných o zrovnoprávnění byla posledním hřebíkem do rakve feudalismu v západní Evropě a v konečném důsledku i otroctví jako takového. Pomaleji industrializovaná a urbanizovaná východní Evropa naproti tomu upadla do zvláště tíživého „druhého nevolnictví“, které dodnes jako dlouhý stín stále rozděljuje Evropu na západní a východní.

³⁸ V rámci své snahy učinit katolickou církev méně světskou napadl „evangelista protestantismu“ Martin Luther Aris-totela a ohradil se proti pronikání logiky do teologie. „Kdo chce být křesťanem, musí vypichnout oči svému rozumu,“ prohlásil a zvrátil tak některé z úspěchů, které renesanční kultura přineslo šíření Aristotelovy filozofie rozumu. (Burgess Laughlin, 1995)

Příklad: Zahráli jste kartu „Jezuité“ a byla zahájena křížová výprava proti Aragonii. Útočníci jsou bílá věž v Aragonii, bílý jezdec v sousední Anglii a bílý pirát na aragonské východní hranici. Jediný obránce, černá alžírská věž, je poražen a jako ztráty útočník oželi věž v Aragonii. Vítězná křížová výprava umožní otočit kartu mapy na stranu teokracie. Protože je karta aragonské říše vyložena ve vašem prostoru hráče, je tímto vítězstvím otočena na stranu republiky a je vám umožněno umístit další koncesi v důsledku změny režimu.

L. VÍTĚZSTVÍ

L1. ZAKOUPENÍ A ODHOZENÍ KARTY KOMETY

Pokud zakoupíte některou ze čtyř karet komety, které se v nabídce karet postupně objeví, okamžitě ji odhodte a aktivujte (otočte na aktivní stranu) některou z karet vítězství dle vaší volby.

- Pokud se karta komety dostane na pozici s nulovou hodnotou, je jako každá jiná karta otočena ve fázi obnovení nabídky karet lícem dolů a jako karta komety již nemůže být zakoupena. Místo toho je později odhozena pro případné zahájení *obchodní cesty* (G).

L2. KONEC HRY

Hra končí, jakmile některý z hráčů jako svou *akci* použije deklaraci vítězství (E6) v rámci podmínek některé, již dříve aktivované, karty vítězství. Musí ovšem splnit všechny podmínky, které daná karta vítězství definuje (L3–L6).

- **Vítězství umění.** Hra končí také v případě, kdy jsou ve fázi *obnovení nabídky karet* (D2) oba dobírací balíčky prázdné (východní i západní). Pokud toto nastane, vítězí hráč, který má nejvíce bodů vlivu v oblasti umění.³⁹ Body vlivu se počítají na všech hráčových kartách vyložených v prostoru hráče. V případě remízy dvou hráčů vítězí ten s více florény.

L3. SVATÉ VÍTĚZSTVÍ (TORQUEMADA)

Abyste zvítězili, musíte mít více vlivu v dominantním náboženství než kterýkoli z vašich protihráčů. Hráči se posuzují jednotlivě, tedy pokud mají tři hráči náboženství v dominantním náboženství 0, 1 a 2, pouze poslední z nich může zvítězit. Náboženství je **dominantní**, pokud:

1. má více figur střelců své barvy ve hře než obě zbývající náboženství dohromady a
2. více figur jezdců, věží a pirátů své barvy ve svých teokraciích než obě zbývající náboženství dohromady ve svých teokraciích. Počítejte pouze ty figury, které nejsou utiskované a jejichž barva se shoduje s jejich barvou teokracie.

Poznámka: Pro nejvyšší vliv se budete snažit vykládat do svého prostoru hráče takové karty, které mají v pravém horním rohu ovál se symbolem náboženství, jež bude dominantní. Aby se pak stalo nějaké náboženství dominantním, musíte umístit nejvíce střelců v jeho barvě a poté zajistit, aby ve svých teokraciích mělo více figur než ostatní náboženství ve svých teokraciích dohromady. Teokracie vytvoříte pomocí úspěšných jednorázových akcí náboženské války. Naopak ostatním náboženstvím můžete teokracie rušit úspěšným spiknutím.

Příklad: V prostoru hráče je jediný střelec ve hře černé barvy na kartě říše Uhry. Jediná teokracie je Mamlúcký sultanát s umístěnou černou věží a papežský stát s bílým jezdcem. Pokud je zahraniá karta „Osmanské námořnictvo“, která umístí válece piráta na hranici



³⁹ Jakým typem člověka byl vlastně Cosimo Medicejský? Vstával časné a téměř každý den šel do své kanceláře; jako nějaký americký milionář. Oblékal se jednoduše, jedl a pil střídme a (po zplazení nemanželského syna s otrokyní) vedl klidný a spořádaný rodinný život. Byl přirozeně lidský, mírný, odpouštějící, málomluvný, a přesto známý svým suchým humorem. Byl velkorysý k chudým, platil daně za zchudlé přátele a svou dobročinnost, podobně jako svou moc, skromně skrýval. Na veřejné stavby a soukromým charitativním organizacím daroval 400 000 florénů (přibližně 10 000 000 dolarů), což představuje finanční částku dvakrát větší, než jakou odkázal svým dědicům. On i jeho potomci z rodu Medicejských – Lorenzo Nádherný, Lev X. a Kliment VII. – podporovali vědu a umění v míře, jaká v dějinách lidstva nemá obdoby. (Will Durant, 1953)

Mamlúckého sultanátu, pak se islám stane dominantním náboženstvím. Má více střelců a více figur ve svých teokraciích než obě ostatní náboženství ve svých teokraciích dohromady.

L4. IMPERIÁLNÍ VÍTĚZSTVÍ (KAREL V.)

Abyste zvítězili, musíte mít alespoň o dvě karty říše otočené na stranu krále (nezáleží na tom, zda lenních pánů, nebo v pozici vazalů) více než kterýkoli z vašich protihráčů. Při hře dvou hráčů to musí být o tři karty více.

Poznámka: Toto vítězství je považováno za nejsnáze dosažitelné. Vlastně jde o to, zahrnout pod svůj vliv co nejvíce říši. Můžete je získat nákupem karet královen z nabídky a spouštěním jejich jednorázové akce korunovace při zahraniční kartě – tím dostanete kartu říše do svého prostoru hráče. Pokud se již karta říše nachází v prostoru jiného hráče, získáte ji operací tažení jako vazala nebo operacemi a jednorázovými akcemi, které zapříčiní změnu režimu (což je hlasování a občanské či náboženské války).

