



# PAX EMANCIPATION

Celosvětový boj za svobodu: 1776–1917



„Celosvětové ukončení otroctví a obchodu s otroky, ochrana práv a zájmů osvobozeného obyvatelstva na britském území včetně všech osob zajatých do otroctví.“<sup>1</sup>

## A. O ČEM JE TATO HRA?

### A1. HISTORICKÉ POZADÍ

Vžijte se do role typického nevolníka 18. století, oběti **námezdního otroctví**: výsledky vaší práce právoplatně náležejí místnímu pánovi, jste kupováni a prodáváni společně s půdou a je vám právně odepřena možnost pracovat jinde než v zemědělství. Možná si užíváte drobných ekonomických svobod: Máte pro sebe jeden den v týdnu nebo pobíráte nízkou mzdu. Ale určitě nemáte takovou svobodu, která by vám umožnila odejít. V případě vašeho útěku, třeba s cílem najít si ve městě práci, vám po dopadení hrozí ocejchování a návrat v řetězech. Jste také **intelektuálně ztroceni** a musíte čtít, vyjadřovat názory, bojovat, uzavírat manželství nebo souložit dle rozkazu svého pána.<sup>2</sup>

Zhruba 90 % světové populace tvoří lidé, kteří jsou podobně jako vy ztroceni na plantážích nebo v harémech Osmanské říše, Ruska, Číny, Indie, Japonska, Egypta, Malí, Zanzibaru, Konga, jihu Spojených států amerických, Mexika, Brazílie nebo Karibiku. Otroctví se však neomezuje pouze na vzdělané civilizace: domorodí rolníci v Arizoně, Súdánu a Papui-Nové Guineji využívají nevolníky na zemědělské práce. Světový námořní obchod, především ten anglický (ovšem týká se to i jiných zemí), je zejména obchodem s otroky a produkty jejich práce. Náčelníci si běžně berou otroky z kmenových společenství zemí Nového světa, Afriky, centrální Asie a Nového Zélandu. Dělalí to tak po tisíciletí. Pouze v západní Evropě je nucená práce v područí feudalismu nahrazena prací za mzdu, darem renesance.

Teď si představte, že jste anglickým džentlmenem žijícím ve stejných časech, v dobách **osvícenství**.<sup>3</sup> Možná čtete spisy Johna Locka, v nichž říká, že člověk, „*dokud nejde o to, vykonat spravedlnost na provinilci, nemá odnít nebo poškozovat život nebo co směřuje k zachování života, svobodu, zdraví, údy nebo statky druhého*“<sup>4</sup> (Druhé pojednání o vládě, Svoboda, 1992), nebo slyšel o Lockově Listině práv zavedené Slavnou revolucí roku 1689.<sup>5</sup> Možná vám jeho filozofie souzní s biblickým

1 CELOSVĚTOVÁ EMANCIPEACE byla, jakožto cíl uvedený v Úmluvě proti otroctví z roku 1840, **největším politickým úspěchem v dějinách**. V dřívějších dobách, kdy bylo otroctví přijímáno jako sice ohavný, přesto nezbytný vedlejší produkt života ve společnosti, nebyl tak zveřejněn cíl vůbec myslitelný. Ve skutečnosti žili všichni lidé v hierarchickém poddanství s absolutistickým panovníkem na vrcholu. Dosažení právní suverenity každého jednotlivce trvalo celé století a jednalo se o daleko ambicióznější a nákladnější projekt, než jakým byla cesta na Měsíc.

2 **EKONOMICKÉ VERSUS INTELEKTUÁLNÍ OTROCTVÍ**. Tradiční otrok v majetku svého pána je ztrocený tělem i duší. Intelektuální otroctví mu diktuje, v jakého boha má věřit, koho má volit, co může říci nebo k čemu se může vyjádřit. Ekonomické otroctví pro něj znamená, že všechno, co vyrobí, stejně jako jeho tělo, majetek a život, náleží jeho pánovi. Oba typy otroctví jsou vymáhány hrozbou: intelektuální otroctví cenzurou pána na odpor, nucenou náboženskou konverzí, zákazem knih a odvodem do armády a ekonomické otroctví „věčným nevolnictvím“, prací s ozbrojeným dozorem, přikováním k zemi, bráněním v migraci a vládním vlastnictvím majetku.

3 **OSVÍCENSTVÍ** bylo politickým uznáním svobody jako základní lidské čtnosti. Stálo na počátku dvou nejvýznamnějších revolucí v dějinách, první průmyslové a druhé za zrúsení otroctví. Mysletelé toho času došli k zjištění, že všichni lidé sdílí základní přirozenost, kterou lze zjistiit užitím rozumu a vědy a která zvektvá díky politice zbavené fyzického násilí. Montesquieu (#41), Voltaire (#43), Rousseau (#110), Diderot (#46), Smith (#49) a Condorcet (#50) byli prvními, kteří spochybnili oprávněnost vymčené podřízenosti. Avšak není snad věcně racionální uslovat o stejné ztrocování druhých? Jednoznačné není. Porušováním práv jednotlivce je podkopávání hlas rozumu, samotný základ toho, co člověk potřebuje ke svému rozvoji. Tím je vyloučena motivace k myšlení nebo tvorbě. Každý kompromis v otázce základní myslenky svobody nabourává jedinou překážku, která nám brání sklouznout do úplné tyranie. Navíc, otrokáři jsou hanební parazité a každý parazit v hloubi svého temného srdce ví, že pokud mu jeho hostitel přestane pod tlíhou všemožných požadavků poskytovat živiny, pak je on sám ztracen.

4 **JOHN LOCKE (#109)**. „Stav přirozený má zákon přirozený, aby jej řídil, který zavazuje každého, a rozum, který je tento zákon, učí veskeré lidstvo, které jen chce jít k němu na radu, že proto, že všichni jsou si rovni a nezavíslí, nikdo nemá poškozovat druhého v jeho životě, zdraví, svobodě nebo majetku... (a) není-li ohroženo jeho zachování, pokud může, zachovat ostatní lidstvo, a dokud nejde o to, vykonat spravedlnost na provinilci, nemá odnít nebo poškozovat život nebo co směřuje k zachování života, svobodu, zdraví, údy nebo statky druhého.“ — Druhé pojednání o vládě, 1689.

5 **SLAVNÁ REVOLUCE**. „Bylo vynaloženo obrovské úsilí... k vytvoření obrazu vládnoucí třídy, jež byla sama předmětem právního panství a jejíž zákonmost spočívala na rovnosti a univerzálnosti těchto právních forem. A se vši vážností byli vládci, ať už úmyslně nebo neúmyslně, zajatci vlastních slov; hráli mocenské hry podle vlastních pravidel, která však nemohli porušit, jinak by byla celá hra zmařena.“ — E. P. Thompson, *Whigs and Hunters*, 1975.

Zlatým pravidlem.<sup>6</sup> Pokud jste tímto učením nadšení a začínáte se zabývat etikou otázkou otroctví, budete jedni z prvních v dějinách, kdo tak učiní. Po tisíciletí, kdy náčelníci zotročovali slabší sousedy, se proti instituci otroctví nepostavil žádný významný politický nebo duchovní myslitel. Královská výsost i prostý lid jednotně předpokládali, že civilizace závisí na nucené práci. Tyrán by sice v záchvatu velkomyslnosti přelízetostně propustil pár otroků, avšak nevzdal by se práva jednostranně požadovat poslušnost a práci.

V Britském impériu byl **abolicionismus** svého času prakticky nemyslitelný, což vedlo k rozšíření obchodu s otroky po čtvrtině planety. Nicméně neúnavně usílil hnutí zdola a přinos osvětských protiotrokářských petic, které byly s tisíců podpisy předkládány parlamentu, nakonec vyvrcholily britským zákazem obchodu s otroky roku 1807. Británie zrušila otroctví v letech 1833–43. Následně se aktivisté rozhodli ukončit otroctví po celém světě, v případě nutnosti se zbraní v ruce. Za vynaložení obrovských nákladů, a dokonce na vrcholu napoleonských válek zavedlo britské námořnictvo abolicionistické blokády a pomocí politického nátlaku, úplatků a politiky dělových člunů se postavilo ostatním zemím světa. Po celá desetiletí byla v tomto jednání Británie osamocena, avšak protiotrokářské hnutí nakonec pohnulo svědomím západních civilizací. Roku 1888 osvobodil své otroky poslední národ Západu (Brazílie). V nezápadních zemích však tento boj pokračuje dodnes. Konečně dnes, v 21. století, poslední země postavily otroctví mimo zákon. Tato hra umožňuje znovu zažít fascinující boj za svobodu<sup>7</sup> a práva jednotlivce.<sup>8</sup>

## A2. IDENTITY HRÁČŮ

**Pax Emancipation** je karetní hra pro jednoho až tři hráče, každý z nich představuje jednu z trojice abolicionistických institucí, které se počátkem 18. století spojily s cílem ukončit otroctví po celém světě:

- ◆ **Britský parlament (červený hráč) a jeho agenti, koloniální imperialisté.**<sup>9</sup> Monopol námořní velmoci mu umožňuje budovat loďstvo, které bojuje s otrokářskými loděmi, anarchií, nebo prolamuje embarga.
- ◆ **Filantropové (zelený hráč) a jejich agenti, londýnští obchodníci a objevitelé.** Využívají finančních výhod při umisťování agentů z finanční desky (např. akce *syndikování* nebo *jmenování*).<sup>10</sup>
- ◆ **Evangelikálové (bílý hráč) a jejich agenti, misionáři.**<sup>11</sup> Na rozdíl od agentů ostatních hráčů jsou misionáři umisťováni zdarma, bez placení ceny překážek.

6 ZLATÉ PRAVIDLO „Jak byste chtěli, aby lidé jednali svými, tak vy jednejte s nimi,“ Matouš 7:12. Tento úryvek z Bible, převzatý v duchu osvětských textů, inspiroval petici z roku 1688, která je prvním známým dokumentem popisujícím otroctví jako v zásadě nemorální v otázce rovnosti práv bez ohledu na rasu, barvu nebo vyznání. Petice byla navržena Danielem Pastorem a představena na měsíčním setkání kvakerů v Germantownu ve státě Pensylvánie. Bible však obsahuje také neznámé známé pasáže dopodrobna popisující postavení otroků ve starověkém Izraeli včetně jejich právní klasifikace, roli v ekonomice a dědičných zodpovědností vůči svým pánům. Na základě misie Bible není otroctví odsouzeno obecně jako instituce. Otroctví bylo natolik provzrané se společnosti, že jeho neexistence byla až do příchodu věků rozumu nemyslitelná.

7 SVOBODA je v této hře chápána ve smyslu politické svobody, tj. svobody chráněné před fyzickými útlaky od jiných lidí. Nejedná se o svobodu vycházející z působení přírodních sil. Nelze žádat zotročení kvůli povinnosti dodržovat gravitační zákon nebo proto, že si nemůžete dovolit mercedes nebo letět na Alphu Centauri. Levná doprava a vesměrné lože se stanou realitou pouze tehdy, pokud je všem podnikatelům zajištěna fyzická svoboda, což je téma dále rozvinuté ve hře High Frontier.

8 PRAVA JEDNOTLIVCE jsou misionáři petici postihující svobodu jednotlivce v sociálním kontextu. Jedná se o svobodu jednání dle vlastního úsudku člověka, pro jeho cíle, dle jeho svobodné volby, nevrátně hrozbou zbraní. To je jeho právo na život, přičemž všem, kdo by tímto základním právem opovrhovali, hrozí právní postih. Zdrojem tohoto práva je podle Locka „Bůh nebo příroda“, tj. přirozenost lidí ztělesněná bytostmi nadanými svobodnou vůlí.

9 VLÁDA je institucí s monopolem užiti násilí v určité geografické oblasti. Velikost těchto institucí se různí, od impérií až k sousedským gangům. Z definice má vlada vyhradit pravomoc prosazovat pravidla sociálního chování v regionu, včetně otroctví. Cílem hráčů Pax Emancipation je přinutit nebo přesvědčit vlády světa, aby postavily otroctví mimo zákon. Nezákonnost činí otroctví nepraktickým, protože každý uprchlý otrok by mohl uplatnit své právo a svědčit proti svému majiteli.

10 FILANTROPICKÉ ABOLICIONISTICKÉ SPOLEČNOSTI zahrnovaly také lodní a bankovní firmy vlastněné kvakeri. Ty pravděpodobně profitovaly z obchodu s otroky. Od roku 1758 se však tímto typem obchodu odmítly zabývat.

11 EVANGELIKÁLOVÉ „v Eurasii nebylo jednoduše nic podobného západní církvi – žádné politicky autonomní náboženství vybavené organizačním duchovenstvem, které by dokázalo zabránit vládcům v získání příliš velké moci.“ – Philip Hoffman, Why Did Europe Conquer The World?, 2015, str. 133.

### A3. META PRAVIDLA (PRAVIDLA O PRAVIDLECH)

Pravidla jsou rozdělena do dvou částí. V první části jsou řazena **sekvenčně**, ve druhé **abecedně**. Sekvenčně jsou pravidla řazena tak, jak se s nimi setkáváte při samotné hře: **příprava hry (C)**, **průběh hraní (D)**, **obecné postupy (E)**, **akce (F)**, **operace (G)**, **pochod slona (H)**, **nenávidíte (I)**, **revoluce (J)**, **obnovení nabídky karet s vyhodnocením vítězných podmínek (K)**, **bonusové petice (L)**, **účinky (M)**, **přehled strategií (N)**, **příklad hry (O)** a **glosář**. Podrobně jsou pak pravidla vysvětlena u každého herního termínu v abecedně řazeném glosáři, kde jsou během hraní snáze k nalezení a nezatěžují sekvenční pravidla zbytečnými detaily. Tyto termíny jsou nutné k pochopení herních mechanik.

- ◆ **Termíny.** Termíny (např. *uskutečnitelný, osvobození*) psané kurzívou jsou definované v glosáři na konci pravidel. Tučně jsou zvýrazněné právě definované pojmy.<sup>12</sup>
- ◆ **Zájmena.** Pro vyšší přehlednost a soudržnost pravidel je slovo **otrok** v českém překladu používáno výhradně v **mužském rodě**. Jednotný termín však zahrnuje jak otrokyně ženy, tak otroky muže. V anglickém originále je v poznámkách pod čarou užitý pro otroky rod ženský a pro otrokáře rod mužský. Právě muži bývají historicky častější agresory při donucovacích úkonech (např. obchod se sexuálními otroky). V obou případech se však rozhodně nejedná o vyjádření politického postoje. Pán a otrok jsou definováni způsobem užití fyzické síly, nikoli pohlavím.<sup>13</sup>
- ◆ **Čísla karet.** Symbolem „#“ jsou v pravidlech označena čísla karet od 1 do 120.
- ◆ **Zlaté pravidlo.** Pokud je text na kartě v rozporu s těmito pravidly, text na kartě má přednost. V ostatních případech mají přednost tato pravidla.
- ◆ **Pokročilá varianta hry.** Text psaný modře je určený pro **pokročilou variantu hry**, která přidává úmluvy, náказы, promíslou revoluci, páry svobody, vydávání zákonů, soudní procesy, lidová hlasování, účinky, revoluce a moderní státy.

**12** DEFINICE. Není pochyb o tom, že hratelnost hry určují jasná pravidla a definice. Naneštěstí politici obvykle považují za vhodné ponechat termíny jako „svoboda“ nebo „otroctví“ nedefinované, aby tak lépe ospravedlnili všechny druhy násilí použité k dalšímu posílení své moci. Rousseau (#110), samozvaný mistr svobody, předběhl Orwella novou definicí, která znamená pravý opak: sociální spolupráce a podřízenost „Obecné vůli“. Protože Rousseau prosazoval stát, který zná vaše pravé já dříve než vy sami, neviděl žádný rozpor v tom, že je někdo „nucen být svobodný“. „Na Západě není diktátora, který by v době po Rousseauovi nevyužil tento obrátěný paradox k ospravedlnění svého chování.“ – Isaiah Berlin, *Liberty*, 1969.

**13** OTROK JE DEFINOVÁN jako osoba, která podléhá iniciativnímu násilí nebo porobením, aby sloužila zájmům jiné osoby. Těm nejzlostnějším otrokům je odepřena veškerá svoboda ozbrojenou silou: právo na život, svobodu, vlastnictví a štěstí. Pojem „násilí“ znamená nátlak vynucený fyzicky: zbraní, pěstmi nebo lynčováním. Násilí je opakem přesvědčování, což je další způsob urovnání sporu. Pojem „iniciátor“ označuje osobu, která zahájí použití fyzického násilí proti druhému. Použití násilí proti oběti z ní učiní otroka, pokud je násilí používáno k realizaci svých vlastních rozhodnutí. Těm, kdo iniciuje násilí, může být sám zatčen (např. jako válečný zajatec nebo usvědčený násilník). Tato spravedlnost však nepředstavuje otroctví, protože není iniciativní.

#### A4. PĚT ČÁSTÍ HERNÍHO PROSTORU

- 1. Finanční deska.** Posunem finančních agentů směrem dolů vygenerujete přesně takové množství zlata, které je nutné k zaplacení akce spojené s náklady. Zpátky nahoru se agenti dostávají akcí sbírka. **Odvolením** se přesouvají agenti z ostatních částí herního prostoru na finanční desku (např. akcí sbírka). **Umístěním** se přesouvají agenti z finanční desky do jiných částí herního prostoru (např. syndikováním idejí, jmenováním správců, umístěním námořních agentů).
- 2. Nabídka karet.** Syndikováním karet ve dvou sloupcích nabídky východních a západních idejí získáváte přístup k operacím protitrokařských organizací.
- 3. Mapa.** Každý černý čtverec na mapě světa složený z 10 karet (sfér) představuje přibližně 2 miliony otroků. Černý čtverec osvoďte umístěním propuštěnce (figura postavy). Každý kruh představuje místo správce, jenž po obsazení koloniálním, obchodním nebo misionářským agentem umožňuje provádět operace westernizace, volební právo **nebo podpora vzdělanosti**. Válečné lodě na hranicích moře potlačují otrokáře, anarchii nebo blokády. Obchodní a válečné lodě zřizují podzemní železnice.
- 4. Zásoba hráče.** Za jakýkoli žeton nebo disk ve vaší zásobě získáte na konci hry vítězný bod (VB). Do své zásoby je získáte operací volební právo, **prostřednictvím účinků idejí vydaných zákonem**, **revolučními zákony** nebo námořními operacemi. Zpátky na mapu je může vrátit korupce.

**5. Úmluvy.**<sup>14</sup> Dva sloupce překrývajících se karet se nazývají **úmluvy** – Listina práv<sup>15</sup> a Obecná vůle. Páry sousedních symbolů v úmluvě se nazývají **páry svobody**. Ty určují, zda je idea nebo revoluce v nabídce uskutečnitelná (tj. je možné ji vydat zákonem a zařadit ji tak do úmluvy).

#### A5. OD TYRANIE K MODERNITĚ VE ČTYŘECH CYKLECH

Ve všech 10 sférách jsou na začátku miliony nevolníků ve službách absolutistických vládců. Ke čtyřem z nich je na začátku přidruženo 5 žetonů překážek (regulací), což z nich činí tyranie, v nichž „*vše, co není dovoleno, je zakázáno*“. Přes veškerou bídu života, kterou nabízejí, jsou tyto oblasti alespoň stabilní. Vaším posláním je narušit tento stav boření překážek, osvobozováním, **podporou vzdělanosti a revolucí**.

- ◆ **Cyklus agenta.** Figury pěšců představují **agenty**. Jejich posunem po finanční desce se generuje zlato, umisťováním na karty v nabídce se z nich stávají syndikace **nebo revolucionáři**, umisťováním na mapu jsou z nich správci. Pokud dojde k jejich ztrátě, jsou odvoláni na finanční desku do příhrádky majetku. Pokud k jejich ztrátě dojde na mapě, vytvoří navíc disidenta stejné barvy. Další agenti se do hry přidávají díky stavbám lodí, **některými účinky idejí vydaných zákonem a v průběhu revolucí**.
- ◆ **Cyklus figury postavy.** Figury postav představují osvobozenou část populace. Černý čtverec, který není obsazený figurou postavy, je otrok/nevolník. Osvobozením se na něj umístí figura postavy představující propuštěnce. Pokud je figura postavy zabita nenávisť, stane se disidentem. Pokud není pro umístění dalšího disidenta volné místo, vypukne anarchie.

**14** SOLIDCOVSKÉ PŘÁVO je souborem precedentů, které jsou založené na základních principech národa a jejichž použitelnost je ve vztahu k aktuálním skutečnostem postupována soudem. Soudcovské právo má kořeny ve středověké Anglii a vyvíjelo se napříč staletími. Místo zákona by bez těchto precedentů bylo právo v zemi určováno rozmarem soudce nebo diktátora. Ve hře simuluje soudcovské právo „Listina práv“, která se rozrůstá s každou generací.

**15** ANGLICKÁ LISTINA PRÁV byla podepsána v roce 1689 anglickými panovníky Vilémem a Marií, čímž skončila Slavná revoluce. Je příznačné, že soudní moc byla ustanovena jako zcela nezávislá. „Jmenované soudce již nebylo možné odvolat, s výjimkou případu zneužití pravomoci – a to mohl učinit pouze parlament, který je sám voličtvem odstranitelný... ve stejném duchu nahradila v roce 1695 svoboda tisku předchozí cenzuru. Všechny tyto věci, které jsou dnes považovány za tak samozřejmé, mohou být považovány za samozřejmé jen díky tomu, že byli Britové průkopníky v jejich vývoji.“ – Thomas Sowell, *Conquests and Cultures*, 1998, str. 89.

◆ **Cyklus anarchie.** Anarchii vyvolává frustrace, pogromy nebo přebytek disidentů. Pokud se ve sféře vyskytne příliš mnoho disků anarchie, přesouvají se přebytečné disky jako utečenci do sousedních sfér. Každá sféra, která dosáhne svého maxima 2 anarchií, musí podstoupit hod pogromu (snažte se tomu vyhnout).

◆ **Cyklus národa.** Pokud je ve sféře zároveň anarchie a disidenti, vypukne v ní revoluce. Pokud se k revoluci připojí dostatek revolucionářů a zároveň je filozoficky uskutečnitelná, skončí úspěšně a karta sféry se otočí na svou moderní stranu. Revoluční zákony nového národa snižují množství překážek, otrokářů a anarchie.

#### 6. PŘEHLED KOMPETITIVNÍHO A KOOPERATIVNÍHO BODOVÁNÍ (HRA VÍCE HRÁČŮ)

**Kooperativně-kompetitivní hra** se odehrává ve dvou érách: první kooperativní (7–10 herních kol, od roku 1776 do ≈1841) a poté volitelná kompetitivní (4–5 herních kol, ≈1877). V obou érách se hraje podle stejných pravidel. Kooperativní éra končí, když nelze doplnit nabídku (a tudíž jsou oba dobírací balíčky prázdné), načež se zkontrolují podmínky kontraosvícenství (K3). Pokud jeden nebo více hráčů selže ve splnění svých podmínek nutných k zabránění nástupu kontraosvícenství, hra končí, sečtou se VB zbylých hráčů a určí se, jak si tito hráči společně vedli (K4). Pokud se však podaří předejít kontraosvícenství všem hráčům, připraví se nové dobírací balíčky a hra vstoupí do kompetitivní éry. Když není možné doplnit nabídku ani z těchto nových balíčků, spočítají se jednotlivé VB každého hráče a určí se celkový vítěz.

◆ **Kontraosvícenství.** Červený hráč si nepočítá žádné VB, pokud je na mapě více otrokářů než červených agentů (včetně východích správců) 18). Zelený hráč si nepočítá žádné VB, pokud je ke sféram připojeno více než 25 překážek. Bílý hráč si nepočítá žádné VB, pokud je na mapě méně než 15 propuštěnců.

◆ **Vaše kooperativní VB** jsou rovny počtu figur vaší barvy na mapě a počtu žetonů a disků ve vaší zásobě s výjimkou disků náказы.

◆ **Vaše konečné VB** jsou shodné s kooperativními VB plus 1 VB za každou figuru ve sféře se stejným politickým postojem plus 3 VB za každý disk náказы plus bonus za kostku tovarny plus bonus za revoluce zařazené v úmluvách s bodovým ohodnocením ve vaší barvě.

◆ **Příroznost zla.**<sup>16</sup> V průběhu kooperativní éry kooperativně-kompetitivní hry můžete mít prospěch z úmyslné korupce, pogromů, vraždění nebo znárodňování. Oběť vašeho jednání však poté bude ohrožena *kontraosvícenstvím* (K3), což může nakonec veškeré společné snažení přivést vniveč, protože nenastane kompetitivní éra a nevezde z ní žádný kompetitivní vítěz. Všechna tato zla můžete kromě získání výhody před ostatními provádět také proto, aby hra neměla žádné vítěze. Ve jménu všech simulovaných otroků zanechaných v bidě vás pokorně žádám, abyste se zdrželi jednání, které způsobí prohru všech, a bojovali až do hořkého konce.

16 ZLO JE BANÁLNÍ. Všichni hráči v této hře bojují na straně dobra, sledují mou vizi zla jako něčeho přízerně byrokratického. Stejně jako otroctví nastává při absenci svobody, zlo přichází, když dobří lidé nedělají nic. Nesouhlasím s vyobrazením všemocného zla jako v typickém hororovém filmu. Ačkoli by se mohlo zdát, že bezohledný člověk má více svobody než člověk zásadový, pouze ten druhý je schopen cílevědomého chování a dalekosáhlého štěstí. „Podstatou totalitní vlády – a snad to odpovídá povaze každé byrokracie – je vytvářet z lidí funkcionáře a pouhý kolečka v administrativní mašinérii a zbavovat je takto jejich lidskosti.“ – Hannah Arendtová, Eichmann v Jeruzalémě: Zpráva o banalitě zla, 1963 (Mladá fronta, 1995).

## B. HERNÍ KOMPONENTY

### B1. OBSAH BALENÍ

- ♦ **3 finanční desky:** Jedna pro každého hráče.
- ♦ **120 karet:** 98 karet idejí, 10 karet sfér, 10 karet revolucí a 2 počáteční karty úmluv.
- ♦ **48 kartonových žetonů:** Ty představují překážky a otrokáře a na konci hry také vítězné body (VB).



**45 figur pěšců** (15 červených, 15 bílých, 15 zelených) představujících agenty a investice.



**48 figur postav.** 16 červených (vzdělání občané), 16 zelených (podnikající propuštěnci), 16 bílých (křesťanství propuštěnci).

### B2. KARTA SFÉRY

Ve hře se nachází 10 oboustranných karet, které utvářejí mapu světa do deseti **sférách**. Jedna strana je počáteční (nevolnická) a druhá moderní (westernizovaná).

a. **Název.** Pruh s názvem sféry označuje buď počáteční nevolnickou stranu (černý), nebo její moderní variantu (bílý). Písmeno v rohu označuje, zda se jedná o východní (V) nebo západní (Z) sféru.

b. **Bez komárů.** Na začátku pokročilé varianty hry jsou na kartách sfér se symbolem přeškrtnutého komára umístěny zelenožluté disky náказы.

c. **Přístavy.** V každé sféře jsou jeden nebo dva **přístavy** označené tečkou se jménem (Londýn atd.). Každý přístav má k sobě řetězem připoutané jedno nebo více míst **otroků** (černé čtverce) a místo **správce** (kruh).



**Figura slona.** Slon představuje pozornost médií v době, kdy celosvětová komunikace prostřednictvím novin stála na samém počátku.



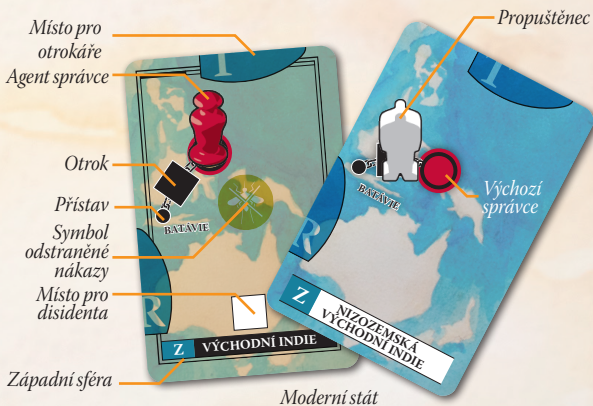
**9 fialových žetonů lodí.** Umísťují se na hranice moře a označují válečné nebo obchodní lodě.



**21 disků:** 18 černých (anarchie), 3 zelenožluté (náказы).

♦ **4 kostky, šestistěnné, zelené.** Používají se při hodech nenávisť, pogromu a proti pirátům.

♦ **3 kostky.** V pokročilé variantě hry představují továrny.



d. **Otroci.** Černé čtverce se nazývají **otroci**. Každý z nich představuje přibližně 2 miliony tradičních otroků<sup>17</sup> nebo nevolníků<sup>18</sup> (a obdobný počet majitelů otroků a nezotročených lidí). Pokud je čtverec zakrytý figurou postavy, jsou otroci osvobozeni a stávají se z nich **propuštěnci**. Červeným propuštěncům se také říká **občané**.

e. **Správce.** Agent umístěný na kruhu řetězem připojeném k přístavu se nazývá **správce** a představuje koloniální administrativu (červený agent), obchodníky s legálními zbožím (zelený agent) nebo misionáře (bílý agent). Váš správce je umístěn akcí jmenování nebo účinkem vydaného zákona.<sup>19</sup> Barva okraje tohoto místa ukazuje barvu **východního správce (J8)**, který je na druhé, moderní straně karty. Barevná tečka ukazuje barvu **počátečního správce (C6)**.

f. **Hranice tvoří mezery mezi dvěma kartami sfér.** Některé z nich mají vyobrazený symbol lodi, který ukazuje, že se jedná o hranici moře, kam mohou být umístěny žetony otroků a lodí. Žeton lodi představuje válečnou loď, pokud je na žetonu umístěn námořní agent, nebo obchodní loď, pokud zde umístěn není.

g. **Disident.** Bílé čtverce nad, nebo pod pruhem s názvem sféry jsou určeny pro umístování **disidentů**. Pokud jsou všechna jejich místa obsazena figurami postav, každá další figura postavy je nahrazena diskem anarchie. Přemíra anarchie způsobí její šíření do sousedních sfér.

h. **Limit žetonů.** Na každém kruhu (místo správce) může být nanejvýš jeden agent a na každém čtverci může být nanejvýš jedna figura postavy. Žádný žeton nebo figura se neumísťuje na přístavy. Na každé hranici moře může být nanejvýš jedna loď a jeden otrokář. Každá sféra může pojmout maximálně 2 disky anarchie a 5 žetonů překážek umístěných nad (severní polokoule) kartu nebo pod (jižní polokoule) kartou sféry.

### B3. FINANČNÍ DESKA<sup>20</sup>

Agenti vaší barvy začínají v jedné ze 3 příhrádek vaší finanční desky. Shora dolů představují tyto příhrádky **kapitál, majetek a dluh**. Přesunem agenta směrem dolů vygenerujete jeden díl zlata (např. z kapitálu do majetku nebo z majetku do dluhu).

◆ **Kontrola stavu majetku.** Odvolávání a hromadění kapitálu akci **sbirka (F1)** je natolik důležité, že bude tato akce představovat až 40 % vašich tahů. **V** pokročilé variantě hry je pro stav legálně důležité přidávání agentů **pomoci**

**17** TRADIČNÍ OTROCTVÍ je formou otroctví, jež s každým otrokem zachází jako s komoditou, kterou lze legálně prodat a koupit. Status tradičního otroka nijak nevyplývá o míře otroctví, kterou otrok trpí: otrok, jenž není movitým majetkem, je zotročeny často více než ten, který jím je. Nevolnictví je formou tradičního otroctví, v němž je nevolník prodáván a nakupován s půdou a die zákona nesmí uprchnout. Vzhledem k tomu, že feudalismus se jakožto rozvolněná konfederace náčelníků blíží úplné anarchii, tak se náčelníci, jsou-li nadočividu a krutí, nijak netrápí sociálními dopady; nevolník je na tom mnohdy hůr než tradiční otrok. Nevolnictví bylo rozšířeno po celém světě a teprve mezi 16. a 18. stoletím se vytrátilo nejprve ze západní Evropy. Také zde svobodní lidé stále trpěli feudálními poplatky, daněmi a pracovními povinnostmi, s nimiž se narodili.

**18** JSOU NEVOLNÍCI OTROKY? Jsou. Nevolník je nepravděpodobně, obvykle rolník, v nucené službě u pána, jenmuž je svěřena úplná nebo částečná zákonná moc nad jeho zemědělskou výrobou. Od tradičního otroka se liší pouze tím, že je prodáván a kupován společně s půdou, nikoli na trhu s otroky. Jeho ekonomické otroctví existuje v procentech jeho práce, která musí robotou odvést směrem pánuovi. Protože nemá žádnou svobodu odejít nebo se vzepřít, zůstává otrokem, přestože dostává odměnu za svou práci, např. mzdu nebo ochranu před naježdícími. Obvykle je také intelektuálním otrokem, kterému je upřena svoboda svědomí a projevu. Stěží zálež, zda je jeho pán soukromá osoba nebo veřejně známý socialista, nebo zda je jeho práce nárokována ze sobeckých důvodů nebo „pro dobro společnosti“. Takový nevolník ví jen to, že jeho život a jeho práce nejsou ve skutečnosti jeho a že pod hrozbou násilí žije svůj život pro jiné.

**19** ZÁPADNÍ KOLONIALISMUS JAKO BOLESTIVÝ PRVNÍ KROK KE SVOBODĚ. Honba za odsouzením kolonialismu popírá negramotnost, kmenové otroctví a anarchii za vlády náčelníků, než byli vytlačeni koloniemi. Otrocké podmínky by trvaly ještě další staletí, dokud by nebyly nezávisle objeveny hodnoty domorodé gramotnosti nebo osvicenství. Ať už se je jmenuje západní otroctví imperialismu objevily jakékoli nečesti nebo formy zneužívání, byla to jediná trůstice cke se svobodě. ..., to, co zničilo otroctví nezapadního světa, byl západní imperialismus. ... Jen stěží něco více otěse představami dnešních intelektuálů a vyvolá jejich odmítavé reakce než skutečnost, že to byli obchodníci, oddaní náboženství vidící a západní imperialismus, jako společné ználosti otroctví po celém světě. A pokud to nevyhovuje jejich pohledu na svět, znamená to pro ně to samé, jako by se to nikdy nestalo.“ – Thomas Sowell, On the Real History of Slavery & Racism, 2005.