L5. GLOBALIZAČNÍ VÍTĚZSTVÍ (KOLUMBUS)

Abyste zvítězili, musíte mít:

1. o dvě koncese více než kterýkoli z vašich protihráčů a
2. více bodů vlivu v oblasti objevů než kterýkoli z vašich protihráčů.

Poznámka: Pro dosažení tohoto způsobu vítězství musíte umisťovat koncese. To můžete buď nákupem karet, které koncese umisťují, z nabídky a jejich zahrnutím, nebo v důsledku změny režimu v některé z říší prostřednictvím úspěšného hlasování, tažení, občanských nebo náboženských válek můžete rovněž umístit novou koncesi. Koncesi soupeřů se naopak zbavíte chytrým pohybem pirátů operací korzár a operací daně. Zároveň musíte nakupovat z nabídky, a poté samozřejmě zahrát, ty karty, které mají vliv v oblasti objevů – tedy ty s oválnou ikonou se symbolem loď v pravém horním rohu.

L6. RENESANČNÍ VÍTĚZSTVÍ (LEONARDO)⁴⁰

Abyste zvítězili, musíte mít:

1. více republik než kterýkoli z vašich protihráčů a
2. alespoň o dva body vlivu v oblasti zákona více než kterýkoli z vašich protihráčů.

Poznámka: Republiky utvoříte tak, že nejprve musíte získat nějaké říše do vašeho prostoru hráče (blíže popsáno v poznámce u imperiálního vítězství) a poté v nich provedete strategii strašáka, tedy úspěšné hlasování nebo občanskou či náboženskou válku. Zaútočíte vlastně sami na sebe, ale z království vytvoříte republiku. Zároveň musíte získávat vliv nákupem a hraním karet s oválným symbolem s nápisem „Zákon“ v pravém horním rohu.

40 Renesance dostala své jméno díky snaze oživit filozofii starých Řeků, zejména Platóna a jeho žáka Aristotela. Platón byl prvním myslitelem, který systematizoval svět „idejí“, souznící spíše s dovnitř orientovanou subjektivní filozofií, jež směřuje k převaze „ducha nad hmotou“ a je spojená s východním mysticismem (viz poznámka č. 7). Aristoteles byl prvním učencem, který systematizoval „přítomný“ svět, kde jeho objektivní filozofie stavící „hmotu“ nad „ducha“ kladla důraz na pochopení tohoto světa prostřednictvím poznání objektivních příčin a logiky. Aristotelovy myšlenky byly rozšířeny na muslimském východě al-Farábím a později ibn Rušdem (Averroem), později však osudově podlehly kázání vlivného mystika al-Ghazálího. Přestože Aristotelova filozofie na Východě zanikla, přes Averroovy myšlenky se dostala zpět na Západ, a to zejména díky podpoře velkého filozofa a teologa svatého Tomáše Akvinského. V důsledku toho došlo k vzestupu univerzit a nakonec i ke vzniku samotné renesance. Učitelé logiky na sekulární italské univerzitě v Padově rozvinuli aristotelickou metodu zjištění a dokazování, čímž podnítili vznik traktátů pojednávajících o účetnictví a aritmetice. Vrcholem se stala integrace matematiky a experimentu při formulování zásad logiky vědeckého bádání v práci slavného padovského profesora matematiky Galilea. Myšlení evropských intelektuálů – s výjimkou logiků a vědců – však už dlouho předtím začala dominovat konkurenční platónská škola ve Florencii. Humanistický přístup k politickým a ekonomickým problémům postrádal základní postupy logiky a vyhybal se vědě s jejími nástroji a měřeními. Ačkoli byl Cosimo Medicejský tím největším z humanistů, podařilo se jim dosáhnout jen mála toho, co by stálo za zmínku. Je smutné, že platonismus zůstává dominantní filozofií intelektuálů (dokonce i vědců) dodnes.

GLOSÁŘ

AGENTI (E2.2) – Figury, které se umísťují na karty – mapy nebo mezi ně, případně na karty vyložené v prostoru hráče, a to v důsledku zahrání karty. Agenty symbolizují šachové figury střelce, jezdce, věže či pěšce, jak je znázorněno v rohu karty (ve hře jsou použity dřevěné figury střelce, koně, válce a kostky).

BISKUP (F1) – Šachová figura střelce v jedné ze tří barev náboženství na kartě v prostoru hráče představuje náboženského inkvizitora nebo misionáře. Biskupové jsou vždy na kartě v prostoru hráče dle **F1** (a přesunují se mezi nimi). Biskupové nepatří mezi vládnoucí třídu, nikdy se neúčastní bitev a nemohou být utiskováni. Přítomnost střelce na kartě umlčí (tedy znemožní používat) všechny případné schopnosti karty a její operace kromě náboženských (světle modré). Je-li karta odstraněna ze hry, je odstraněna i případná figura střelce na ní. Pokud se střelec přesune na kartu, kde se již nachází jiný střelec, vzájemně se zabijí. Pokud se na kartě nachází utiskovaná figura, může ji střelec zneškodnit (tzn. zabít).



BITVA – Pro určení výsledku *tažení (F9)*, *občanské války (J)* nebo *náboženské války (K)* zabije každá figura útočnicka jednu figuru obránce, ale je zároveň sama zabita. Všechny ztráty jsou vybírány útočnickem. Útočnick vítězí, pokud mu po boji zůstane alespoň jedna figura.



• **Vládnoucí třída a piráti.** Tyto figury se v důsledku bitvy nikdy nepřesouvají.

• **Střelci.** Tyto figury se bitvy nikdy neúčastní.

• **Pěšci.** Tyto figury se účastní pouze *rolnického povstání (J2)*.

• **Umístění figur vítězných útočníků.** Všechny figury přeživších agentů nebo utiskovaných figur, které bojovaly na straně útočnicka, musí být umístěny na kartu mapy cílové říše (pokud již není zaplněná). Všechny zbývající utiskované figury na kartě cílové říše mohou být osvobozeny (viz heslo změna režimu). Jezdci a věže se umísťují na kartu mapy do prázdných měst (předtištěné ikony ve městech ignorujte) a pěšci (kostky) se umísťují na prázdné hranice (jako koncese). Pokud je již karta mapy zaplněna a ve městech ani na hranicích není dostatek místa pro další figury, umístíte zbylé figury na kartu říše jako utiskované figury.

CENTRUM OBCHODU (B5) – Město vyznačené na kartě mapy dvaceticípou hvězdou se nazývá centrum obchodu. Může být buď bílé barvy (s luxusním zbožím pro poddané, např. kořením nebo hedvábím), nebo černé barvy (s luxusním zbožím pro šlechtu, jako jsou zlato a otroci). Každá z obchodních cest začíná v centru obchodu, ať je to cesta bílá (v případě západní cesty), nebo černá (v případě východní cesty). V každém okamžiku je *aktivní (C1)* pouze jedno černé a jedno bílé centrum obchodu. Disk úpadku na centru obchodu znamená, že není aktivní a nemohou do něj být umístěni ozbrojenci nebo jiní agenti. Novgorod, Timbuktu a Ostrovy koření jsou na počátku hry zavřenými centry obchodu a jsou překryty diskem úpadku.