**20** EKONOMIE je vědní obor, jehož základy položili osvícenci jako Smith, Ricardo a Mill. Ustanovili ekonomii jako vědu o získávání zdrojů nutných k produkci majetku ve společnosti s délkou práce a omezeními majetku. Existují tři úrovně: dluh (závazky vzniklé spotřebou majetku), majetek (jakákoli lidská hodnota od jídla až po svobodu) a kapitál (bohatství použité při výrobě majetku). Kapitál je spotřebován k výrobě majetku a majetek k výrobě dluhu.



účinků (MI-4) idejí vydaných zákonem nebo díky lidovému hrdinovi.

- ◆ **Agenti nejsou zlato, ovšem jejich pohyb po finanční desce slouží k platbě zlatem.** Zlato nelze přechovávat mezi tahy ani mezi jednotlivými akcemi. Proces generování zlata (viz glosář) je vždy proveden v takové míře, která přesně odpovídá nákladům potřebným k provedení akce nebo operace.
- ◆ **Odvolaí.** Je celkem běžné, že na začátku akce sbírka budou vaše investice natolik rozptýlené, že dobrovolně **odvoláte (F1.1)** agenty na mapě nebo v nabídce karet (správce nebo syndikace). Odvolané agenty vraťte do majetku na vaší finanční desce, kde budou použiti jinými způsoby (jako fundraiseři).

| PARLAMENT          |   | ZÁKON VE POKOJE   NEBO NA KARTĚ ČASOVÝCH AGENTŮ • OPERACE               | PŘÍKAZNÍ BRÁNO |
|--------------------|---|---|----------------|
| AKCE (A)           | Předpoklady                                       | Čína  | Éfekt          |
| sbírka (F1)        |   | odvolání, námitky, bromidní kapitál                                     | KAPITÁL        |
| syndikování (F2)   | nabídka   | horizontální námitka/operace  |                |
| stavba lože (F3)   | 3 dily želez                                      | syndikace   |                |
| merování (F4)      | politiky  | +1 lož, +1 agent do dluhu   |                |
| vydání zákona (F5) | tsuketsučitelská a syndiková idea                 | zrušení státního správy, reprieve                                       |                |
| pospouštnost (F6)  | revoluce v nabídce                                | odvolání sbírání idejí do šediny, ve které je tsuketsučitelská revoluce |                |
| vyběhnutí (F6)     | světlost kontrastace                              | dekret  |                |
| OPERACE            | Předpoklady                                       | Čína  | Éfekt          |
| námitky (G1)       |   | tsuketsučitelská nebo jiná námitka/operace                              | MAJETEK        |
| propuštění (G2)    | otokráč + volební lož na hranici železnice        | konstky   |                |
| investiční (G3)    | červený agent, nebo žádná červená politiky        | politiky  |                |
| volební právo (G4) | červený agent, světlost, nebo žádná bílá politiky | otokráč   |                |
| pospouštnost (G5)  | červený agent                                     | zrušení   |                |
| světlost (G6)      | bonus   | zrušení   |                |
| otokráč (G7)       | otokráč   | +1 idea do Listiny práva  |                |
| zrušení (G8)       | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G9)       | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G10)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G11)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G12)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G13)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G14)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G15)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G16)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G17)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G18)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G19)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G20)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G21)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G22)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G23)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G24)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G25)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G26)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G27)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G28)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G29)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G30)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G31)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G32)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G33)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G34)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G35)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G36)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G37)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G38)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G39)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G40)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G41)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G42)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G43)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G44)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G45)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G46)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G47)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G48)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G49)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G50)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G51)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G52)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G53)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G54)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G55)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G56)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G57)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G58)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G59)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G60)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G61)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G62)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G63)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G64)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G65)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G66)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G67)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G68)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G69)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G70)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G71)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G72)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G73)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G74)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G75)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G76)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G77)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G78)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G79)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G80)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G81)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G82)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G83)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G84)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G85)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G86)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G87)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G88)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G89)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G90)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G91)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G92)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G93)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G94)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G95)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G96)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G97)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G98)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G99)      | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |
| zrušení (G100)     | otokráč   | +1 idea do Občanské války   |                |

#### B4. KARTA IDEJE

Všechny karty v dobíracím balíčku jsou karty **idejí**, které mají dva **symboly svobody** v pravém horním a v levém dolním rohu. Podle této dvojice symbolů se určuje, zda je idea **uskutečnitelná** (pro potřeby **vydání zákona** v aktuální politické situaci).<sup>21</sup>

- ◆ **Západ nebo Východ.** Západní nebo východní původ ideje je zobrazen na zadní straně karty. Toto rozdělení je důležité pro přípravu hry.
- ◆ **Šipka prolinání kultur.** Šipka slouží k přesunu karty při **prolinání kultur (H3a)**.
- ◆ **Operace.** Symboly ve sloupci na pravé straně zobrazují operace ideje nebo revoluce.
- ◆ **Účinky.** Symboly ve sloupci na levé straně zobrazují účinky (M) uplatněné vydáním zákona.
- ◆ **Symboly svobody.** Na každé kartě ideje nebo revoluce jsou dva symboly **svobody**, které slouží k určení její **uskutečnitelnosti**.



<sup>21</sup> IDEJE SVOBODY lze přeskupit tak, aby vytvářely ideje nové, stejně jako lze přeskupit technologické ideje ve hře High Frontier. Morální předpoklady mohou být založeny na rozumu, nadpřirozeno nebo mohou zcela chybět. Aktivismus může usilovat o svobodu ducha nebo svobodu práce. Tyto prvky lze kombinovat různými způsoby a osvědčení je vyzkoušeli všichni.

## B5. KARTA REVOLUCE

Tyto veřejné karty umožňují otočit sféru na její moderní stranu. Každá sféra má svoji kartu revoluce. Od karet idejí je odlišují 2 další prvky:

- ◆ **Místa zapojení.** Na každé kartě revoluce se nachází 1 až 4 kruhy sloužící k umístění revolucionářů (F6, J1).
- ◆ **Sféra a náhled.** Sféra, v níž probíhá revoluce, je uvedena na levé straně karty. Pod názvem sféry je **náhled** dvou symbolů svobody, které se nacházejí na druhé straně karty.

VB za  
globalizaci pro  
zeleného

Náhled páru  
na druhé  
straně

Revolucionáři  
na místech  
zapojení



## B6. ŽETON PŘEKÁŽKY

Na konci hry získá každý hráč 1 VB za každý žeton překážky ve své zásobě. Text a symboly na žetonech jsou důležité při **přípravě hry (C5)**, **hodech nenávisti (I1)** nebo **hodech proti pirátům (E6)**.

- ◆ **Sféra.** Na každé překážce je uvedený název sféry, ke které překážka náleží (Amerika, Evropa, Osmanská říše, Čína, Japonsko, Brazílie, Západní Afrika, Východní Afrika, Indie a Východní Indie). Tím je určeno umístění při přípravě hry (C5) nebo při vrácení překážky.

- ◆ **Postoj.** Překážky mají následující barvy: **červená** = levicová,<sup>22</sup> **bílá** = pravicová,<sup>23</sup> **fialová** = embargo.

- ◆ **Krvavá kostka.** Barevná kostka označuje barvu figury, která má být zabita (viz glosář). Červená kostka zabíjí červenou figuru, zelená kostka zabíjí zelenou figuru, bílá kostka zabíjí bílou figuru, žlutá kostka způsobuje ztrátu jednoho dílu zlata, fialová kostka potápí obchodní loď, černá kostka vrací žeton překážky ze zásoby hráče zpět k příslušné sféře (*korupce*, E7).

- ◆ **Frustrace.** Symboly kostek s černým lemováním označují *frustrovanou nenávist (I3)*.

- ◆ **Rubová strana.** Na rubové straně žetonu překážky je počáteční počet překážek příslušné sféry, čehož se využívá při *přípravě hry (C5)* nebo *korupci (E7)*.

Bílá překážka

Krvavá kostka  
frustrace

Kostka daní

Kostka  
embarga

Krvavá  
kostka



<sup>22</sup> LEVICOVÝ SOCIALISMUS je doktrína, která tvrdí, že lidský život a lidská práce nenáležejí člověku, ale společnosti. „Každému, co jeho jest“ podle Marxových slov (#65). Tradiční otroctví se liší pouze tím, že majitelem otroka je spíše pán a vládce než zástupce společnosti.

<sup>23</sup> PRAVICOVÝ KONZERVATIVISMUS upřednostňuje svobodu v materiální sféře, kde na rozdíl od státního vlastnictví a kontroly lidského života a práce zavádí vzájemnou jednotnou společnost intelektuální kontrolou lidské mysli.

# C. PŘÍPRAVA HRY (ZDE ZAČÍNÁJÍ SKUTEČNÁ PRAVIDLA)

## C1. VÝBĚR HERNÍ VARIANTY

Hráči se nejprve dohodnou, kterou **herní variantu** budou hrát. Libovolnou variantu hry lze hrát podle základních pravidel přeskocením všech pravidel psaných **modrým** písmem. Při hře dvou hráčů musí jeden z nich hrát za červeného.

**a. Kooperativně-kompetitivní hra.** Hráči se domluví, že hra bude pokračovat kompetitivní érou, pokud se všem hráčům podaří předejít *kontraosvícenství* (K3). Pokud se to jednomu nebo více hráčům nepodaří, pak ti, kteří uspějí, budoují podle K4.

**b. Kooperativní hra.** Hráči se domluví, že hra skončí na konci *kooperativní éry* (K3), a pak ti, kteří uspějí, budoují podle K4. Ve hře nejsou žádné *tyranie* (I3b).

**c. Soliterní hra.** Hráč ovládá buď červeného a zeleného, nebo červeného a bílého a hra končí na konci *kooperativní éry* (K3).<sup>24</sup> Hrajte podle základních nebo pokročilých pravidel. Bez *tyranií* (I3b). Vítězství se určuje podle K4.

**d. Varianta 1865–1917.** Hra začíná s moderním Západem a feudálním Východem. Vyberte variantu C1a, C1b nebo C1c. Při *sestavění mapy* (C4) otočte 13 kolonií, Evropu a Indii na jejich moderní stranu a ponechte těmto sférám všechny žetony. Následně odstraňte všechny překážky v Evropě a zákon o uprchlých otrocích v USA. Slon začíná v Edu.

**e. Malthusiánská varianta.**<sup>25</sup> Jedná se o čisté kompetitivní variantu hry. Na konci kooperativní éry hra končí a všichni hráči budoují podle K4. Na *kontraosvícenství* (K3) se nebere ohled, takže budoují všichni hráči.

## C2. PŘÍRAZENÍ ROLÍ

Hráčům se náhodně přiřadí barva. Hru mohou hrát až tři hráči.

◆ **Parlamentní levice (červená),**<sup>26</sup> např. levicový abolicionista v parlamentu. Představitelem je např. lord Palmerston (#84).

◆ **Filantropové (zelená),** např. zámožný abolicionistický obchodník. Představte např. William Wilberforce (#9).

◆ **Evangelikánská pravice (bílá),**<sup>27</sup> např. pravcový protitrokařský náboženský fanatik. Představte např. David Livingstone (#25).

<sup>24</sup> FEUDALISMUS je zemědělským systémem nucené práce, v němž šlechtici jednají jako vláda a nevolníci jsou jeho nejspodnější a nejběžnější složkou. Nevolníci jsou nuceni zámoknou mocí sloužit pouze na polích a pouze na jim přidělené půdě. Feudalismus převládal v Eurasii po celá staletí, podobně rozdělená hierarchie byla také v zemědělských regionech v Americe a Africe. S příchodem renesance začal feudalismus v Evropě upadat, ale vzhopil se ve východní Evropě během „druhé nevolnictví“. Na začátku 19. století nevolnictví vymizelo v Anglii, Francii, Španělsku, Rakousku, Řecku, Itálii, Švýcarsku a Skandinávii, ale v ostatních částech světa zaměřených na zemědělství zůstalo dominantním režimem.

<sup>25</sup> MALTHUS (1798) byl behaviorista, což znamená, že věřil, že lidé nemají svou budoucnost vidět, a tedy ani schopnost předcházet katastrofálnímu navýšení populace při nadbytku zdrojů. Bylo dokázáno, že se Malthus ve všech svých závěrech mýlí.

<sup>26</sup> BYLA BRITÁNIE PRVNÍM STÁTEM, KTERÝ SE ZASADIL O ZRUŠENÍ OTROCTVÍ? Historické záznamy ukazují, že s možnou výjimkou Liber Paradiseus z roku 1256 v Bologni obnášel každý případ zrušení otroctví v Asii a Africe, stejně jako v Evropě a Americe, „tlak ze strany evropských abolicionistických hnutí, rozšíření kapitalistických vztahů nebo výroby, obavy a vnitřní koloniálního státu a snahy nezápadních elit o modernizaci jejich kultur... Neexistuje důkaz, že by institut otroctví v jakékoli části světa čelil vážnému útoku před příchodem 18. století.“ – Martin A. Klein, *Breaking the Chains*, 1993.

<sup>27</sup> KVAKERŮ (Společnost přátel) byla vyčleněná křesťanská sekta založená v Anglii v roce 1650 (#20). Mezi těmito světáznačnými křesťany se našlo mnoho nadaných kapitalistů a individualistů. Kvakeri zakládali banky a finanční instituce jako Lloyds of London, Barclays a Friends Provident a stejně jako všechny instituce po celém světě investovali také oni do obchodu s otroky. Ještě v roce 1705 byla většina vůdčích filadelfských kvakerů vlastnící otroky. Byli také křesťany, kteří se téměř 2000 let nepostavili proti otroctví. A náhle, snad jako důsledek osvícenského ducha doby v kombinaci s jejich vlastní historií porušování tradic, se kvakeri stali první známou skupinou, která v otroctví spatřovala hrozbu pro svou věcnou spásu. Byli prvními, kdo zakázal svým členům vlastnit otroky (Filadelfie, 1758), byli první organizací, která žádala Parlament (1783) a Kongres (1790) o ukončení otroctví. Protože kvakeri byli legálně vyloučeni z Parlamentu, přesvědčili bohaté anglikánské evangelikály, jakými byl třeba Granville Sharp, Thomas Clarkson (#10) a William Wilberforce (#9), aby je v této věci zastupovali. Za morálně nesnesitelné odsoudilo otroctví postupně více křesťanských náboženství a nábožánská pravice se tak ujala vedení abolicionismu.

### C3. POČÁTEČNÍ STAV FINANČNÍCH DESEK

Každý hráč dostane finanční desku a 6 agentů své barvy.

- ◆ **Finanční agenti.** Umístěte 3 agenty do **kapitálu** (horní příhrádka) a 3 do **majetku** (prostřední příhrádka). Toto rozložení je znázorněné předtisknutými zlatými tečkami.
- ◆ **Společné zásoby.** Ostatní agenty a figury umístěte do **společné zásoby**, v níž jsou nepoužité figury všech hráčů.

### C4. SEŠTAVENÍ MAPY

Rozmístěte deset karet sfér nevolnickou stranou nahoru do obdélníku 2 × 5. Každá karta představuje jednu z deseti říší: 13 kolonií, Evropa, Osmanská říše, říše Čching, Japonsko období Tokugawa, Brazílie, Kongo, Zululand, Indie a Východní Indie.

- ◆ **Hranice.** Mezi kartami sfér ponechte asi centimetrové rozestupy.

### C5. UMÍSTĚNÍ ŽETONŮ PŘEKÁŽEK A OTROKÁŘŮ

Umístěte překážky lícem nahoru ke sféře uvedené na rubové straně žetonu.

- ◆ **Severní polokoule.** Amerika (3), Evropa (3), Osmanská říše (5), Čína (5) a Japonsko (5).
- ◆ **Jižní polokoule.** Brazílie (3), Západní Afrika (3), Východní Afrika (4), Indie (5) a Východní Indie (3).
- ◆ **Otrokáři.** Na každou z 9 hranic moře umístěte žeton ve tvaru lodi odpovídající **krvavým produktům**<sup>28</sup> vyznačeným na kartách sfér (bavlna, cukr, kaučuk atd.).

### C6. UMÍSTĚNÍ POČÁTEČNÍCH ŽETONŮ A FIGUR

- ◆ **Slon.** Figura slona začíná s chobotem namířeným na Londýn.
- ◆ **Anarchie.** Zbývajících 18 černých disků rozdělte rovnným dílem mezi všechny hráče, kteří si je umístí do **vlastní zásoby** (na konci hry získá každý hráč 1 VB za každý disk nebo žeton ve své zásobě).
- ◆ **Počáteční správci.** Na místa správců s předtisknutými barevnými tečkami umístěte agenty stejné barvy (britský parlament v Londýně, britská kolonie ve Virginii, jezuitská redukce v Brazílii a britská Východoindická společnost v Mughalské říši). Umístěte agenty i v případě, že se jejich barva neúčastní hry.

**28** KRVAVÉ PRODUKTY jsou ty, které jsou vyráběny otrockou prací a podvodně prodávány na volném trhu. Jejich historie sahá až do Konžského království, negramotného válečného státu, jehož ekonomika závisela na otročování od doby, kdy národy Bantu dobyli Afriku. Konžský král vítal Portugalce, konvertoval ke křesťanství a stupoval nájezdy na odchyty otroků určených pro vývoz. Evropané se omezili na pár otrokářských přístavů, zatímco únosy prováděli domorodí Imbangalové najatí do válek nebo nájezdů. Tím došlo k vyhládnění sousedických vesnic na východní hranici Konga a v Angole. Prudkým rozvojem vývozu byla domorodá populace otročena a veskerá struktura zákona byla zaměřena na otroctví: bez ohledu na to, o jaký čin šlo, trestem bylo otroctví. Po 330 zubožených letech byl obchod s otroky náhle ukončen na základě britského nátlaku v roce 1839. Královský monopol s otroky již neměl žádné další příjmy a v zemi zůstaly tisíce neprodaných otroků. Tito otroci byli určení k práci na „legálních“ krvavých produktech určených k vývozu: semena kofy, med, slonovina a později kaučuk. Belgický král Leopold II. získal v roce 1884 Kongo do svého osobního vlastnictví (řízení 67x větší než Belgie). Ve „Svobodném státě Kongo“ panovaly brutální podmínky včetně nezákonného otročování místními milicemi, vypalování vesnic a hromadného usévání končetin. V knize „Srdce temnoty“ je zaznamenal Joseph Conrad. (Kniha se stala přelohou slavného filmu Apokalypsa, jehož dějištěm byl Vietnam.) Po odhlášení vykonaných zvěrstev byl král nucen Kongo odprodat Belgii, čímž země přešla pod částečně lepší civilní kolonialismus. Stovky tisíc občanů a propuštění začaly přepravovat zboží z vnitrozemí do pobřežních přístavů, čímž vytvořily novou bohatou společenskou vrstvu obchodníků. Naneštěstí okamžitě po získání nezávislosti v roce 1960 upadlo Kongo zpět do spárů drobných tyranů, občanských válek a anarchie, které trvají až do dnešních dnů. Kongo tak i v 21. století zůstává „srdcem temnoty.“

- ◆ **Propuštění.** V Evropě umístíte na černé čtverce s barevným středem figury postav požadované barvy (1 červená, 2 zelená a 1 bílá).<sup>29</sup>
- ◆ **Nákaza (pouze pokročilá varianta).** Umístíte po jednom zelenožlutém disku na předtíštěná místa v Kongu, Zululandu a ve Východní Indii, viz **B2**. Disk označuje sféru s nákazou.
- ◆ **Společná zásoba.** Ostatní žetony umístíte do společné zásoby.

## C7. PŘÍPRAVA DOBÍRACÍCH BALÍČKŮ

- ◆ **Dobírací balíčky kooperativní éry.** Pro všechny **pokročilé varianty hry (C1a, b nebo c)** zamíchejte západní ideje a vytvořte balíček 16 karet (hra 1 nebo 2 hráčů) nebo 22 karet (při hře 3 hráčů).<sup>30</sup> Stejným způsobem vytvořte dobírací balíček východních idejí (v obou dobíracích balíčcích je tedy stejný počet karet). Pokud hrajete základní variantu hry (**C1a, b** nebo **c**), odstraňte 3 karty z každého balíčku, v balíčcích tedy zůstane po 13 kartách pro hru 1 nebo 2 hráčů, nebo po 19 kartách pro hru 3 hráčů. Umístíte balíčky vedle sebe, východní napravo od západního. Zbývající karty se v základní variantě hry již nepoužijí, pro pokročilou variantu je máte v dosahu.
- ◆ **„Astrologické“ nastavení (povinné).** Oba dobírací balíčky jsou otočené lícem nahoru, takže z každého vidí hráči jednu „budoucí“ kartu, která do hry teprve přijde.
- ◆ **Počáteční úmluvy.** Dvě počáteční karty úmluv (**Listina práv a Obecná vůle**) umístíte vedle sebe a nechte pod nimi dostatek prostoru pro jejich postupné rozšiřování v průběhu hry. Natočení těchto dvou karet prozatím není důležité, pro každý sloupec úmluvy o něm rozhodne až otec zakladatel.
- ◆ **Balíček revolucí.** Deset oboustranných karet představuje **revoluce**. Na jedné straně jsou orámované bíle, na druhé červeně. Karty revolucí umístíte do společného balíčku, do kterého můžete kdykoli během hry nahlédnout.

**29** LONDÝŇSTÍ OBCHODNÍCI. „Navzdory absenci jediné instituce, která by to nařizovala a kontrolovala, pomohla [londýnská] městská vlivovitost londýnským odborníkům úspěšně zkoumat přírodu... hledat finanční podporu u osobností z řad občanů nebo soudců a přes obtíže vyjednat řešení... Překřikování vsudy přítomného ruchu je slyšet ze stánek téměř na každé ulici, pracuje se ve stísněných zákoutích nad kotli a tavicími pecemi, a obchody lákají zákazníky výklady v Royal Exchange a dalších obchodních čtvrtích, stovky mužů a žen všech národností se v Londýně zapojují do práce ve vědě, medicíně a technologii.“ — Deborah E. Harkness, *The Jewel House*, 2007, str. 8–9.

**30** ZÁPADNÍ IDEJE se staly standardem, podle něhož se posuzuje celý svět. Udělejte si chvilku a prohleďte si karty západních idejí – svoboda projevu, soudní procesy před porotou, práva člověka, odluka církve od státu, volení představitelů, vláda se souhlasem těch, kterým se má vládnout, habeas corpus – všechny tyto standardy dnes považujeme za samozřejmé. Například mučení bylo legální a schvalovanou praktikou před uvedením osvícenského pojednání o krutém a mimořádném trestu (#8). Politický pokrok od časů osvíceniství stagnoval, protože principy, které ho umožňují, byly zapomenuty nebo odsouzeny. První koncept „principu“ byl značně přepracován. Namísto objektivní pravdy nezávislé na kultuře je dnes názor kulturou zkrslý.

## ÚMLUVY (pouze v pokročilé hře)



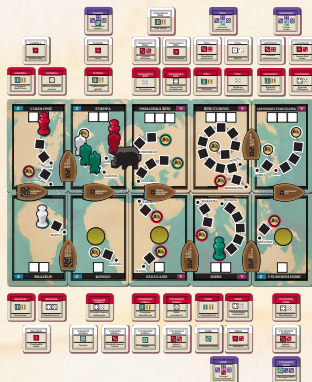
## NABÍDKA KARET



## REVOLUCE (pouze v pokročilé hře)



## SFÉRY



## KOMPONENTY HRÁČE



## D. PRŮBĚH HRANÍ

Pořadí hráčů je v každém kole určeno následujícím způsobem: parlament (červený hráč), obchodníci a filantropové (zelený hráč) a konečně evangelikálové (bílý hráč). Po odehrání tahu všech hráčů pokračujte dalším kolem.

### DI. PŘEHLED TAHU

Každé kolo představuje přibližně 8 let historie. Tah sestává z následujících 5 kroků:

#### AKČNÍ FÁZE (F)

V průběhu svého tahu proveďte až 2 akce. Stejnou akci můžete provést vícekrát. Seznam akcí je následující:

- ◆ **Sbírka** umožňuje odvolat agenty z mapy nebo nabídky karet a navýšit kapitál na finanční desce.
- ◆ **Syndikování (s náklady)** přesouvá finančního agenta na kartu v nabídce, např. vytvoření abolitionistické organizace se speciálními operacemi.
- ◆ **Stavba lodí (s náklady)** umísťuje žeton lodí za cenu 3 dílů zlata. Touto akcí lze pokaždé postavit jen 1 loď.
- ◆ **Jmenování (s náklady, slon)** umísťuje na mapu správce, který je zapotřebí k podpoře vzdělanosti nebo westernizaci obyvatelstva.<sup>31</sup>
- ◆ **Vydání zákona** globalizuje *uskutečnitelnou* a *syndikovanou* ideu z nabídky karet do jedné ze 2 úmluv (čímž se mohou stát další ideje uskutečnitelné). Touto akcí se uplatňují účinky (M) idejí ve prospěch hráče vydávajícího zákon.
- ◆ **Připojení k revoluci (s náklady)** vede ke svržení zastaralého feudálního systému a přechodu k modernímu westernizovanému (J).

#### FÁZE OPERACÍ (G)

Za každou syndikaci a za každého revolucionáře můžete provést jednu operaci. Operace si vybíráte mezi znázorněnými operacemi na syndikované kartě. Typy operací:

- ◆ **Námořní operace** přesouvá námořní agenty mezi loděmi a s válečnými loděmi provádí *politiku dělových člunů* (E5).
- ◆ **Propuštění (s náklady, slon)** kupuje otrokům svobodu.
- ◆ **Westernizace (slon)** osvobozuje otroky v teokraciích nebo republikách.
- ◆ **Volební právo (s náklady, slon)** slouží k získání překážky v britských koloniích nebo demokraciích.
- ◆ **Podpora vzdělanosti (slon)** vytváří disidenty.<sup>32</sup>
- ◆ **Soudní proces a lidové hlasování (s náklady)** proměňují nabídku karet a vytvářejí nová a výhodná uspořádání idejí

**31** JOHN COMPANYY je desková hra z roku 2017, kterou vytvořil Cole Wehrle. Vypráví příběh Východoindické společnosti, akciové společnosti, která začala obchodovat v Indii (od roku 1611). Nejednálo se o zcela soukromou společnost vzhledem k tomu, že její námořní monopol byl zajištěn děly britského námořnictva. Ovšem na pevnině Společnost velela jen stovce strážníků, takže její existence byla umožněna pouze rozmarem místních vlád. Ke změně došlo během Sedemleté války s Francií, kdy bylo Společnosti přiděleno vojsko, s nímž od roku 1757 řídila části indického subkontinentu. Jakákoliv instituce s vojenskou převahou je institucí vládní spíše než obchodní, což Robert Clive dovedl k dokonalosti, když v roce 1765 získal právo dávání (pravomoc vybírat daně v Bengálsku a Biháru pomocí ozbrojených sil). V roce 1793 bylo podepsáno Trvalé vyrovnání (Permanent Settlement), díky této dohodě získala John Company zamírněná práva. Zamírněná byla dědiční vlastnická práva vybírající daně pro mughalského císaře a Společnost si zajistila podobný monopol pro výběr daní. Závislost Společnosti na otrokářských zamírněných upadla do krize britským zrušením otroctví v roce 1833. Krize byla zmírněna odložením platnosti zákona pro Indii o deset let a poté nařízením, že na všechny zrozcené ze skupiny páriů indického kastovního systému bylo odkazováno eufemismem „zemědělská pracovníci“. Vypadá to, že otroci, se kterými jejich páni zacházeli celkem dobře a jsou odměňováni v naturaldích, jsou opravdu šťastnější... než svobodní muži bojující o holou existenci v konkurenčním prostředí.“ — Sběratel z Tančavuru, 40 let po zákonném zrušení otroctví v Indii v roce 1843.

**32** VZDĚLANÍ VOLÍČI JSOU PRO SVOBODU ZÁSADNÍ. Thomas Jefferson napsal, že je zapotřebí „osvěcenoého lidu a energického veřejného mínění“ k udržení „aristokratického ducha vlády“ pod kontrolou. Vydávatelé jako Benjamin Franklin používali noviny k tomu, aby poučili obyvatele o morálních ctnostech, které považovali za zásadní pro přežití nové republiky.

v úmluvách. Tyto dvě operace udělují *bonusové petice (L)*.

**Poznámka:** Akce a operace označené slovem „slon“ musí být provedeny v *přístavu pod dohledem slona*. Akce a operace označené „s náklady“ mohou pro své provedení vyžadovat utracení určitého množství zlata. *Náklady zaplatíte (E3) před provedením akce nebo operace.*

### FÁZE SLONA (H)

Hodem kostky zjistíte, kam v tomto tahu *pochodoval* slon (H2) a která karta má být z nabídky odhozena (H3).

### FÁZE NENÁVISTI A POGROMŮ (I)

◆ **Hod nenávisť.** Hodte jednou nebo více kostkami k oslabení přístavu pod dohledem slona (I2).

◆ **Hod pogromu.** Hodte jednou kostkou pro každou sféru, v níž jsou 2 disky anarchie (I4).

### REVOLUČNÍ FÁZE (J)

Pokud jsou ve sféře zároveň anarchie a disidenti, v nabídce karet *spustíte revoluci (J1)*, pokud ještě není spuštěná. Revoluce je úspěšná (J4), pokud je uskutečnitelná a zároveň je k ní připojený požadovaný počet revolucionářů.

### OBNOVENÍ NABÍDKY KARET

Zaplatíte všechny mezery v nabídce karet (K1) a také obnovte všechny agenty v nabídce (K2). Zkontrolujte podmínky konce hry (K3, K5).

## E. FINANCE A POLITIKA DĚLOVÝCH ČLUNŮ

Finanční deska sleduje stav vašich financí při provádění akcí a operací spojených s náklady. **Politika dělových člunů** je bonusová akce získaná za důsledku provedení akce nebo operace spojené s námořními agenty.

### E1. PLATBA ZA AKCE A OPERACE SPOJENÉ S NÁKLADY

Během vašeho tahu můžete provádět akce a operace spojené s **náklady** (tj. ty, za něž je nutné platit zlatem) přesunem agentů po finanční desce za účelem vygenerování potřebného množství zlata. Jeden díl zlata je vygenerován přesunem agenta buď z kapitálu do majetku, nebo z majetku do dluhu, a to v libovolném pořadí. Tento postup můžete opakovat vícekrát, abyste vygenerovali tolik zlata, kolik potřebujete.<sup>33</sup>

◆ **Figury na finanční desce.** Na finanční desce mohou být umístěny pouze figury agentů, nesmí zde být figury postav nebo jiné žetony.

◆ **Transparentní financování.** Stav vaší finanční desky je veřejnou informací.

☛ **Příklad:** Máte 2 finanční agenty v kapitálu, 2 v majetku a 4 v dluhu. Provedete akci *syndikování*, která stojí 5 dílů zlata. Přesunete 2 agenty z kapitálu do majetku (což vygeneruje 2 díly zlata) a poté přesunete 3 agenty z majetku do dluhu (vygenerování dalších 3 dílů zlata). Nyní máte 1 agenta v majetku a 7 agentů v dluhu. K dokončení *syndikování* musíte na kartu v nabídce umístit posledního agenta z majetku.

**33** PRÁCE je předpokladem pro produkci majetku, ale sama o sobě majetkem není. Vlastnictví otroků má tržní hodnotu, avšak považovat otroky za majetek je mylnou představou. Otroctví snižuje produkci majetku již ve svých kořenech, zbavuje lidi motivace vyrábět. Každý otrokář by byl nakonec bohatší, kdyby namísto otroků pracoval se svobodnými lidmi. Ekonomické rozdíly mezi Severem a Jihem v USA před občanskou válkou byly částečně způsobeny pomylením jižanského plantážníka, který v otrocích spatřoval svůj majetek nebo kapitál. Pokud si někdo myslí, že je bohatý jen díky existenci dělníků, necítí potřebu hromadit nebo vlastnit skutečný kapitál. Průmyslník Severu považoval za svůj kapitál továrnu a stroje společně se zásobou materiálu a hotových výrobků. — George Reisman, *Capitalism*, 1996.



## E2. ZNÁRODNĚNÍ AGENTŮ<sup>34</sup>

Použitím *bonusové petice* (L) po globalizování ideje prostřednictvím soudního procesu nebo lidového hlasování může červený hráč zajmout a následně na své finanční desce používat (včetně akce sbírka) agenta jiné barvy. Zajatý agent se nazývá čerňodněný agent, který se globalizováním ideje přesouvá z původní syndikace do přihrádky majetku červeného hráče.

- ◆ **Bez možnosti umístění.** Znárodněný agent nemůže být *umístěn* (E3).
- ◆ **Privatizovaný dluh.** Jakmile červený hráč přesune znárodněného agenta do dluhu, odvolá ho tím na finanční desku (do majetku) jeho původního vlastníka.
- ◆ **Privatizace.** Jako *bonusovou petici* (L) můžete odvolat znárodněného agenta od červeného hráče.

☛ **Příklad:** *Jako červený hráč globalizujete použitím operace lidové hlasování kartu, která je syndikovaná bílým hráčem. Bonusovou petici znárodníte jeho bílého agenta do svého majetku. Ve svém tahu můžete provést další operaci, za kterou zaplatíte přesunem znárodněného agenta do dluhu. Tím se tento agent vrací do majetku na finanční desce bílého hráče.*

## E3. UMÍSTOVÁNÍ AGENTŮ Z VAŠÍ FINANČNÍ DESKY

Některými akcemi nebo operacemi (např. syndikování) se **umísťují** finanční agenti na karty v nabídce karet (jako syndikace nebo revolucioniáři) nebo na mapu (jako správci nebo námořní agenti). Pokud je akce nebo operace spojená s náklady, nejprve přesuňte agenty na finanční desce směrem dolů k vygenerování potřebného množství zlata a až poté umístíte agenta.