ČÍNA (C7) – společná zásoba florénů, které jsou zatím mimo oběh. Florény se dostávají do hry během obchodní cesty, *operaci represe (F5)* nebo akcí *prodej (E3)* a jsou utráceny za útitk, tažení, hlasování a daně. Kromě florénů, které jsou placeny při nákupu karty z nabídky karet, jsou všechny florény placeny do Číny, která znázorňuje zahraniční trh.

FIGURY – Dřevěné komponenty na kartách mapy a na kartách v prostoru hráče. Střelci „biskupové“ = inkvizitoři. Koně „jezdci“ = těžká jízda. Válce „věže“ = hrady, šlechtici a piráti. Kostky hráčů „pěšci“ = kupci s koncesemi (na hranicích karet mapy) nebo nevolníci/otroci (na kartách říší).⁴¹

⁴¹ V roce 1470 se po Evropě jako blesk rozšířila nová verze šachů, v níž se královna stala nejsilnější figurou na šachovnici. Motiv šachových figurek použitý v této hře je reflexí středověkých jednotek, které vinou renesance zastaraly. Králové a královny se v pravých republikách změnili v pouhé loutky. Z pěšáků (poddaných) se stali obchodníci v nově vzniklé třídě firem a živnostníků, která dnes zahrnuje všechny zaměstnavatele, zaměstnance a osoby působící na volné noze. Biskupové (střelci) jsou sice stále mezi námi, v důsledku oddělení státu od církve však přišli o svůj politický vliv. Třetí (jezdci) ztratili svoji „mafianskou“ roli založenou na požadování výpalného od měst a stali se žoldnéři a policisty. Hrady pozemkové šlechty (věže) byly proti renesančnímu dělostřelectvu bezmocné. Půda se od té doby ve srovnání s hodnotou myšlenek stává stále méně ceněnou a její vlastníci generují méně bohatství než podnikatelé.

FLORENY (C7) – Florény představují žluté disky (1 florén) nebo disky červené (5 florénů). Slouží jako oběživo mezi hráči. Na kartách jsou znázorněny obrázkem zlatého florénu. Do hry vstupují prostřednictvím obchodních cest a prodejem karet představujících zahraniční, resp. domácí trh.



Dále pak prostřednictvím operace represe představující trh s otroky.

- Počet florénů ve hře není limitní. Pokud byste někdy měli nedostatek disků, použijte libovolnou náhradu.
- Množství florénů, které každý hráč vlastní, je veřejná informace.

HRANICE (C1) – Mezera mezi dvěma kartami mapy. Například Anglie má dvě hranice, jednu na východě a jednu na jihu. **Hranice moře** je konkrétní hranice a je v místě, kde hranici protíná trasa aktivní nebo neaktivní obchodní cesty. Například všechny tři hranice Osmanské říše jsou hranicemi moře. Na každé hranici může být umístěna právě jedna koncese (kostka) nebo (pouze na hranici moře) pirát (válec). Pouze koncese umístěná na hranici moře může zajistit zisk z obchodní cesty (G3).

HRANICE MOŘE – Viz Hranice.

JEZDEC – Figura koně ve třech různých barvách náboženství, která znázorňuje těžkou jízdu. Jezdci jsou důležití při tažení a náboženských válkách.



KARTA HRÁČE (B2) – Karta bankéře-obchodníka, s níž začínáte hru a jež je umístěna ve vašem prostoru hráče. Tato karta nemá žádnou lokaci a nemohou se na ni umísťovat biskupové.



KACÍŘ – Jakákoli figura jiného náboženství (tedy barvy), než je barva figury agenta na kartě používané k jeho umístění nebo k operaci. Pokud je stejné barvy jako figura agenta na kartě, pak se jedná o **pravověrného** (tedy ne o kacíře).

KARTY V RUCI – Pokud zakoupíte jinou kartu z nabídky karet než kartu komety, jedná se o kartu, kterou máte v ruce. V ruce můžete mít maximálně dvě karty. Pokud již dvě karty v ruce máte, další nakupovat nesmíte, pokud některá karta nepraví jinak.

KARTA MAPY (B5) – Jedna z karet, které formují **mapu** v uspořádání 2x5 karet. Každá z nich znázorňuje jednu z následujících deseti říší: Anglie, Francie, Svátá říše římská, Uhry a Byzantská říše na severu a Portugalsko, Aragonie, Papežský stát, Osmanská říše a Mamlúcký sultanát na jihu. Mezi všemi kartami je mezera, kterou nazýváme **hranice**. Osm z karet je na počátku otočeno na středověkou stranu (ta s erbem) a dvě karty (Papežský stát a Mamlúcký sultanát) na stranu katolické, resp. islámské teokracie.

KOMETA (B6) – Jedna ze čtyř karet, po jejímž zakoupení z nabídky karet musí být aktivována jedna z karet vítězství. Kometou je znázorněno jak vědění, tak pověřivost tehdejší doby. Všechny čtyři karty jsou funkčně stejné a liší se pouze názvem (Koperník, Nostradamus, Regiomontanus a exkomunikace Halleyovy komety).



KONCESE – Kostka (na kartách znázorněna šachovou figurou pěšce) v jedné ze čtyř barev hráčů, umístěná na hranici mezi dvěma kartami mapy. **Na jedné hranici může být právě jedna koncese**. Znázorňuje jak kupce, tak povolení k prodeji v místním přístavu. Pokud je zahájena obchodní cesta, jsou to právě koncese umístěné na hranici moře podél aktivní obchodní cesty, které generují zisk. Koncese se dále podílejí na hlasování, mohou se účastnit rolnického povstání na straně útočníků a pomáhají při globalizačním vítězství. Naopak útočit na ně lze daněmi, represemi a piráty.

KRÁL – Strana karty říše, na které je zobrazena šachová figura krále. Každá říše má na jedné straně krále a na druhé republiku.

KRÁLOVNA – Karta s vyobrazením šachové figury dámy. Zahráním královny neumísťujete agenty, ale můžete spustit jednorázovou akci **korunovace (I)** nebo královna může být zahrána jako **neprovdaná královna (I2)**. Podívejte se na vyobrazení na straně 32.