- a. **Pořadí umístování pro červeného a bílého hráče.** Při umístování agentů na mapu nebo na karty v nabídce odeberte agenty z vaší finanční desky shora. Jinými slovy, nejdříve se umísťují agenti z kapitálu, poté z majetku, pokud v kapitálu již žádný agent není, a až poté z dluhu.
- b. **Pořadí umístování pro zeleného hráče.** Zelený hráč je finančně zvýhodněný a umísťuje agenty dle vlastní volby z libovolné přihrádky na finanční desce.

## E4. ODVOLÁNÍ AGENTŮ NA VAŠÍ FINANČNÍ DESKU

Agent vrácený z jakéhokoli důvodu zpět na vaší finanční desku se umísťuje vždy do přihrádky majetku.<sup>35</sup> Tato akce se nazývá odvolání.

- ◆ **Kolnosti.** K vrácení majetku dochází odvoláním (F1.1), po převratu na místě správce (F4), nebo zabitím z nenávisti (I2).
- ◆ **Pokročilá varianta hry.** K vrácení majetku dochází také v případě úspěšné revoluce (J4), nebo *privatizací* (L1.1) vašich znárodněných agentů.

<sup>34</sup> ZNÁRODNĚNÍ je legální krádež majetku z moci státního úředníka. Po vzpouře sipáhtů v roce 1857 byla Východoindická společnost znárodněna a přímá vláda Indie přešla pod Britský ráj.

<sup>35</sup> MAJETEK představuje hmotné statky nutné k získání lidské hodnoty. Pro abolitionistu je takto získanou hodnotou politická svoboda. Kapitálem k vytvoření takového majetku jsou válečné lodě a zbraně schopné zastavit otrokářské loď a vládce podporující otroctví, jsou jim koloniální, misijní a obchodní centra schopná postupně přinášet hodnoty svobodné mysli, svobodného těla a volného obchodu.

## E5. POLITIKA DÉLOVÝCH ČLUNŮ<sup>36</sup>

Jakmile umístíte (F3) nebo přesunete (G1) námořního agenta (viz glosář) na zeton lodi, můžete okamžitě provést **politiku dělových člunů**. Námořní agent je červený agent, umístíte nebo odvolat ho tedy může pouze červený hráč, ale přesouvat již umístěného agenta mohou všichni hráči. Při každé politice dělových člunů máte na výběr ze 3 možností:

1. **Získání anarchie.** Vyberte si jednu ze 2 sousedních sfér a získejte z ní jednu anarchii. Ta se přesouvá do vaší zásoby.
2. **Získání embargo.** Vyberte si jednu ze 2 sousedních sfér a získejte z ní jedno embargo (fialová překážka).
3. **Hod proti pirátům (s náklady).** Viz E6.

---

*Často opomíjené pravidlo: Pokud umístíte nebo přesunete námořního agenta stavbou lodi (F3) nebo účinkem Obchodník (M5), můžete provést politiku dělových člunů pouze s tímto námořním agentem. Pokud však provedete námořní operaci (G1), můžete provést politiku dělových člunů s každým námořním agentem na mapě.*

---

## E6. HOD PROTI PIRÁTŮM (S NÁKLADY)

Pokud se při politice dělových člunů rozhodnete zaplatit za hod proti pirátům, postupujte podle následujících kroků:

- ◆ **Cena kostek.** Určete, kolika kostkami v počtu od 1 do 4 budete házet, a zaplatte cenu kostek (viz glosář) rovnou druhé mocnině jejich počtu.
- ◆ **Hodte kostkami a sečtěte výsledky.**
- ◆ **Potopení otrokářské lodi.** Pokud je výsledek hodu větší, než je celkový počet otroků v obou sousedních sférách, získáte otrokářskou loď do vaší zásoby.
- ◆ **Korupce.** Pokud hodíte pouze jednu kostkou a hozené číslo se shoduje s jednou z hodnot černých kostek na otrokářské lodi, dochází ke korupci (E7).<sup>37</sup>

*Tip: Kromě snížení nákladů na operaci volební právo jsou zde další 2 důvody, proč házet proti pirátům: Buď proto, že chcete korupci zamíchat s politickým zřízením v sousední sféře, nebo proto, že chcete potopit otrokáře a zároveň se chcete ujistit, že nikdo jiný již nebude politické zřízením v sousední sféře tímto způsobem měnit.*

<sup>36</sup> POLITIKA DÉLOVÝCH ČLUNŮ je použitím násilí k otevření volného obchodu. S touto politikou jsou spojovány berberské války (#80), opiové války (#82) a černé lodě komodora Perryho v Edu (#85). Jelikož je násilí namířené proti vládě, která potlačuje svobodu v uzavírání dohod svých vlastních obchodníků, je politika dělových člunů (dle této definice) formou benevolentního imperialismu.

<sup>37</sup> ZÁPADOAFRIČKÁ ESKADRA byla se značnými výdaji vybudována rok poté, co byl Parlamentem přijat zákon o zrušení obchodu s otroky v roce 1807. Královská námořní eskadra ukončila fungování afrického otrokářského trojúhelníku zajetím 1 600 otrokářských lodí a osvobozením 150 000 Afričanů mezi lety 1808 a 1860. Většina osvobozených otroků se ze strachu, že budou znovu ztroceni, rozhodla usadit v Sierra Leone, první britské kolonii západní Afriky. Výdaje pro Británii nezahlavovaly pouze námořní a předsilovací náklady a zaměstnanecké výlohy až pro šestinu britské námořní péchy, ale také úplatky za spolupráci Španělska a Portugalska a cenu za nebezpečné třenice s Francií. Spojení státy a dalšími. Většina eskader byla zřízena v Tichém oceánu, Indickém oceánu, Rudém moři a Perském zálivu, avšak stíhání otrokářských plachtěnic s nízkým ponorem se ukázalo být na mělnicích celkem obtížné. Navzdory rostoucím nákladům a naprostému nedostatku finančních výhod plynoucích přímo Británii byla tato křížová výprava neúnavně vedena ke konečnému úspěchu. — David Brion Davis, *The Problem of Slavery in the Age of Revolution, 1770–1823*, str. 68–69; — R. W. Beachy, *The Slave Trade of Eastern Africa*, str. 87, 100–101; — W. E. B. Du Bois, *The Suppression of the African Slave Trade to the United States of America, 1638–1870*, str. 141.

- **Příklad:** Přesunete námořního agenta na loď, která v Pacifiku sdílí stejnou hranici moře s přepravci čaje. Rozhodnete se zaplatit 1 díl zlata, a tedy hodit jen jednou kostkou. Jsou zde 2 japonští propuštěnci a po 1 otrokovi v Edu, Koreji a Batávii.<sup>38</sup> K potopení otrokáře tedy musíte hodit hodnotu větší než 3, avšak hodíte „1“ a váš pokus selže. Na žetonu otrokáře je černá kostka s hodnotou „1“, čímž dochází ke korupci (pokračování viz E7).

## E7. KORUPCE<sup>39</sup>

Korupci se vrací jedna překážka (pokud je k dispozici) ze zásoby hráče zpět ke sféře, k níž náleží. Tímto způsobem lze okrást jakéhokoli hráče, pokud se v jeho zásobě nachází vhodná překážka.

- ◆ **Korupce vzešlá z hodu proti pirátům.** Pokud je při hodu proti pirátům použita **pouze jedna kostka** a výsledek hodu se shoduje s jednou z hodnot černých kostek na žetonu otrokáře, dochází ke korupci. Pokud nelze žádnou překážku vrátit, protože obě sféry mají plný stav (maximální počet překážek u sféry je zobrazený na rubové straně každého žetonu překážky), umístíte do sféry anarchii. Dotčenou sférou musí být jedna ze dvou sousedních sfér, na jejichž hranici moře probíhá boj s piráty.

*Poznámka: Ke korupci dochází, i když je pirát potopen.*

- ◆ **Korupce způsobená revolučním zákonem č. 4:** viz J6.

- **Příklad:** Po hodu proti pirátům jednou kostkou z předchozího příkladu E6 dochází ke korupci. Jako červený hráč upřednostňujete vrácení červené levicové překážky, pokud je to možné. Naneštěstí jsou dostupné pouze 2 překážky, obě bílé, tedy praviceově orientované. Vráťte Sonnó džoi rónin (typ putujícího samuraje) do Japonska.



## F. AKČNÍ FÁZE

V této fázi můžete provést až **dvě** akce.

- ◆ **Pořadí.** Akce můžete provádět v libovolném pořadí nebo můžete zahrát stejnou akci dvakrát.
- ◆ **Akce se slonem.** Pro celý váš tah určuje přístav pod dohledem slona (**H1**). Pokud jste ve svém tahu doposud žádnou takovou akci neprovedli, přešuněte slona z libovolného místa na mapě do zvoleného přístavu.
- ◆ **Akce s náklady.** Před provedením akce zaplatte její cenu generováním zlata (viz glossář).

**38** OBCHOD S OTROKY PŘI VOC. Nizozemská Východoindická společnost (VOC, nizozemsky Vereenigde Oost-Indische Compagnie) bohatla díky koření importovanému do Evropy z Batávie, což byla její kolonie ve Východní Indii. Cesta do Evropy vedla kolem mysu Dobré naděje, kde sloužila nizozemská kolonie jako překladiště. Guverner kapské kolonie sužovaný chronickým nedostatkem pracovních sil a neschopný přilákat dělníky z řad místních khoikhoiských národů povolával námořníky a vojáky z propulzujících lodí. Počínaje rokem 1685 byli otroci importováni do kapské kolonie, především z Indie a Cejlonu, ale také z Madagaskaru, Kilwy ve východní Africe a Východní Indii. Obchod s otroky ovšem nepromlkl do Atlantiku kvůli dohodě mezi Východoindickou a Západooindickou společností a později kvůli hrozbě západoafrické eskadry. V roce 1792 sice bylo rozhodnutím politické rady od obchodu s otroky zcela upuštěno, ale jinak byli Nizozemci v procesu emancipace pomalí a otroctví na plantážích bylo v nizozemské Východní Indii legální až do roku 1862.

**39** KORUPCE je platba provedená osobou, která na oplátku žádá svobodu svého podnikání. Jedná se o násilím ovládanou dohodu, u níž je v roli agresora vždy vláda a v roli oběti vždy obchodník. Tato hierarchie nutně vyplývá z definice „vlády“ jako instituce s monopolem k použití násilí. Narodil od tvrzení marxisty je právo kupovat a prodávat základním právem a „uplatky“ vyžadované se zbrání přiložené ke spánku jsou jednoduše nezákonným zdaněním. Nicméně byznys může nakoupit dostatek zbrání a žoldáky, aby se stal vládou, jako tomu bylo v případě John Company v Indii nebo v případě moderních drogových baronů v Kolumbii. Pokud se tak stane, už se dále nejedná o byznys.

## F1. SBÍRKA



Tato akce vylepšuje stav kapitálu na vaší finanční desce, sestává ze tří kroků:

- 1. Odvolání.** Dle vlastního uvážení můžete přesunout figury agentů (nikoli však figury postav) vaší barvy ve hře (tj. syndikace, **revolucionáře**, námořní agenty a správce) do vaší příhrádky majetku.
  - 2. Ručení.**<sup>40</sup> Pokud máte agenty v kapitálu i v dluhu, přešuněte jednoho agenta z kapitálu do majetku (dolů) za každého agenta přesunutého z dluhu do majetku (nahoru). Tento postup opakujte, pokud máte stále agenty zároveň v kapitálu a v dluhu.
  - 3. Hromadění kapitálu.**<sup>41</sup> Přešuněte všechny agenty z příhrádky majetku do kapitálu.
- ♦ **Bonusový krok pro červeného hráče.** Pokud nebyl odvolán námořní agent v kroku **F1.1**, můžete navíc provést **námořní operaci (G1)**.<sup>42</sup>

☛ **Příklad:** Máte 5 finančních agentů: 2 v kapitálu, 0 v majetku a 3 v dluhu. Odvoláním odeberete 1 syndikaci z nabídky karet a tohoto agenta přesunete do příhrádky majetku. Ručením přesunete 2 agenty z kapitálu do majetku a 2 agenty z dluhu do majetku. Hromaděním kapitálu přesunete 5 agentů z majetku do kapitálu. Akce je tak zakončena s 5 agenty v kapitálu a 1 v dluhu.

## F2. SYNDIKOVÁNÍ (S NÁKLADY)



Touto akcí se umísťujete agent na kartu ideje v nabídce. Agent je umístěn z vaší finanční desky podle *pořadí umísťování agentů (E3)*. Tento agent se nazývá **syndikace**, díky níž máte možnost zvolit si na kartě jednu operaci během *fáze operací (G)*. **Syndikace je prvním nutným krokem k vydání zákona (F5)**.

- a. Cena karty v nabídce.** Cena syndikování je závislá na pozici karty v nabídce, dle řady zdola nahoru. Idea ve spodní řadě stojí 0 dílů zlata, další 1 díl zlata, pak 2 díly zlata, 3 díly zlata, 4 díly zlata a poslední, nejvyšší umístění karta hned pod dobracím balíčkem je nejdražší a stojí 5 dílů zlata.  
☛ **Příklad:** John Brown je v druhé řadě odspoda. Cena syndikování této ideje je 1 díl zlata.
- b. Cena za přítomné agenty.** K ceně karty v nabídce je nutné přidat množství zlata rovné aktuálnímu počtu agentů (nezávisle na barvě, může se jednat i o vaše vlastní) na příslušné kartě umocněné na druhou [podle počtu 0, 1, 4, 9].
- c. Sdílení operací.** Pokud stejnou ideu syndikuje více hráčů, mají všichni přístup k operacím karty (jedna operace za každou syndikaci).  
☛ **Příklad:** Předpokládejme, že na kartě Johna Browna z předchozího příkladu už jsou 2 agenti, každý od jiného hráče. Cena syndikování karty je nyní  $1 + 4 = 5$  dílů zlata. Všichni tři hráči mají tímto přístup k operaci propuštění.

**40** RUČENÍ je vlastnictvím kapitálu, který je důkazem pro věřitele, že jste schopni splácet své dluhy.

**41** HROMADĚNÍ KAPITÁLU nastává, když ekonomický systém věnuje produkci kapitálových statků více úsilí, než je nutné pro pouhou výměnu opotřebovaných nebo spotřebovaných kapitálových statků. Příkladem je soběstačný zemědělec, jehož vlastní produkce ve formě osiva je zdrojem kapitálu pro další produkci. Pokud může vyprodukovat pouze 2 bušy pšeniny na 1 buš osiva, pak musí jako plodinu pro příští rok použít polovinu své produkce. Jeho rodina neproduktivně zkonzumuje druhou polovinu. Avšak se zlepšením efektivity, řeckéme díky nástrojím, dokáže vyprodukovat 3 bušy pšeniny na jeden buš osiva, má možnost hromadit kapitál a být exportérem obilí namísto farmáře k pouhému zajištění obživy.

**42** BRITÁNIE VLÁDNE VLNÁM. Vláda je institucí s monopolem použítí násilí na určitém území a na námořních obchodních trasách. Takovou institucí byl často britský Parlament (nebo jedna z jeho byrokracií, např. Východoindická společnost). Proto velí červený hráč námořním protitrokařským operacím, zatímco ostatní hráči mají podpůrné nebo poradní role.

### F3. STAVBA LODI (S NÁKLADY)<sup>43</sup>



Tato akce stojí 3 díly zlata a slouží k umístění jednoho žetonu lodi na hranici moře, kde dosud žádný žeton lodi není. Touto akcí se **navíc** přesune jeden finanční agent vaší barvy ze společné zásoby do vašeho dluhu (stavba lodi zvyšuje kapacitu kapitálu). Červený hráč může umístit agenta na libovolnou obchodní loď (viz glosář), a tím z ní učiní loď válečnou, se kterou může následně provést *politiku dělových člunů (E5)*.<sup>44</sup>

**Tip:** *Klíčová role červeného hráče spočívá v umísťování námořních agentů, jejich přesun je zase klíčový pro boj s piráty (E6). Agenty na lodích lze přesouvat pomocí námořní operace (G1).*

**a. Podzemní železnice.** Stavba lodi automaticky zakládá trasu podzemní železnice (viz glosář) mezi dvěma sférami, pokud je slon v jedné z těchto sfér.<sup>45</sup>

**b. Nižší náklady díky průmyslové revoluci.** Pokud jste již na mapu umístili kostku *továrny (J6.7)*, stavba lodi stojí pouze 2 díly zlata namísto 3.<sup>46</sup>

➤ **Příklad.** *Jako červený hráč postavíte válečnou loď v Pacifiku za 3 díly zlata. Ze společné zásoby získáte agenta, kterého umístíte do dluhu. Rozhodnete se provést politiku dělových člunů v Japonsku odstraněním Politiky sakoku (fialový žeton embargo).*

**43 BLOKÁDA.** „V letech 1849 a 1850... britská vláda podnikla drastické kroky proti obchodníkům s otroky v brazilských teritoriálních vodách, bez ohledu na brazilskou suverenitu a s úmyslem přinutit brazilskou vládu k závazku, že přijme účinný zákon proti obchodu s otroky a postará se o jeho prosazování. Zcela pořízená britskými vpády do přístavů, jejich dobytím a zničením brazilských otrokářských lodí dokonce i v brazilských teritoriálních vodách, vystavená hrozbám přerušení legální přepavy, vojenskému konfliktu, a dokonce blokadě brazilských přístavů, byla vláda císařství v roce 1850 přinucena přistoupit na britské požadavky výměnou za příslib zastavení námořní útoků“ — Robert Conrad, *The Destruction of Brazilian Slavery: 1850–1888, 1972.*

**44 PAX BRITANNICA** bylo období všeobecného míru v době, kdy Velká Británie vládla vním globálním policejním dohledem s nepřekonatelnou námahou i silou. Civilizovaný svět potlačil otroctví a pirátství a po roce 1840 také přijetím volného obchodu vyloučil. Během období Pax Britannica byly navíc potlačeny nekontrolované činy válečných agresí, válce o následnictví a příležitostného násilí, shrnuté Stevenem Pinkerem, profesorem společenských věd Harvardské univerzity, v masivním svazku o 832 stranách. „V průměru zabijí nestátní společnosti ve válkách 15 procent obyvatelstva, zatímco dnešní státy zabijí pouze setiny procenta.“ Ústup kmenových válek v koloniích byl částečně způsoben státním dozorem organizovaným shora dolů (prosazovaný Thomasem Hobbesem), který umožnil předcházet bezprostřední válce všech proti všem, jak si žádá divoká lidská povaha. Přesto bylo osvícenství vrcholem procesu zdola nahoru: „Počínaje 11. a 12. [stoletím] a dozráním v 17. a 18. Evropané stále více potlačovali své pudy, předváděli dlouhodobé důsledky svých činů a brali v úvahu myšleni a pocity druhých. Kultura cíti – odhodlání se pomstít – ustoupila kultuře důstojnosti – odhodlání odložit své emoce. Tyto ideály, které poskytl aristokratům a šlechticům způsob, jak se odlišit od lumpů a křupanů, měly původ v jednoznačných pokynech kulturních arbitrářů. Později však byly vstřebávány socializací mladších a mladších dětí, až se staly jejich druhou přírozensostí.“ — Steven Pinker, *The Better Angels of Our Nature: Why Violence Has Declined* (Viking, 2011).

**45 PODZEMNÍ ŽELEZNICE** přepravují uprchlíky do nezávislých útočišť uprchlých otroků. Taková místa byla na Jamajce, v Libérii, Argentíně a Brazílii, další útočiště byla vytvořena emancipací britských kolonií v roce 1834. Američtí otroci sledovali skryté cesty do Kanady, otroci nizozemského Bornea utíkali do Saravaku ovládaného abolicionistickými bílými rádií (#83) a otroci nizozemského Surinamu pracující na výrobě cukru, kávy a tabáku pchali do Britské Gujany.

**46 TEORIE DOBÝVÁNÍ DYNASTIE ČCHING** vysvětluje stagnaci Číny v době, kdy Evropa procházela osvícenstvím a průmyslovou revolucí. Omezení obchodu a přímuslu a pronásledování neortodoxních myšlenek, které následovaly po dobytí Číny Mandžui, mělo za následek zastávání země za Západem. Mandžouvé (1) vyhradili zahraniční obchod jedinému federálnímu monopolu s jediným přístavem v Kantonu, (2) znárodnili ohromné množství půdy, čímž proměnili miliony farmářů s nájemní smlouvou na dědičné nevolníky, (3) zřídili tři s otroky pro ty, kteří byli ztroceni v průběhu dobovateľských výprav, (4) stanovili nové standardy literární kvizice, které si vyžádaly popravu stovek intelektuálů za drobné přestupky a spálení tisíce starověkých textů, a (5) opustili svobodnější politiku laissez-faire předchozí dynastie Ming a naopak rozšířili ekonomické regulace obchodníků a investic do těžby a komerčních plodin. Takto byl potlačen nadějný podnikatelský kapitalismus. — Zhang & Mao, 2008.

#### F4. JMENOVÁNÍ (S NÁKLADY, SLON)<sup>47</sup>



Touto akcí se umísťuje agent správce na miesto ☺ ve sféře se slonem. Agent je umísťen z vaší finanční desky podle pořadí umísťování agentů (E3).

- ◆ **Cena.** Zelený a červený hráč musí za umísťení správce zaplatit cenu překážek (viz glosář)<sup>48</sup>. Pro bílého hráče je tato akce zdarma (při budování misí jsou misionáři nenároční).
- ◆ **Převrat.** Pokud je místo správce obsazené (vámi nebo vaším soupeřem), dojde k umučení (viz glosář).

*Poznámka: Jmenování a některé účinky jsou jediným způsobem, jak umístit správce.*

#### F5. VYDÁNÍ ZÁKONA<sup>49</sup>



Tato akce (1) odstraňuje ideu z nabídky karet, (2) spouští účinky (levý sloupec karty), (3) odvolává všechny syndikace na kartě a (4) globalizuje ideu do úmluvy, v níž je tato ideu *uskutečnitelná*.<sup>50</sup> O globalizování více v glosáři.

- ◆ **Předpoklady.** (1) Karta ideje musí být vámi *syndikovaná* (F2) a (2) ideu musí být *uskutečnitelná*. K tomu, aby byla ideu uskutečnitelná, musí v jedné z úmluv existovat *pár svobody*, který se shoduje se dvěma symboly svobody na kartě (svíčka/pírko, pířko/kometa atd.).
- ◆ **Idea nebo revoluce je uskutečnitelná**, pokud jsou oba její symboly svobody zároveň **párem svobody**,<sup>51</sup> tj. odpovídají symbolům jakýchkoli dvou sousedních karet zařazených v jedné z úmluv. Každá nová ideu zařazená do úmluvy (vydáním zákona, soudním procesem, lidovým hlasováním) vytváří nový pár svobody a může učinit

47 KOLONIALISMUS (často nazývaný imperialismus) je (obvykle na moři) rozšířením vládního monopolu moci na územích, která jsou neobsazená nebo v nich vládní anarchie (např. válčící kmny nebo státy). Tím se odlišuje od teritoriálních válek mezi státy, např. rusko-turecký válek (#84) nebo napoleonské Francie (#101). Člověku se často vybaví evropské kolonie v Asii, Africe, Tichomoří a v Severní a Jižní Americe, které vznikaly v 16. století, ovšem jiné námořní mocnosti tohoto období, jako byli Maorové, také budovaly kolonie na územích slabších národů. Zpočátku se vlády řídily merkantilismem, druhem ekonomiky, který umožňoval koloniím obchodovat pouze s domácí vládou. V polovině 19. století se však britská vláda merkantilismus vzdala a zavedla Smithův princip volného obchodu jen s několika omezeními a cly.

48 BRITSKÝ NÁTLAK. „Bez britského nátlaku... si lze jen stěží představit ukončení [mezinarodního] obchodu s otroky v době, kdy k jeho ukončení skutečně došlo. Takový nátlak mohli Britové vyvinout jen díky poptávce svého vlastního obchodu s otroky.“ — Eltis, „Was Abolition of the US and British Slave Trade Significant in the Broader Atlantic Context?“, 2009.

49 PŘIROZENÁ PRÁVA jsou univerzálními a nezciťitelnými svobodami, které nelze zrušit nebo omezit lidskými zákony. Jsou objektivně autoritativní, protože, jak ukázala věda, vycházejí z přirozenosti člověka a společnosti. Liší se od zákonných práv, která jsou dána jedinci zákoníky systémem dané kultury. Osvícenští myslitelé byli prvními, kteří zpochybnili božská práva králů a nahradili je přirozenými právy jednotlivce – jedinou platnou podstatou Zákona.

50 SMÍŠENÁ EKONOMIKA je kompromisem mezi listinou práv a demokracií. Nicméně jakýkoli kompromis v morálních otázkách, jako jsou svoboda a otroctví, znamená, že soudcovské právo ztrácí svůj fundamentální základ a národ se neřízené více a více posouvá od kapitalismu k etatismu. Takřka podle definice je tento posun jednosměrný, žádná totalitní instituce se nikdy nerozhodla vzdát se svých pravomocí. Moderními příklady „malých tyranů“ ve smíšené ekonomice USA jsou vládní „abecední agentury“: SEC, EPA, FCC, EEOC atd. Tyto agentury chrlí mnohem více zákonů než Kongres, desítky tisíc drobností ročně a s minimálním ustáveným dozorem. Správa bezpečnosti a ochrany zdraví při práci (OSHA) je typickým příkladem tyranie, protože (1) se jedná o legální monopol, (2) neplatí náklady za své chyby, (3) jako každý příhraniční úřad získává část uložení pokut. (4) Právní vyloučení spojené s rozporováním pokut a nesmyslných regulací hradí oběti, zatímco právní vylouky na straně OSHA hradí daniovi poplatníci. (5) OSHA nemá co ztratit protahováním a zvyšováním nákladů, vším tím více získá. (6) Spojením výkonové, zákonodárcí a soudní role porušuje OSHA ústavní (a osvícenské) dělení moci. (7) Ekonomická obět za fungování OSHA je úměrná lidskému utrpení, zničením kariéřám a obrovským prodávám ve vývoji technologií a celkové pokroku.

51 „SVOBODA byla, a pro mnohé stále je, címkoli, jen ne zjevným a vytužerým cílem. Jiné hodnoty a ideály pro ně měly, nebo mají, daleko větší význam – honba za slávou, cíť a moci pro sebe nebo svou rodinu či klan, nacionalismus a majetátní vznešlost, militarismus a hrlnská statečnost, synovská oddanost, harmonie nebo a země, šíření „pravé víry“, nřívány, hřdonismu, altruismu, spravedlnosti, rovnosti, hmotné vřívody – seznam je nekonečný. Ovšem mimo kontext a vliv západní kultury se téměř nikdy nezmíňuje svoboda. Opatrnou, nezápádní lidé o svobodě přemýšleli tak málo, že většina jazyků ani neměla slovo pro koncept svobody dřive, než přišla do kontaktu se Západem.“ — Orlando Patterson, Freedom, Vol. I, str. 8, 1991.

uskutečnitelnými další karty v nabídce.<sup>52</sup>

**Poznámka:** Na začátku hry je v obou úmluvách jen jedna karta, tím pádem není nic uskutečnitelné. Úmluva lze na začátku rozšířit pouze soudním procesem nebo lidovým hlasováním.

- ◆ **Účinky.** Vydání zákona spouští účinky (M) v pořadí shora dolů.
- ◆ **Globalizované zákonodárství.** Vyberte symbol svobody (natočením karty), který zůstane po zařazení do úmluvy viditelný. Přesuňte ideu vydanou zákonem pod příslušnou úmluvu (Listinu práv nebo Obecnou vůli, záleží na tom, kde je uskutečnitelná) a zasuňte ji tak, aby zůstal **viditelný pouze výrobky symbol svobody**. Tím se vytvoří nový pár svobody.<sup>53</sup>
- ◆ **Tyranie většiny.** Pokud se vydáním zákona zařazuje do Obecné vůle již šestá karta (včetně karty otce zakladatele, Rousseau), první idea nebo revoluce v této úmluvě musí být odhozena (viz „Tyranie většiny“ v glosáři).  
*Tip: Vydání zákona spouští účinky, které buď odstraňují překážky a přesouvají je do vaší zásoby, nebo přidávají na mapu nebo do nabídky karet agenty vaší barvy. Na druhou stranu, jakmile je karta zařazená v úmluvě, stane se veřejným zákonem a vy tím ztratíte syndikované operace.*
- ◆ **Příklad.** Syndikovali jste Liberty Party s dvojicí (E) (E), která se shoduje s párem svobody v Listině práv (viz příklad G6). Provedete akci vydání zákona a zařadíte Liberty Party do Listiny práv tak, aby byla vidět strana se symbolem zámku. Tímto se vytvoří nový pár svobody (E) (E). Účinkem Liberty Party je „Získání červené překážky“ a vzhledem k tomu, že slon je v Západní Africe, získáte Otokráře kmene Imbangala. Vaše syndikace je odvolána.<sup>54</sup>

## F6. PŘIPOJENÍ K REVOLUCI (S NÁKLADY)<sup>55</sup>



Touto akcí se umísťujete agent jako **revolucionář** na kartu revoluce v nabídce. Agent je umístěn z vaší finanční desky podle pořadí **umísťování agentů (E3)**.

- ◆ **Místa zapojení.** Každá karta revoluce má 1 až 4 **místa zapojení**. Agenti revolucionářů se umísťují vždy na první volné místo zleva. K revoluci se můžete připojit, i když jsou všechna místa obsazena.

**52** KDYŽ MYŠLENKY SOULOŽÍ. Dvojice myšlenek sklobuných novým způsobem je předmětem jakéhosi darwinovského přirozeného výběru s tím rozdílem, že výběr neprobíhá mezi geny, ale mezi myšlenkami. Zdraví jiný živočich nemá „myšlenkový sex“ nebo vzpomínky na úrovni genů. Ačkolí tím není povaha nebo morálka člověka ovlivněna, dlouhodobě převažuje v lidské kultuře. — Matt Ridley, *The Rational Optimist*, 2010.

**53** PRÁVOMOCI nemohou ale dvě řádné definice zasahout do práva na život, svobodu nebo majetek někoho jiného. Navzdory tomuto Lockovu principu si politici často zajišťují převahu tím, že slibují poskytnutí služeb profesionálů. Sliby bezúročných půjček, bydlení, zdravotní péče, vzdělání atd. s jednostranně vynucenými podmínkami obcházely princip, že žádná osoba nemá právo pod hrozbou zbraně požadovat služby druhého. Nemáte právo na jídlo, protože jídlo musí nejprve někdo vyprodukovat. A pokud budete nutit nevolníka, abych je pro vás vypěstoval, nebudete o nic lepšími člověkem, než byl středověký pán. Namísto toho máte právo, díky obchodním principům, o jídle vyjednávat nebo jej směnit. Nemáte právo na zdravotní péči na vyžádání, protože profesionálové v oboru (jako jsem já a moje žena) nejsou otroci a s ostatními jednají za vzájemně dohodnutých podmínek.

**54** VZPOMÍNKY NA AFRIKU. Proč Afrika? Tím, jak se kmény spojovaly v národní státy, bylo pro otokráře těžší a těžší najít oblasti, v nichž by mohli bez odporu zaučtřit. Když Rusko začalo ovládat Kavkaz a Balkán, islámský a později západní svět se obrátili k Africe jako posledněmu nesjednocenému zdroji otroků. Afrika již byla vnitřně ztrocená, hlavními otrokářskými mocnostmi byly říše Zululú na východě a říše Aštanú na západě. Počet otroků dopravěných přes Saharu do Osmanské říše brzy dosáhl průměru 7 000 ročně, dalších 6 000 přicházelo z Rudého moře a svaahilského pobřeží. Roční dovoz otroků na Západ na proslulém (ačkoliv četně trhu s otroky byl ještě vyšší, 24 700 otroků ročně. Ralph Austen odhaduje, že celková populace otroků dovezených na Východ činila 17 milionů, na Západ 11,5 milionů (Počet otroků dovezených na Východ je vyšší, protože byl aktivní v delším období mezi lety 650–1920, zatímco na Západě byl aktivní mezi lety 1450–1870).

**55** REVOLUCE, které (do určité míry) odvrhly nevolnictví nebo otroctví ve prospěch západních idejí svobody, zahrnují americkou revoluci z let 1765–83 (#102), francouzskou revoluci z let 1789–99 (#101), americkou občanskou válku z let 1862–65 (#102), japonskou reformu z období Meidži z let 1868–69 (#108), čínskou sinchajskou revoluci z roku 1911 (#107) a ruskou revoluci z let 1917–22 (#106). Nebyly to obvyklé bezmyšlenkovité mocenské manévry nového diktátora nebo následníka, jednalo se o vyvrcholení dlouhodobého filozofického vývoje touhy svobodně dýchat, případně osvobodit obrovské množství lidí.

- ◆ **Cena za přítomné agenty.** Množství dílů zlata, které je nutné zaplatit za připojení k revoluci, je rovno **druhé mocnině** počtu již připojených revolucionářů (nezávisle na barvě) [podle počtu 0, 1, 4, 9].
- ◆ **Kontrarevoluce.** Připojením k revoluci máte možnost otočit kartu revoluce na druhou stranu. Všichni zapojení revolucionáři musí být umístěni ve stejném pořadí. Tato akce je spojená s náklady rovnými druhé mocnině počtu disidentů (viz glosář), přičemž se počítají pouze soupeřovi disidenti (např. za 2 bílé disidenty zaplatíte 4 díly zlata, pokud nehrajete za bílého).
- **Příklad.** Rozhodnete se připojit k Sacumskému povstání, k němuž se již jeden revolucionář připojil dříve. Cena za připojení druhého revolucionáře je 1 díl zlata. Rozhodnete se provést kontrarevoluci otočením karty na stranu Edikt senmin haširei. V Japonsku jsou 2 disidenti vašeho soupeře, k provedení kontrarevoluce tedy musíte zaplatit *další 4 díly zlata.*

## G. FÁZE OPERACÍ

Proveďte tolik operací, kolik máte syndikací nebo revolucionářů. Každý agent může být použitý k provedení pouze jedné operace na kartě. Poté, co využijete syndikaci k provedení operace, posuňte agenta na kartě k symbolu této operace, čímž naznačíte, že agent byl již v tomto kole k provedení operace použitý. Poloha agentů na kartě bude obnovena později v průběhu vašeho tahu (K2).