OZBROJENCI – Ozbrojenci jsou znázorněni figurou vládnoucí třídy, která je umístěna do měst v důsledku *operace daně* (F4) nebo akce *obchodní cesta* (G4) tak, že se shoduje druhem a barvou s vyobrazením na kartě mapy. Pokud je město plně obsazené, nemohou do něj být další ozbrojenci umístěni.

LOKACE – Ve spodní části každé karty v prostoru hráče je zobrazeno, na kterou kartu mapy (včetně jejich hranic) mohou být případně umístěni agenti a kde se mohou odehrávat operace. Všimněte si, že karty hráčů a karty královen žádné lokace nemají.

- **Náboženské operace.** V případě použití *operace inkvizitor* (F1) nehraje lokace karty roli – biskup může být posunut kamkoli dle F1.
- **„Východní“ náboženské, politické a vojenské operace.** Během svého tahu můžete kartu (v prostoru jakéhokoli hráče), která má jako svou lokaci uvedeno „Východní říše“, považovat za kteroukoli z východních lokací (Uhry, Osmanská říše, Byzantská říše a Mamlúcký sultanát). Je to tedy jakýsi zůbek pro *jednorázové akce* (E2.1), *umístění agentů* (E2.2) nebo pro cíl politických a vojenských operací (fialové a tmavě rudé operace – viz část F). Při výběru karty jako cíle musí být zvolena konkrétní lokace, ale v tahu dalšího hráče může být zvolena jiná.

Příklad: *Operace stětí na kartě s lokací Mamlúcký sultanát může být použita proti kartě, která má jako lokaci uveden Mamlúcký sultanát nebo Východní říše. Opačně, pokud má některá karta jako lokaci uvedeno Východní říše, mohou být její vojenské a politické operace cíleny do kterékoli ze čtyř východních říší.*

- **„Západ“.** Platí to samé jako pro Východní říše uvedené výše s tím, že jako lokaci lze zvolit jednu ze šesti západních lokací (Anglie, Portugalsko, Francie, Aragonie, Svátá říše římská a Papežský stát) pro umístění agentů a politické či vojenské operace.
- **Figury koncesí a pirátů.** Tyto figury jsou umístěny vždy na hranici mezi dvěma kartami mapy a jsou považovány za umístěné v obou sousedících lokacích. Piráti jsou pak vázání pouze k hranici moře.
- **Biskupové.** Lokace na kartě, jež umísťuje figuru stělce, vyznačuje, ve které lokaci může být zahraniční karty biskup umístěn. Biskup se nikdy neumísťuje na karty mapy.

MANAGEMENT FIGUR – Každý hráč má k dispozici 10 kostek. Ve hře je pak 5 biskupů od každé barvy náboženství, 10 bílých, 7 černých a 7 červených válců a 10 bílých, 7 černých a 7 červených koní. Souhrnně jsou tyto komponenty nazývány **figurami**. Nastane-li situace, kdy vlivem zahrání karty chcete umístit další figuru, ale již žádná není k dispozici, můžete využít některou z utiskovaných figur umístěných na kartě říše, a pokud to není možné, z jakékoli jiné pozice dle vašeho výběru. Toto se týká i případného umístění figur vlivem najímání ozbrojenců (G4).

MĚSTO (B5) – Barevné ikony figur na kartě mapy znázorňují města. Předtištěná ikona naznačuje, jakého druhu a barvy budou zde umísťováni ozbrojenci, nicméně během umístění agentů v důsledku zahrání karty nebo zbylých útočníků po vítězné bitvě nehrají předtištěné figury žádnou roli a do města může být umístěna figura koně či válce jakékoli barvy. Protože v každém městě může být pouze jedna figura (výjimkou je Konstantinopol, kde mohou být tři), je maximální počet figur vládnoucí třídy ve hře limitován počtem měst na kartách mapy.



NABÍDKA KARET (C6) – Nabídka karet má dvě řady: východní a západní. Každá z řad obsahuje právě 6 karet. První karta v každé řadě je otočena lícem dolů, ostatní jsou položeny lícem nahoru. Kartu získáte pomocí *akce nákup* (E1). Pokud odhodíte první lícem dolů otočenou kartu, zahájíte tím *východní nebo západní obchodní cestu* (E5).

NÁBOŽENSTVÍ – Všechny figury s výjimkou pšců (kostek) se vyskytují v jedné ze tří barev znázorňujících náboženství. Bílé jsou katolické, černé



Katolické



Islámské



Reformační

islámské a červené reformační (nebo pravoslavné) církve.⁴² Náboženské operace (F1) pak na kartách mají světle modrou barvu.

NÁBOŽENSKÉ VÁLKY – Souhrnný termín pro *křížovou výpravu*, *reformaci* nebo *džihád* (K1). Jejich průběh je shodný, liší se pouze náboženskou příslušností. Křížová výprava je katolická, reformace je reformační a džihád je islámský.

NEVOLNÍK – Nevolníky se nazývají všechny kostky bez ohledu na barvu, které jsou na kartě říše v důsledku represe nebo útlu. Nevolníci se musejí účastnit *rolnických povstání* (J2) jakožto útočníci.

OBČANSKÉ VÁLKY – Souhrnný název pro *spiknutí* (J1) a *rolnická povstání* (J2).

OBCHODNÍ CESTA (G2) – Vždy jsou aktivní právě dvě obchodní cesty: západní (bílá linka) a východní (černá linka). Každá z nich začíná ve dvacetipé hvězdě, která označuje centrum obchodu, a končí v šipce na konci linky. Ačkoli jsou na kartách mapy vyznačena dvě bílá centra obchodu (Trapezunt a Ostrovy koření), je jedno vždy zakryté *diskem úpadku* (C1), aktivní je tedy pouze jedno. Stejně tak jsou na mapě tři černá centra obchodu (Tana, Novgorod a Timbuktu), ale dvě jsou vždy zakryta diskem úpadku a aktivní je pouze jedno.



ODHOZENÍ – Karty (a figury na nich umístěné) jsou odhozeny důsledkem akce *prodej* (E3), operace *stěti* (F3), akcí *obchodní cesta* (G1) nebo *zakoupením karty komety* (L1). Pokud je odhozena karta říše s králem v páru s královnou, je královna rovněž odhozena. Odhozená karta se trvale odstraní ze hry s výjimkou karty říše, která se vrací do balíčku říši (včetně případných karet vazalů). Všechny odhozené figury (agenti) se vrací do společné zásoby s výjimkou kostek, které se vrací k příslušnému hráči.

OPERACE (F1–F9) – Většina karet nabízí operace, které jsou znázorněny řadou ikon umístěných pod doprovodným textem. Jako jednu ze svých *akcí* (E4) můžete aktivovat právě jednu operaci z každé karty ve východní nebo západní části prostoru hráče. Každá z karet může být v rámci jednoho tahu použita pouze na jednu operaci.

OSVOBOZENÍ – Viz heslo *změna režimu*.

PĚŠEC – Kostka jedné ze čtyř barev hráčů, která představuje koncesi, pokud je umístěna na hranici mezi dvěma kartami mapy, nebo nevolníka, pokud je umístěna na kartě říše. Agent pěšce je znázorněn ikonou vícebarevné kostky.



PIRÁT (F7) – Válec umístěný na hranici moře. Na kartě je tento agent znázorněn symbolem věže s pirátskou vlajkou. Svým umístěním odstraní jakoukoli koncesi nebo kacířského piráta, který by již případně na hranici byl. Pirát odebírá jeden florén ze *zisku* obchodní cesty (G3) a podílí se na *občanských* a *náboženských válkách* (J1, J2, K1). Figura piráta nemůže být utiskována. Pohybovat se mohou prostřednictvím *operace korzár* (F7) a zabiti mohou být *operací obléhání* (F8) nebo kacířským pirátem (jiné barvy), který je *umístěn* na stejnou hranici moře buď *zahráním karty* (E2.2), nebo při přesunu pomocí *operace korzár*.



PROSTOR HRÁČE (C3) – Prostorem hráče se nazývá řada lícem nahoru umístěných karet pod kontrolou hráče. Řada je rozdělena na část **východní** napravo a část **západní** nalevo, které jsou oddělené kartou hráče.

⁴² Třebaže v raných prototypch hry figurovala čtyři náboženství, všichni křesťané odmítající papežskou autoritu byli bohužel nakonec zařazeni mezi reformované. Stejně tak nebylo možné zařadit mezi náboženství i šíitskou „islámskou reformaci“.

REPUBLIKA⁴³ – Jedna ze stran karty říše. Je vytvořena otočením karty říše ze strany s králem na stranu druhou ve vašem vládním prostoru hráče úspěšnou strategií strašáka (vlivem operace *hlasování* nebo jednorázovou akci *občanská válka* nebo *náboženská válka*). Republiky mají velký význam pro renesanční vítězství (L6).⁴⁴

REPRESE – Represe odstraní figuru vládnoucí třídy nebo koncese z mapy. Tato je zabita (odhozena), pokud ještě příslušná karta říše není ve hře (stále se nachází v balíčku říší) nebo se z ní stane utiskovaná figura (pokud již karta říše ve hře je, včetně pozice vazala).

- **Cena.** Pokud provádíte útlisk v důsledku *umístění agenta* (E2.2), zaplatíte navíc 1 florén do Číny. Pokud provádíte útlisk v důsledku *operace represe* (F5), naopak 1 florén dostanete. Pokud utiskujete nějakou figuru v důsledku operace *daně* (F4) nebo *přesun obchodu* (H1), nic se neplatí ani nezískává. Pokud naстане po bitvě situace, že je více přeživších vítězných figur než míst ve městech a na hranici, aby mohly být umístěny, jsou umístěny jako utiskované figury na kartu říše bez jakékoli další ceny.
- **Nevolníci.** Lokace uvedené na kartě, která je použita na útlisk koncese, rozhoduje, na jakou kartu říše bude utiskovaná koncese umístěna jakožto nevolník.

ŘÍŠE (B3) – 10 karet přístupných všem hráčům s králem (a obrázkem orámovaným tvarem koruny) na jedné straně a s republikou (a obrázkem orámovaným tvarem svitku) na straně druhé, které odpovídají jednotlivým kartám mapy. Všechny karty říše začínají v *balíčku říší* (C6), ale mohou být přemístěny do prostoru hráče v důsledku změny režimu. Kartu poté umístíte do svého prostoru hráče na nejvzdálenější pozici vpravo nebo vlevo (východní či západní) nebo (v důsledku *tažení* (F9)) jako vazala již nějaké vyložené karty říše.

SCHOPNOST (B4) – Určité pravidlo uvedené na kartě je platné, pokud je karta vyložena v prostoru hráče a není umlčena přítomností střelce. Efekty jednotlivých schopností se sčítají.

SOUSEDNÍ – Dvě říše jsou sousední, pokud jejich karty mapy sdílejí hranici, a to i diagonálně (tedy „přes roh“). Dvě karty v prostoru hráče jsou sousední, pokud jsou vyloženy vedle sebe.

TEOKRACIE – Teokracie jsou řízené státním náboženstvím, kde kněží a mulláhové zastávají rovněž politické funkce. Ve hře je teokracie znázorněna náboženským znakem na kartě mapy, přičemž samotná karta říše může být jak na straně krále, tak republiky. Pouze Papežský stát a Mamlúcký sultanát jsou na počátku hry teokracie, nicméně i z ostatních říší se mohou teokracie stát (otočení karty mapy) vlivem změny režimu v důsledku úspěšných náboženských válek. Vládnoucí třída a piráti se v teokracii počítají při určování náboženské dominance v případě *svatého vítězství* (L3).⁴⁵ Teokracie může být rozvrácena (tedy karty mapy otočené zpět na středověkou stranu) v důsledku úspěšného *spiknutí* (J1).



Reformační
teokracie

43 Humanista Aurelio Lippo Brandolini, působící na dvoře uherského krále Matyáše Korvína, porovnal republiku s královstvím. V republice je vláda založena na ústavním právu spíše než na úsudku jedné nebo několika osob, ať již vládnou jako tyrani, nebo jsou voleni. Základem zákona je namísto bohem daného královského práva lidská přirozenost. Soudnictví, policie, obrana a volební funkce byly v rukou cechů (tzn. třídy obchodníků). Pod vládou práva vzkvétá umění, věda, školství i ekonomika. Renesance začala ve Florentské republice a rozšířila se do dalších republik. Stejně tak i banky a bankovnictví.

44 Renesanční republiky nebyly demokraciemi, i když jsou termíny „republika“ a „demokracie“ často zaměňovány. Demokracie je neomezená vláda většiny, sociální systém, v němž jsou dílo, majetek a život jedince vydány na milost jakékoli skupině, která v kterémkoli okamžiku, a za jakýmkoli účelem získá většinu hlasů. V republice nemá většina možnost ovlivňovat základní principy vládnutí, které jsou založeny na zkoumání lidské přirozenosti a zakotveny v ústavě. USA byly založeny jako republika, ne jako demokracie. Demokracie jsou plátónské, republiky zas aristotelské. (Ayn Randová, 1976)

45 Nezbytným předpokladem svobody je odluka státu od církve. Mezi umělce, kteří se podíleli na vzniku této hry, patří kamarádka, která ve své rodné zemi (Íránu) čelí hrozbě smrti, protože se stala ateistkou. Teokracie má nicméně oproti demokracii nebo autokracii určitou výhodu. V těchto systémech je totiž vláda práva nestabilní nebo podléhá svévůli, což jedince a jejich obchody oslabuje v daleko větší míře než totální (leč předvídatelná) tyranie.