*Často opomíjené pravidlo: Stejnou operaci můžete provést opakovaně, pokud máte na kartě ideje nebo revoluce více než jednu syndikaci (resp. revolucionáře).*

- ◆ **Pořadí.** Operace můžete provádět v libovolném pořadí.
- ◆ **Operace pod dohledem slona.** Pro celý váš tah určuje přístav pod dohledem slona (H1).
- ◆ **Operace s náklady.** Před provedením operace zaplatte její cenu generováním zlata (viz glosář).

### G1. NÁMOŘNÍ OPERACE



Touto operací se aktivuje libovolný počet námořních agentů. Každého aktivovaného agenta lze přesunout na jinou (dosud prázdnou) loď nebo ho ponechat na stejné lodi a následně s ním v příslušné oblasti provést *politiku dělových člunů* (E5).

- ◆ **Umístění námořního agenta.** Červený hráč může místo toho využít námořní operaci k umístění námořního agenta na prázdnou loď. Tento agent se umísťuje z nejvyšší pozice na finanční desce. Prostřednictvím tohoto agenta (a pouze s ním) pak lze provést *politiku dělových člunů* (E5).

*Pamatujte: Tato operace může „přemístit“ námořního agenta na stejnou loď a následně s ním provést politiku dělových člunů, aniž by agent změnil svou pozici.*

- **Příklad.** Máte syndikované Berberské války. Použijete námořní operaci k přesunu námořního agenta z válečné lodi v severním Atlantiku na obchodní loď v Pacifiku a dalšího námořního agenta přesunete ze Středomoří do Japonského moře. První politikou dělových člunů provedete hod proti pirátům (E6) ve snaze potopit otrokáře VOC, druhou politikou získáte anarchii z Číny.



## G2. PROPUSTĚNÍ (S NÁKLADY, SLON)<sup>56</sup>



Touto operací se na místo otroka umísťuje figura postavy vaší barvy ze společné zásoby (viz „Osvobození“ v glosáři).<sup>57</sup> Operaci nelze provést, pokud slon nemá otroky, které by osvobodil.

◆ **Cena překážek.** Za operaci je nutné zaplatit tolika díly zlata, kolik je ve sféře překážek, viz glosář.

➤ **Příklad.** Přístav v Luandě je pod dohledem slona a ve sféře Kongo jsou tři překážky. Jako červený hráč zaplatíte za propuštění 3 díly zlata a přesunete červenou figuru postavy ze společné zásoby na prázdné zrušení otroka v Luandě.

## G3. WESTERNIZACE (SLON)<sup>58</sup>



Touto operací se na místo otroka umísťuje figura postavy vaší barvy ze společné zásoby. Operaci nelze provést, pokud slon nemá otroky, které by osvobodil.

◆ **Předpoklady.** V přístavu pod dohledem slona musí být (1) správce vaší barvy nebo (2) zde nesmí být žádné červené (levicové) překážky. Podmínku (2) lze splnit využitím podzemní železnice.<sup>59</sup>

**Tip:** Westernizace je levnější cestou k osvobození otroků než operace propuštění, na druhou stranu vyžaduje splnění více podmínek.

➤ **Příklad.** Slon je ve sféře Osmanská říše. Přestože má tato sféra stále levicovou překážku (Timariotský feudalismus), je na jihu (v Rudém moři) obchodní loď na hranicích se sférou Zululand, která nemá žádnou levicovou překážku. Díky tomu můžete provést operaci westernizace, kterou máte syndikovanou. Umístíte figuru postavy a osvobodíte tak osmanského otroka.

**56** PROPUŠTĚNÍ je udělení svobody otrokovi jeho pánem. Vzhledem k tomu, že otroci byli právoplatným majetkem, dostali jejich majitelé po britské emancipaci odškodnění za jejich propuštění. Náklady činily 20 milionů liber, přibližně 5 % britského HDP v roce 1833. Ačkoli to byla obrovská částka, pro Spojené státy by bývalo bylo moudré tento akt napodobit. Peněžní výdaje za americkou občanskou válku by stačily k vykoupení každého jižanského otroka (navíc by mohli dostat 40 akrů půdy a tlače). V tehdejších Spojených státech byly náklady spojené s propuštěním otroků příčinou bankrotu vlády a také oddálení zrušení otroctví o více než deset let, což zemi přivedlo k občanské válce.

**57** PROPUŠTĚNÍ Propast mezi „otrokem“ a „skoro otrokem“ je obrovská. „Jen málo pracujících bylo ve Spojených státech po občanské válce tak zranitelných jako právě osvobození černosi. Byli extrémně chudí, většinou zcela nezvědlaní, neorganizovaní a neznalí fungování tržní ekonomiky. Veškeré snahy bílých zaměstnavatelů a vlastníků půdy, kteří se jim snažili na jihu udržet nízké mzdy a omezit jim jako nájemcům možnost rozhodování, se na trhu práce rozpadly uprostřed hořkých vzájemných obviňování mezi bílými zaměstnavateli a vlastníky. Když se tabulkové platy stanovené sdruženými bílými zaměstnavateli ocitly pod roční produktivitou černých pracovníků, bylo pro každého zaměstnavatele výhodné nabídnout více, než kolik platili ostatní, pokud jeho nabídka byla stále pod úrovní produktivity černého pracovníka. Zvláště u práce v zemědělství byl tlak na každého zaměstnavatele spjatý s příchodem období výsadby...“ — Thomas Sowell, *Basic Economics*, 2015

**58** ZÁPADEM se v této hře rozumí jakákoli osoba, idea nebo vláda prosazující osvětské principy individuálních svobod. Každé zneužití individuálních svobod bez ohledu na to, zda se jednalo o úřad sídlící v západním světě, neodpovídá definici Západu (např. koncentrační tábory bířské války). Západní myšlenky stanovily standardy, podle nichž se dnes posuzují činy a režimy, včetně abolitionismu. Příkladem smíšeného kompromisu svobody a otroctví je ústava Spojených států, která byla první (a zároveň poslední) ústavou na světě založenou na osvětských principech. Zde bylo otroctví následujících a nepřekonatelných rozporů, na něž ideologicky zautočil první návrh Deklarace nezávislosti. Rada států Severu si zákazem otroctví v letech bezprostředně následujících po získání nezávislosti připsuje historické přenství.

**59** MIGRAČNÍ SVOBODA přirovnává Michael Clemens k nalezení bilionové bankovky na chodníku: „Drobné uvolnění překážek pohybu pracovníků sil by vedlo k většímu navýšení hodnot než globální odstranění všech zbývajících úředních překážek obchodu a všech překážek pohybu peněz dohromady.“ Biliony sebrané z chodníku zahrnují pád Berlinské zdi a čínskému systému hukou. Zbývá strhnout zdi kolem Severní Koreje a podél americko-mexické hranice. — Brad Gardner, *China's Great Migration – How the Poor Built a Prosperous Nation*, 2017.

#### G4. VOLEBNÍ PRÁVO (S NÁKLADY, SLON)<sup>60</sup>



Touto operací se získává jedna překážka sféry, v níž je slon, nebo se naopak jedna překážka ke sféře vrací (pak se jedná o korupci (E7)).

- ◆ **Předpoklady.** (1) Máte většinu, tj. v přístavu pod dohledem slona je více figur vaší barvy, než kolik je zde otroků a figur ostatních barev dohromady, nebo (2) je na místě správce červený agent,<sup>61</sup> nebo (3) zde nejsou žádné bílé (pravicově orientované) překážky,<sup>62</sup> čehož lze dosáhnout také prostřednictvím podzemní železnice.
- ◆ **Cena.** Množství dílů zlata, které je nutné zaplatit za tuto operaci, je rovno druhé mocnině počtu otrokářů sousedících se sférou se slonem.

*Tip: Potápění otrokářských lodí hody proti pirátům (E6) představuje ukončení prodeje krvavých produktů, díky čemuž je odstraňování překážek volebním právem levnější.*

*Tip: Volební právo je nákladná operace, protože bývá obvykle levnější odstraňování emvarga (fialové překážky) politikou dělových člunů (E5) než volebním právem.*

- **Příklad.** Jako bílý hráč přesunete slona do Eda k provedení operace volební právo. V Edu je misie a jeden červený propuštěnec. Naneštěstí má Japonsko bílou pravcovou překážku. Kdyby byla na jihu loď, mohla by být použita jako podzemní železnice do Východní Indie, kde není žádná překážka. Avšak na jižní hranici moře žádná loď není, a proto musíte osvobodit jednoho otroka k získání většiny, která je nutná k pozdějšímu provedení volebního práva.

#### G5. PODPORA VZDĚLANOSTI (SLON)<sup>63</sup>



Touto operací se na místo disidenta ve sféře se slonem umísťuje figura postavy vaší barvy ze společné zásoby. Pokud jsou všechna místa pro disidenty zaplněná, touto operací se do sféry vrací (viz glosář) disk anarchie.

**60** OBČANSTVÍ A VOLEBNÍ PRÁVO jsou charakteristické rysy demokracie, přestože jsou pro republiku nepodstatné. Občanství, jež je propuštěním zvláštních pravomocí ze strany politiků, nemá význam pro republiku, v níž je kastovní systém postavený mimo zákon a ve které mají všichni rovná práva, pokud dokážou doplatit nebo se doplatit k jejím hranicím. Volební právo je v republice protože je zvolení veřejných činitelů, avšak protože žije činitel emvarga (obyvatelstvo je vedeno vlastními silami) a jsou vysoce regulovány, jejich identita není důležitá. V zemi jako Švýcarsko je volební účast skutečně propastná a většina lidí ani neví, ani se nestará o to, kdo je jejich předsedou vlády. To je známka svobodného národa. Volební právo v republice, na rozdíl od hlasů v demokracii, nelze použít k získání výhody nebo pravomoci nad vašim okolím, protože svoboda je definována vyloučením těchto pravomocí a není předmětem vobě.

**61** ZÁKLADNÍ SMĚRNICE zakazuje zasahovat do vnitřního vývoje mimozemských civilizací ve vesmíru Star Treku. V Africe devatenáctého století byli dvěma „kapitány Kirky“, kteří porušili základní směrnici, reportér Stanley a misionář Livingstone, zveřejněny věty „Doktor Livingstone, jak předpokládám?“. Problém, kterému čelili, byla skutečnost, že v Africe bylo otroctví zcela běžné po tisíceletí a kolonizace se zdála být jedinou alternativou k tomu, jak nechat domorodce získat vzdělání a hodnotnou osvícenosti. Ke zrušení otroctví v Africe upřednostňoval doktor Livingstone použít řetězec mezi ve stylu mírových sborů (tj. bílý hráč), zatímco Stanley spolupracoval s belgickým králem na zavedení nepřímé civilizované vlády Svobodného státu Kongo (tj. červený hráč), což by byla spolupráce, která by tragicky využila stávající otročnický k vývozu krvavých produktů.

**62** DEMOKRACIÍ je v této hře národ zbarvený pravice orientovaných překážek svobody, jakými jsou cenzura nebo státní náboženství. Levicové překážky, mezi něž se řadí například merkantilismus (hájíci regulované ceny a mzdy), jsou zaměřené proti menšinám a zvyšují většinu. Temnou stranou demokracie je skutečnost, že práva jednotlivce nejsou chráněna, pokud si to většina nepřeje.

**63** GRAMOTNOST je nutná ke zhodnocení jakékoliv politické myšlenky sofistikovanějším způsobem než prohlášením, že „pravdu má ten, kdo má moc“. Jenže bez západního imperialismu by kmenové země převládající v obou Amerikách, Tichomoří, Austrálii a Africe potřebovaly na cestu ke vzdělání celá staletí. Není náhodou, že Velká Británie, která vedla svět v politických a průmyslových ideích, byla také nejgramotnějším národem (53 % v roce 1650, zbytek světa byl na pár procentech). Schopnost číst a psát vás přitáhne ke studiu historie a ke všemu, co objevila západní kultura od doby Aristotela. V době, kdy většina majitelů otroků neměla číst, byli gramotní otroci výjimeční. Přesto byli otroci, vzdělání díky misionářské činnosti, v čele mnoha vzpour (#2, #12, #13, #14, #16, #19, #21, #23, #28, #33), a tak majitelé otroků pronásledovali misionáře, kteří se pokoušeli naučit otroky číst a psát. Jeden gramotný otrok, Joseph Knight, který četl o Somersetově případu (viz poznámka 64 „SOUŘÍSE OTROČI SE SVJÍM PÁNÝM?“), vyhrál žalobu o svobodu podanou svým jménem (případ Knight versus Wedderburn, 1778). Nejrychlejší se osvobození otroci stali gramotnými ve Spojených státech, 50 let po Proklamaci emancipace byla gramotná více než polovina z nich. To bylo více než u většiny národů, světový průměr činil 26 % v roce 1915. Robert Higgs to nazval „úspěchem, který je v lidských dějinách jen zřídka k vidění“.

a. **Předpoklad.** V přístavu pod dohledem slona musí být správce vaší barvy.

➔ **Příklad.** Jako bílý hráč přesunete slona do Brazílie. Ve sféře jsou již dva bílí disidenti, takže podporou vzdělanosti musíte do Brazílie vrátit anarchii z vaší zásoby. Tím spustíte revoluci.

## G6. SOUDNÍ PROCES (S NÁKLADY)<sup>64</sup>



Tato operace umožňuje globalizovat (viz glosář) jednu ideu do Listiny práv. Jedná se o jediný způsob, jak dostat kartu do Listiny práv bez nutnosti kontroly její uskutečnitelnosti. Globalizovaná idea musí být



jednou z karet pod (tj. levnější než) syndikovanou kartou soudního procesu ve stejném sloupci v nabídce. Tato operace představuje soudní bitvu v abolicionistickém procesu.<sup>65</sup>

a. **Cena za přímomé agenty.** Množství dílů zlata, které je nutné zaplatit za soudní proces, je rovno druhé mocnině počtu agentů (nezávisle na barvě) na globalizované kartě [podle počtu 0, 1, 4, 9].

b. **Rozhodnutí soudu.** Vyberte symbol svobody (natočením karty), který zůstane viditelný po zařazení karty do úmluvy. Zařadte uzákoněnou ideu dospod Listiny práv takovým způsobem, aby zůstal viditelný pouze vybraný symbol svobody. Tím se vytvoří nový pár svobody.<sup>66</sup>

c. **Otec zakladatel.** Pokud jste prvním, kdo globalizoval do Listiny práv, stáváte se otcem zakladatelem (viz glosář).

d. **Bez účinku.** Globalizování ideje prostřednictvím soudního procesu nebo lidového hlasování nevyvolává žádné účinky (M).

e. **Odvolání.** Všechny syndikace (nezávisle na barvě) na globalizované kartě jsou odvolány (viz glosář). Pokud jste červený hráč, můžete mít právo znárodnit cizí syndikaci (další bod).

f. **Bonusová petice.** Okamžitě po provedení soudního procesu nebo lidového hlasování vyhodnotte jednu bonusovou petici (L). Pokud bylo rozhodnutí soudu červené (nechává viditelný červený symbol, **G6b**), proveďte červený (**L1.1**) nebo červeno-černý (**L1.3**) bonus. Pokud bylo černé, vyhodnotte černý (**L1.2**) nebo červeno-černý bonus.

**64** SODÍ SE OTROCI SE SVÝMI PÁNÝ? Ano, ovšem pouze ve Velké Británii, která má dlouhou historii soudcovského práva a těží z objevů osvícenství. V případě Somerset versus Stewart, procesu sponzorovaném abolicionistou Granvillem Sharpem, byl obžalovaným otrok James Somerset, který po příjezdu do Anglie uprchl a byl chycen. Následně se ho majitel rozhodl prodat na lamajku. Somersetovi obhájci tvrdili, že zatímco koloniální zákony mohou otroctví povolovat, v Anglii je otroctví nezákonné vzhledem k tomu, že se k této otázce nikdy nevjadřuje ani Parlament, ani anglické soudcovské právo. Opozice namítala, že majetek je proradný a že osvobodit všechny otroky v Anglii by bylo nebezpečné. Soudec nakonec rozhodl o propuštění Somerseta na svobodu. „Otroctví je stav takové povahy, že jeho nelze ospravedlnit žádnými důvody, a to morálními ani politickými. Poze pozitivním zákonem, který si uchovává svou platnost dlouho poté, co důvody, okolnosti a čas jeho vzniku vymizí z paměti: Je to stav tak ohavný, že jej nemůže podporovat nic jiného než pozitivní právo. Ať již z tohoto rozhodnutí vyplynou jakékoli nepřijemnosti, nemohu říci, že by vaný případ měl oporu v anglickém právu, a proto musí být zmíněn černoch propuštěn.“ – soudce lord Mansfield, Somerset versus Stewart, 1772 (překlad Radim Selteneich).

**65** BRITSKÁ PRÁVNÍ TRADICE. „... britská pozemková šlechta, na rozdíl od některých feudálních evropských zemí, jakou bylo například Rusko, měla základy bytbované na místní úrovni, a to jak z hlediska ekonomického, tak politického. To znamenalo, že pozemková šlechta využila veškerých svých možností k decentralizaci moci, zejména proto, že tyto místní elity samy uplatňovaly velkou část moci jako jaci smírčí soudci a také v jiných rolích. Naproti tomu ruská šlechta odvozovala většinu svého ekonomického životního a politického moci z pozice vysoce postavených nebo veřejných zástupců centrální vlády, a proto svůj vliv soustředila na carský despotismus.“ – Thomas Sowell, Conquests and Cultures, 1998, str. 88. Viz také první poznámka pod čarou ve hře John Company.