UTISKOVANÉ FIGURY – To jsou figury pěšců (kostky), věží (válece) nebo jezdců (koní) umístěné na kartě říše, včetně případů, kdy je karta říše v pozici vazala nebo republiky. Představují nevolníky, otroky a členy cechů a šlechty zbažené hlasovacího práva.

VAZAL – Pokud král dobude jinou říši prostřednictvím operace *tažení* (F9), stává se z poražené říše **vazal**. Karta říše vazala je pak (stranou s králem nahoru) umístěna pod kartu říše, která ji dobyla, za znamení vazalství. Veškeré body vlivu a operace na kartě vazala zůstávají použitelné.

• **Uskupení vazal – lenní pán.** Vládce vazala se nazývá **lenní pán**. Stejně jako při *křížovém uspořádání karet* (I1) jsou vazal a lenní pán považováni za dvě nezávislé karty při *akci východní/západní operace* (E4) i pro pohyb a umlčení (F1) biskupem. Figura střelce na kartě říše zde zůstává, i když se karta přesunuje do pozice vazala nebo je naopak z vazalství osvobozena.

ŮTISK – viz heslo *represe*.

VĚŽ – Figura válce v jedné ze tří barev náboženství, představující buď šlechtice ve svém hradě (pokud je na kartě mapy), nebo piráta (pokud je na hranici moře).

VLIV – Ve hře je šest druhů vlivu. Katolický, islámský, reformační, zákonný, objevitelský a umělecký. Jsou znázorněny ikonou v oválu v pravé horní části určitých karet v prostoru hráče a jsou důležité pro různé způsoby vítězství (L2, L3, L5, L6).

VLÁDNOUCÍ TŘÍDA – Všechny figury jezdců a věží ve městech bez ohledu na barvu. Jakýkoli válece (věž) nebo kůň (jezdec) umístěný na mapu vlivem najímání ozbrojenců, umístění agenta nebo v důsledku vítězné bitvy se stává vládnoucí třídou.

ZABÍT – Stejný význam jako „odhodit“. Pro figury to znamená vrátit do společné zásoby.

ZAPLNĚNÍ – Pokud jsou všechna města na kartě mapy obsazena figurami vládnoucí třídy, je karta mapy **zaplněna**. Podobně pokud je hranice kolem karty mapy obsazena buď koncesemi, nebo piráty, je hranice **zaplněna**.

- Na zaplněnou kartu mapy nemohou být přidáni další ozbrojenci (F4, G4).
- Město Konstantinopol se považuje za neobsazené, pokud obsahuje méně než tři figury.

ZMĚNA REŽIMU – Tato událost nastane v říši během *korunovace* (I), při úspěšném *hlasování* (F6), *tažení* (F9) nebo po úspěšné *občanské* (J) nebo *náboženské* (K) válce proti dotčené říši.

- **Změna režimu v balíčku říši.** Pokud se karta říše stále nachází v *balíčku říši* (C6), přesune ji případná vámi iniciovaná změna režimu do vašeho prostoru hráče stranou s králem nahoru.
- **Protihráčova říše.** Pokud je karta říše vyložena v prostoru jiného hráče, až jí stranou krále, nebo republiky, přesune ji vámi iniciovaná změna režimu do vašeho prostoru hráče králem nahoru. Všechny karty, které s říši souvisely, tedy případné královny a vazaly (včetně všech jejich figur), odhodte. Všechny případné figury, které se neúčastnily boje, na kartě zůstávají (biskupové, nevolníci apod.).



- **Vlastní říše.** Pokud není změna režimu výsledkem tažení (probíráno dále) a říše je ve vašem prostoru hráče, pak kartu otočte na druhou stranu. Odhodte všechny případné královny a vazaly (**včetně všech jejich figur**). Ostatní figury na kartě říše zůstávají. Pokud byla říše v pozici vazala, přesuňte ji na krajní pozici (východní nebo západní, podle toho, zda se jedná o západní, či východní říši) ve vašem prostoru hráče a obraťte na stranu republiky. Úspěšný útok na vaši vlastní říši se nazývá **strategie strašáka** a je to jediný způsob, jak lze vytvořit republiku (**kromě hlasování**).
- **Změna režimu vlávnem tažení.** Pokud je změna režimu vyvolána vítězným *tažením* (F9), stává se z vítězné říše lenní pán a z poražené říše vazal.
- **Koncese.** Kdykoli způsobíte změnu režimu, můžete na hranici říše přidat jednu svou koncesi (tak, jak je znázorněno ikonou pěšce na kartě získané říše). Koncesi umístíte na jednu z hranic karty mapy odpovídající říše. Pokud je místo na hranici obsazené koncesí jiného hráče, můžete ji po zaplacení 1 florénu utiskovat a nahradit.
- **Osvobození.** Pokud provedete změnu režimu v říši, na jejíž kartě jsou nějaké utiskované figury, můžete je přesunout (i když se neúčastní případného boje) z karty říše na odpovídající kartu mapy říše do prázdných měst (pokud jde o utiskované válce a koně) nebo na prázdné hranice (pokud jde o utiskované kostky).

SVOBODNÉ BANKY V 15. A 19. STOLETÍ A JEJICH DOPAD NA SOUČASNOST

Pro zvláštní teorii, že „černá smrt“ byla zodpovědná za zánik feudalismu, neexistují žádné důkazy. Žádná pandemie nebo hladomor nikdy nepřinesly globální pozitivní účinky ani z krátkodobého, ani z dlouhodobého hlediska. Lze snad říci jen tolik, že vzrostla poptávka po pracovní síle a s ní také mzdy ve městech (navzdory snahám vlád udržet výši mezd na úrovni před morem). Poddaní v nevolném postavení byli stále neplacenými „otroky“, které v případě, že utekli, čekal odchyť. Ačkoliv byl tento mor z hlediska svého rozšíření eurasijskou záležitostí, feudalismus byl nahrazen kapitalismem a bankovníctvím pouze v několika málo komerčních centrech, zejména pak ve Florencii.

Phil Eklund, 2016

Během svých podnikatelských operací Florentinové postupně narušili tyto tradiční náboženské a sociální předsudky a položili základy odlišné, kapitalistické kultury. Ti pokrokovější vybudovali mezinárodní obchod, bankovníctví a finanční síť, která pokryla velkou část Evropy. Byli to oni, kdo řídil ekonomiku.

Richard Goldthwaite: The Economy of Renaissance Florence, 2009

Zlatý věk bankovníctví v 15. století zrodil renesanci a nakonec dal vzniknout i západnímu světu. Podobná éra svobodného bankovníctví pod záštitou republiky a zlatého standardu přinesla Americe během 18. a 19. století obdobný zlatý věk prosperity a růstu. Podle Amerického úřadu pro sčítání lidu bylo v poválečném období mezi lety 1865 a 1897 dosaženo každoročního stabilního růstu ve výši 4 % HDP a cenová hladina klesala každým rokem o 2 %. Jak se také zjistilo z poměru volného oběživa a vkladů a poměru dluhu vůči hrubému národnímu produktu, vykazovalo během stejného období růst i finanční zprostředkování. Takový nárůst zisku ukazuje, že klesající ceny jsou způsobeny růstem produkce a nereprezentují deflaci.

David Beckworth: Boom And Bust Banking, 2012

Doba svobodného bankovníctví skončila s rozhodnutím Federálního rezervního systému (Fed) zablokovat peněžní zásoby. Tím došlo k nucenému převzetí veškerého soukromého zlata, byly vydány nekryté „papírové“ peníze a banky se změnily v instituce velmi silně regulované vládní byrokracií. V systému nekrytých bankovek může centrální banka, jako například Federální rezervní systém USA, po stisknutí několika málo počítačových kláves pravidelně připisovat částky na běžný účet ministerstva financí. Peníze se vytvářejí bez omezení a nákladů, což politikovi umožňuje vytisknout tolik, kolik potřebuje, aby se oddlužil. Snižující se ceny a prosperitu vystřídal nepřetržitá inflace, přerušovaná událostmi typu světové hospodářské krize v roce 1929.

George Reisman: Capitalism, 1998

Americký realitní boom mezi lety 2001 a 2006 a po něm následující krach nebyly důsledkem liberálního stylu řízení nebo deregulace v měnovém systému (který zůstává pevně pod kontrolou vlády). Dramatický nárůst i krach měla na svědomí interakce neukotveného systému nekrytého oběživa, používaného vládou, se zvráceně regulovaným finančním systémem. Příliš expanzivní měnová politika působila jako motor nestydatého půjčování – příkladem budiž mandát na poskytování cenově dostupného bydlení, který od ministerstva pro bydlení a rozvoj měly získat Federální národní hypoteční asociace alias Fannie Mae a Federální společnost pro hypotéky na bydlení přezdívaná Freddie Mac). Ono půjčování bylo dále stimulováno pocitem „je příliš velký na to, aby zkrachoval“ a dalšími regulačními pokriveními.

Lawrence White: Monetary Policy and the Financial Crisis, 2012

PROČ NE VÝCHOD?

V dějinách lidstva se objevilo i několik dalších okamžiků, kdy se díky spojení technologie, obchodu a kulturní priority vytvořila příležitost k podnícení „renašance“, tedy radikálního odklonu od hierarchické vlády směrem k individualismu.

Trefně nazvaný „Zlatý věk islámu“ obsahoval mnoho z ingrediencí potřebných k nastavení vývoje směrem pryč od monarchie a feudalismu. Chalífové finančně podporovali velké vědce a myslitele, což jim zvyšovalo popularitu. Takto byly založeny některé z nejstarších univerzit a observatoří.¹ Islámští myslitelé vyhledávali a překládali řecká, perská, egyptská i další starověká díla a využívali je jako odrazové můstky ke svým vlastním vědeckým úspěchům. Filozofie, věda, lékařství, optika i veškeré další úsilí směřující k zodpovězení zásadních otázek všemohmíra byly sjednoceny do jediné racionálně založené vědní disciplíny zvané falsafa („filozofie“). Tento respekt pro logiku a přírodní zákony si našel cestu do islámského právního systému a poskytl mu tím alespoň základní stavební kameny, z nichž se později mohly vyvinout pojmy jako práva jednotlivců nebo svoboda myšlení.

Bohužel, falsafa padla za obětí růstu vlivu ašaríje, náboženského hnutí postaveného na přesvědčení, že lidského poznání může být dosaženo pouze skrze přímé zjevení pocházející od Boha nebo jeho proroků. Jeho vůdcem se nakonec stal charismatický Muhammad al-Ghazálí, dřívější vědec, nyníjší mystik, který argumentoval, že pravidelné vzorce objevující se v přírodě (např. východ a západ Slunce, změna ročních období, věci padající, když je pustíte) jsou iluzemi, a proto považoval studium vědy a logiky za bezpředmětné.² Al-Ghazálího filozofie měla vážný dopad také na právo. Prosazoval totiž sloučení práva šaría, které do té doby vycházelo z principů racionalismu, se sufismem, tehdy poněkud málo známou, mysticky založenou sebeočisťující sektou islámu. Namísto jiskry pokroku tak učení ašaríje způsobilo kolaps politického, náboženského i vědeckého rozvoje v islámském světě. Zatímco boj o vědu, svobodné myšlení a srdce i mysl islámského světa neskončil s nástupem al-Ghazálího,³ zničení Bagdádu (tehdejšího hlavního města vědy a učení) Mongoly v roce 1258 znamenalo konec. Střední východ se z této události již nikdy nevzpamatoval.

Další potenciální kolébku politické a ekonomické svobody lze nalézt dále na východě. Za čínské dynastie Sung došlo k obchodem poháněné politické transformaci válečných magnátů do podoby státních úředníků, k vývoji náboženství směrem od mysticismu k racionálnímu étosu (neokonfucianismus), objevilo se pokročilé bankovníctví, tisk z pohyblivých typů, poezie a literatura, matematika a architektura, bláznivé přístroje, které by v da Vincim vyvolaly žárlivost... a samozřejmě také střelný prach. Tento sen zanikl okolo roku 1270, kdy Čínu dobyl Kublajchán se svými Mongoly. Čína dostala další šanci, když v roce 1368 Číňané Mongoly vytlačili a vlády se ujala raná dynastie Ming. Stále v srdci globálního obchodu – s největším válečným loďstvem na světě – opustila dynastie Ming papírovou měnu (vynalezenou Sungy), expandovala a zakládala obchodní centra napříč Indickým oceánem.⁴ Naděje na obnovu Číny dynastií Ming však narazila na politiku izolacionismu, praktikovanou v důsledku hrozící invaze (koho jiného než těch zpropadených) Mongolů. Tuto hrozbu ještě přizivilo potupné zajetí jednoho z mingských císařů v boji v roce 1449.⁵ Čínská obchodní flotila byla povolána zpět domů a zanechala po sobě námořní a ekonomické vakuum, které později vyplnili Portugalci, když našli svou cestu kolem Bouřlivého mysu (mysu Dobré naděje). Právě takto se zrodila čínská tradice vlastní izolace a xenofobie.

Západní Evropa se dvěma ranám, které zabily naději na východní renesanci, vyhnula. Měla přetrvávající náboženské zvyklosti založené na přirozeném právu (díky Tomáši Akvinskému) a byla daleko od Mongolů.⁶

Matt Eklund, 2016

- 1 Univerzita al-Azhar v Káhiře je nejstarší univerzitou na světě (založena cca roku 970). Jako většina islámských vzdělávacích institucí své doby byla spojena s mešitou. Poskytovala vzdělání o bohu a v právech, která stvořil Bůh, aby vládl světu (věda, matematika). Znat přirozená práva znamenalo znát Boha.
- 2 Al-Ghazálí například přesvědčivě argumentoval, že oheň nespaluje věci, ale že to dělá Bůh. Pokaždé, když něco hoří, je to příklad toho, jak Bůh sestoupí z nebes a přímo zasahuje do reálného světa.
- 3 Velký islámský právní učenec Muhammad ibn Rušd (Averroes) o padesát let později bojoval opětovně tento velký boj. Jeho obrana Aristotela před Asharimem za čas inspirovala dílo Tomáše Akvinského.
- 4 Pod velením slavného mořeplavce a objevitele Čeng Che, který prokázal, že k tomu, abyste měli „koule“, je ve skutečnosti nemusíte mít (byl eunuch; pozn. překladatele).
- 5 Mongolské protivníky převyšovali počtem zhruba 30:1.
- 6 Málem tak daleko nebyla. Ögedej chán (následník Čingischána) zemřel roku 1241 na otravu alkoholem a Vídeň tak byla před Mongoly slavně zachráněna.

TABULKA BITVY od Emily Lauové	Operace tažení (operace králů z karet říší)	Občanské války		Náboženské války (křížová výprava, reformace, džihád)
		Spiknutí 	Rolnické povstání 	
Počet ikon na kartě (agenti)	-	útočí (pokud jezdcí nebo věže)	útočí (pokud jezdcí, věže nebo pěšci)	útočí (pokud jezdcí nebo věže)
Jezdci na kartě mapy	útočí (cena = 1 florén za každého)	brání	brání	útočí (pravověrní) brání (kacíři)
Věže na kartě mapy	-	brání	brání	útočí (pravověrní) brání (kacíři)
Jezdci na vedlejší kartě mapy	(v cílové oblasti) brání	-	-	útočí (pravověrní)
Věže na vedlejší kartě mapy	(v cílové oblasti) brání	-	-	-
Piráti na hranicích	-	útočí	útočí	útočí (pravověrní) brání (kacíři)
Koncese na hranicích	-	-	útočí (pokud patří útočícímu hráči)	-
Utiskovaní jezdcí a věže	-	útočí	-	-
Utiskované kostky (nevolníci)	-	-	útočí	-
VÝSLEDEK BITVY	Každý útočník zabije 1 obránce a obráceně	Každý útočník zabije 1 obránce a obráceně	Každý útočník zabije 1 obránce a obráceně	Každý útočník zabije 1 obránce a obráceně (ztráty musejí být > 0)
Říše NENÍ ve vašem prostoru a nějaký útočník přežil.	Vezmi si kartu říše z balíčku říši nebo od soupeře jako vazala a umístí 1 kostku (koncesi).	Vezmi si kartu říše z balíčku říši nebo od soupeře jako krále a umístí 1 kostku (koncesi). (volitelně) Pokud je teokracie, otoč kartu mapy.	Vezmi si kartu říše z balíčku říši nebo od soupeře jako krále a umístí 1 kostku (koncesi).	Vezmi si kartu říše z balíčku říši nebo od soupeře jako krále a umístí 1 kostku (koncesi). Otoč kartu mapy na pravověrnou teokracii.
Strategie strašáka: Říše JE ve vašem prostoru a nějaký útočník přežil.	Kartu říše přesun jako vazala a přidej 1 kostku (koncesi).	Otoč kartu říše (král/ republika) a přidej 1 kostku (koncesi). (volitelně) Pokud je teokracie, otoč kartu mapy.	Otoč kartu říše (král/ republika) a přidej 1 kostku (koncesi).	Otoč kartu říše (král/ republika) a přidej 1 kostku (koncesi). Otoč kartu mapy na pravověrnou teokracii.
Vítězné figury jezdců a věží umístěné do prázdných dobytých měst	Volitelné osvobození: Utiskované figury na kartě říše.	Jezdci a věže, které se účastnily útoku.	Jezdci a věže, které se účastnily útoku. Volitelné osvobození: Utiskované figury na kartě říše.	Jezdci a věže, které se účastnily útoku (kromě útočících jezdců z vedlejší karty mapy, kteří se NEHÝBOU) a (volitelně) utiskované figury na kartě říše.
Vítězní pěšci umístění na prázdné hranice	Volitelné osvobození: Nevolníci na kartě říše.	Volitelné osvobození: Nevolníci na kartě říše.	Kostky, které se účastnily útoku.	Volitelné osvobození: Nevolníci na kartě říše.

OBCHODNÍ CESTY (Akce dle E5)	VÝCHODNÍ OBCHODNÍ CESTA (z černého centra obchodu)	ZÁPADNÍ OBCHODNÍ CESTA (z bílého centra obchodu)
Zisk je tvořen...	...florény na lícem dolů položené kartě ve východní nabídce karet plus 1 florén (při hře 2 hráčů) nebo 2 florény (při hře 3 a 4 hráčů).	...florény na lícem dolů položené kartě v západní nabídce karet plus 1 florén (při hře 2 hráčů) nebo 2 florény (při hře 3 a 4 hráčů).
Obchodní cesta se zahájí odhozením...	...lícem dolů otočené karty z východní nabídky karet.	...lícem dolů otočené karty ze západní nabídky karet.
Jak plavba postupuje, je zisk rozdělen...	...tomu, kdo cestu zahájil (1 florén), a poté každé koncesi nebo pirátovi po trase plavby.	...tomu, kdo cestu zahájil (1 florén), a poté každé koncesi nebo pirátovi po trase plavby.
Jak plavba postupuje, umístěte ozbrojenec...	...v každé říši, kudy plavba postupuje, do jednoho města, pokud není karta mapy příslušné říše zaplněna.	...v každé říši, kudy plavba postupuje, do jednoho města, pokud není karta mapy příslušné říše zaplněna.
Plavba končí v...	...Mamlúckém sultanátu (nebo když dojdou peníze).	...Svaté říši římské (nebo když dojdou peníze).