**66** SOUDNÍ PROCESY byly výsledkem osvícenských principů nezávislosti soudnictví, od něhož se očekávalo, že bude prosazovat spíše soubor právních předpisů než vůli panovníka. Listina práv obsahuje filozofické základy režimu (tj. černé symboly). Obecná vůle představuje soudobý aktivismus obyvatelstva (tj. červené symboly). Takový aktivismus nesmí být se základy režimu v rozporu. Na Východě tomu byly neblíže výzvy náboženských autorit o porušování svatých textů, z čehož však plynul jen omezený útlék k potlačení stavu otroctví, protože východní teokracie neuplatňovaly odluku církve od státu.

## G7. LIDOVÉ HLASOVÁNÍ (S NÁKLADY)<sup>67</sup>



Tato operace je identická s operací *soudního procesu* (G6) s tou výjimkou, že idea je globalizována do Obecné vůle namísto Listiny práv.<sup>68</sup>

♦ **Tyranie většiny.**<sup>69</sup> Pokud se touto operací zařazuje do Obecné vůle již šestá karta (včetně karty otce zakladatele, Rousseau), první idea nebo revoluce v této úmluvě musí být odhozena (viz „Tyranie většiny“ v glosári).

➔ **Příklad** (lidové hlasování s bonusovým vydáním zákona). V západním sloupci jsou následující karty (odspoda nahoru): Liberty Party s vaší červenou syndikací, Liberalismus (se 2 syndikacemi, zelenou a červenou), Krvácející Kansas, Velké probuzení (také s vaší syndikací), Chaloupka strýčka Toma a Komunistický manifest. Při vyhodnocování vašich operací provedete jako červený hráč lidové hlasování Velkého probuzení zacílené na Liberalismus pod ním. Cena jsou 4 díly zlata (dvě na druhou) a 2 agenti na kartě jsou odvoláni. Liberalismus má symboly 🇺🇸🇨🇰 a vy jej globalizujete tak, že zůstane viditelná strana s 🇺🇸. Jedná se o první kartu zařazenou do Obecné vůle, čímž se stáváte otcem zakladatelem a vybíráte první pár svobody „svička-pírko“. Jako vůči černou bonusovou petici máte možnost globalizovat Liberty Party v rámci mimořádného vydání zákona (LI.2) díky tomu, že kartu máte syndikovanou a její symboly „svička-pírko“ se shodují s párem svobody v Obecné vůli.

## H. FÁZE SLONA



**Figura slona** (viz glosář) určuje místo mediálního zacílení abolicionistického úsilí. Hoďte jednou kostkou pro **pochod slona**, a pokud je to možné, použijte výsledek hodu k přesunu slona a odstranění jedné karty z nabídky prostřednictvím **prolínání kultur**. Po skončení fáze slona se přesuňte k části I.

## HI. AKCE, OPERACE A ÚČINKY POD DOHLEDEM SLONA

Drobný symbol slona 🐘 označuje akci, operaci nebo účinek pod dohledem slona. Jakmile takovou akci, operaci nebo účinek provádíte, okamžitě přesuňte a nasměrujte slona k přístavu, kde k tomu dochází (tedy pokud zde slon již není). Slon musí v tomto přístavu zůstat až do konce vašeho tahu. Jinými slovy musí být všechny akce, operace a účinky pod

**67** MISIONÁŘ musí mít dostatek odvahy, aby vstoupil do cizí kultury, neozbrojený a sám, a zde všem oznámil, že všechno, co po celá staletí činili, bylo zlé, otroctví nevyjimaje. Snad největším abolicionistickým misionářem byl doktor Livingstone (#25), jehož přivedl odpor k otroctví do nesezási s nejděním africkými potentáty. Snažil se přesvědčit britskou vládu k podpoře nekomerční verze evropského kolonialismu s osadami oddaných křesťanů, kteří by žili s původními obyvateli a snažili se je naučit způsobu života vzdáleného otroctví. Dnes by se jeho idejím vysmáli pro neuctu k původním kulturám, ale ve své době pro něj byli těmi hlavními překážkami úředníci státní pokladny, kteří nímeli především bezúšlechtné ekonomické výhledy v Africe. Křesťanští misionáři se nicméně těšili úžasnému úspěchu konvertováním původních kultur v koloniích. (Domnívám se, že k tomu došlo proto, že křesťanství učenci po staletí propojovali, v tradici svatého Tomáše Akvinského, přirozené a nadpřirozené světy.) Kromě proselytizace slova Božího často odvládli místní jazyky a vymýšleli pro ně systémy zápisu, což byl obrovský skok pro negramotné domorodé obyvatel. Někteří noví literáři vzešli z misionářské činnosti, jako například haityský vůdce Louverture, pokračovatel ve vedení revolucí založených na osvícenských ideách. Misionáři přidělení do již gramotných východních kultur však dosáhli pouze několika vylodbytků, ale také příležitostných masivních represáli, jako bylo postavení boxerů.

**68** REPUBLIKA VERSUS DEMOKRACIE. Listina práv, jakou je ta v republikánském ústavním právu, obsahuje zjevné pravdy a vědecké objevy o povaze správné společnosti. Míra objektivní pravdivosti listiny práv je vyjádřena tím, že jakýkoli pokus jí obejít je porušením zákonů přírody, nikoli lidských zákonů. Listina práv je považována za v zásadě nedotknutelnou bez ohledu na vládu, hlasy voličů nebo příznaky veřejného mínění: Měnsina nemůže být ztotožněna, i kdyby si to většina přála. V republice je použití násilí omezeno pouze na potřebu zadržovat proti jinému násilí. Naproti tomu demokracie zhmotňuje subjektivní vůli voličů spíše než objektivní přírodní zákony. Demokracie má sklon k rozpoutání bouře amoralních předpisů, které pod hrozbou zbraní vytváří nebo chrání veřejně a soukromě vlastnictví na úkor něčí svobody. První věc, jež se ztrácí s vládou většiny, jsou práva menšin, což zahrnuje práva jednotlivce vzhledem k tomu, že jednotlivce je měnsina o jednom člověku. Toto potlačení mensioných názorů znamená, že demokracie je tváří v tvář změnám konzervativní a (užitím evolucionistických pojmů) jako příležitostně prospěšná mutace menší šanci projit přirozeným výběrem.

**69** TYRANIE VĚTŠINY. V této hře představují červené symboly **aktivismus** a černé symboly **morální podstatu** aktivismu (osvícenskou nebo náboženskou). Teze hry spočívá v tom, že morálka by měla být vyloučena z demokracie, jinak dojde k tyranii většiny a měnsina bude přinucena přijmout morální standardy většiny. Na druhou stranu by měl být aktivismus vyloučen z republikové listiny práv, čímž by zůstal zachován pouze morální standard, na jehož základě národ vznikl.

dohledem slona provedeny ve stejném přístavu.

- ◆ **Jedinou akcí pod dohledem slona je jmenování (F4).**
- ◆ **Operace pod dohledem slona jsou propuštění (G2), westernizace (G3), volební právo (G4) a podpora vzdělanosti (G5).**
- ◆ **Jediným účinkem pod dohledem slona je získání překážky (M6).**



- ◆ **Chinin.** Slona nemůžete přesunout do sféry se žlutozeleným diskem náказы, dokud nemáte postavenou továrnu.<sup>70</sup> Pokud však továrnu máte a slona do takové sféry přesunete, získáte okamžitě disk náказы do vaší zásoby.

## H2. HOD PRO POCHOD SLONA

Pokud jste ve svém tahu neprovedli **žádné akce, operace** nebo **účinky** pod dohledem slona (**H1**), přešuněte slona o tolik sfér, kolik činí výsledek hodů pro pochod slona (**H**). V opačném případě zůstává slon tam, kde je.

- ◆ **Pochod po směru hodinových ručiček.** Slon pochoduje přes mapu dokola sféru za sférou po směru hodinových ručiček.

- ◆ **Obchvat.** Pochodující slon přeskakuje moderní sféry nebo sféry s nákazou (i v případě, že máte továrnu průmyslové revoluce). Výjimka je popsána u termínu „Slon“ v glosáři.

- ◆ **Přístav.** Jakmile dosáhne slon své cílové sféry, nasměrujte ho k přístavu s největším počtem obsazených míst (prokustenci + správce). V případě remízy určete přístav sami.

➤ **Příklad.** Slon je v Evropě a výsledek hodů pro pochod slona je „4“. Přesunete slona přes Osmanskou říši, Čínu a Japonsko do Východní Indie. Jedná-li se o pokročilou variantu hry a ve Východní Indii je stále disk náказы, přeskočte tuto sféru, takže slon skončí v Indii. Zde je na výběr ze dvou přístavů, ovšem v Mughalské říši je umístěno více propuštěnců, nasměrujete tedy slona k Mughalu (pokračování v H3).

## H3. PROLÍNÁNÍ KULTUR<sup>71</sup>

➡ V případě, že nabídka karet nemá žádnou mezeru k zaplnění (protože při pokročilé hře nedošlo ke globalizaci nebo nenastala úspěšná revoluce prostřednictvím účinku **Revolucionář (M4)**), musí být z nabídky odstraněna jedna karta. Výsledek hodů pro pochod slona označuje příslušnou kartu počínaje nejnižší kartou s nulovou cenou směrem nahoru k dobíracímu balíčku. Například při výsledku hodů „1“ je ze západní nabídky odstraněna první karta odspodu. Syndikace jsou odvolány a **revolucionáři jsou zmasakrováni**. Tento proces se vždy týká západního sloupce v nabídce.<sup>72</sup>

***Poznámka:** V základní hře nikdy nenastane situace, aby v nabídce byly před fází slona nějaké mezery. Hod pro pochod slona vždy zanechá mezeru v západním sloupci.*

**70** JSOU TOVÁRNÍ DĚLNÍCI OTROKY? Ne, nejsou. Od času renesance přchali otroci do měst za prací navzdory přísným trestům, mezi něž patřilo také oceňování za opuštění panství bez povolení. „Stadtluft macht frei“ (městský vzduch osvobozuje) byl slogan té doby. Hodně bylo napsáno s nařikáním nad drsnými podmínkami v městských továrnách, aniž by padla zmínka o tom, že v nich byli dělníci, kteří utíkali z mnohem drsnějšího systému, dobrovolně. Dělníci nikdy nejsou otroky kvůli chudobě nebo špatným podmínkám v továrně. Dělníci jsou otroky, pouze pokud mají za zády bič nebo zbraň, která jim brání v odchodu za lepšími podmínkami. Kde byli pracovníci bohatší? V továrnách, nebo na polích? Mnoho studií potvrdilo, že odpověď nalezli sami pomocí svých nohou.

**71** PROLÍNÁNÍ KULTUR je šířením uměleckých slohů, náboženství, technologií, jazyků a dalších myšlenek mezi jedinci, obvykle z jedné kultury do jiné. V této hře se prolínání uskutečňuje spíše přesvědčováním než donucováním (např. žádné vynucené sňatky, náboženské konverze, nájezdy atd.).

**72** ZAPAD. „Myšlenka svobody je a vždy byla pro Západ příznačná.“ — Ludwig Von Mises, Antikapitalistická mentalita, 1956.

**Prolínání kultur ze Západu na Východ.**<sup>73</sup> Pokud má karta určená hodem pro pochod slona symbol šipky prolínání kultur (↔→), je namísto odhození posunuta do východního sloupce (podle směru šipky). Karta skončí ve stejné řadě východního sloupce společně se všemi agenty, kteří jsou na ní umístění, a zanechá za sebou mezeru. Odhodte kartu, která byla dosud ve východním sloupci, všechny její syndikace jsou odvolány, v případě karty revoluce jsou všichni zapojení revolucionáři zmasakrováni. Tento postup představuje rozvrtné pronikání západních idejí na Východ.<sup>74</sup>

➤ **Příklad.** Výsledek hodu pro pochod slona z předchozího příkladu je „4“. Měla by být odstraněna čtvrtá karta odspoda ze západního sloupce. Jedná se ovšem o kartu Svoboda projevu, která má šipku prolínání kultur, a místo odstranění se přesouvá do východního sloupce, kde vytlačí čtvrtou kartu odspoda. Na této pozici je Velká říjnová socialistická revoluce s jedním revolucionářem, která je pro své selhání vrácena do balíčku karet revolucí (J2), a revolucionář je odstraněn do společné zásoby.

## I. FÁZE HODŮ NENÁVISTI A POGROMU

Proveďte povinný **hod nenávisti**, který rozhoduje o přežití propuštěnců a kolonistů/obchodníků/misionářů v přístavu pod dohledem slona.<sup>75</sup> Poté proveďte povinný hod pogromu pro každou sféru se 2 anarchiemi.

### II. POČET KOSTEK PRO HOD NENÁVISTI

Počet kostek nutných pro hod nenávisti je roven počtu nezakrytých míst v přístavu pod dohledem slona, největší je však vez provést 4 kostkami. Nezakrytými místy mohou být místa správce, přístavu (který je vždy nezakrytý!) a otroků.

➤ **Příklad:** Slon ukazuje na Hongkong.<sup>76</sup> Hongkong má 1 propuštěnce, avšak nemá obsazené místo správce. Proto je počet kostek roven 2 pro nezakryté místo správce a nezakrytý přístav. Pokud by byl do Hongkongu akcí jmenování dosazen správce, počet kostek pro hod nenávisti by se snížil na 1.

**73** SCHIZMA VÝCHODU A ZÁPADU. „Ačkoli v roce 1346 existovalo jen málo rozdílné mezi západní a východní Evropou z hlediska politických a ekonomických institucí, do roku 1600 se jednalo o oddělené světy. Na Západě byli dělníci osvobozeni od feudálních poplatků, pokud a předpísi a stávali se součástí vzrůstající tržní ekonomiky. Na Východě se na takové ekonomice podíleli také, avšak jako přinucení nevolníci pěstující potraviny a zemědělské zboží poptávané Západem.“ — Acemoglu & Robinson, *Why Nations Fail*, 2013.


**74** ZRUŠENÍ OTROCTVÍ NAPŘÍČ AFRIKOU bylo zákonným způsobem provedeno díky kolonialismu, obvykle krátce po založení kolonie. Tunisko bylo výjimčné tím, že k částečné emancipaci došlo v podobě předkoloniálního spolupráce Ahmeda I. s jeho britským poradcem sir Thomasem Readem. Protitroctářské fatvy, které nemají v muslimském světě obdoby, vydával Bach-muftí Sidi Brahím Rihli. Protože však byla většina Tuniska ovládnuta beduňskými otrokáři, pro úplné zákonné zrušení otroctví bylo třeba počkat na výnos z roku 1890 za francouzského kolonialismu. Nejen v Africe, ale na celém světě bylo dosaženo zrušení otroctví většinou díky západním intervencím.

**75** NENÁVIST, co to je? Vě hře Bios: Megafauna popisují emoce jako rozhodovací stavy mysli, které první vznikly v limbickém systému určitých plazů. Návist může mít své zastávy v teritoriálním vzteku a sexuální žárlivosti, ovšem zde se, že se stala čistě lidskou myšlenkou kolektivně namířenou proti náboženství, rase nebo společenskému postavení. V této hře nenávist představuje kolektivistické ideje směřující k legálnímu nebo extralegálnímu násilí proti soboděm lidem a západním abolicionistům. „V roce 1855 vyvolalo přečtení sultánova ediktu (který učinil obchod s otroky nelegálním) povstání v Mekece a Džiddě. Turečtí úředníci, včetně kádího, který výnos přečetl, byli zavražděni, posádka uzavřena a v Mecece trvalo povstání, až dokud porta neodvolala nežádoucí nařízení... A když generální guvernér Hidžazu vydal 25. února 1860 nařízení zakazující obchod s otroky ve všech tureckých přístavech Rudého moře, vzrostly obavy z opakování násilí z roku 1855. V Rudém moři nebyl žádný osmanský křižník schopný toto nařízení uskutečnit a turečtí představitelé se přiklínili ohoválet ho prosadit.“ — R. W. Beachy, *The Slave Trade of Eastern Africa*, 1976.

**76** HONGKONG je malý pustý ostrov, který byl v roce 1842 postoupen Velké Británií poté, co dynastie Čching prohrála jednu z opiových válek. To mělo velké následky pro celou Asii. Bez veskerých zdrojů s vyjimkou lidského kapitálu, zchudlý až do druhé poloviny 20. století, se stal ostrov nejrychleji rostoucí světovou ekonomikou. Nyní má jeden z nejvyšších příjmů na obyvatele a jeho nejvyšší daňová sazba činí pouhých 15 %. Kanadský institut Fraser hodnotí Hongkong jako světovou jedničku v ekonomické svobodě. Přivodí britské kolonie dominují ekonomické svobodě: Singapur (2), Nový Zéland (3), Irsko (5.), Spojené království (6.), Mauritiis (7.), Austrálie (9.), USA a Kanada (shodně 11.), (Venezuela, představitel samého dna socialismu, je na posledním místě). — Fraserův Institut, *Zpráva o světové ekonomické svobodě*, 2017.

## 12. ZABITÍ Z NENÁVISTI<sup>77</sup>

Po provedení hodů nenávisti zkontrolujte hodnotu každé kostky. Pokud se hodnota shoduje s číslem zobrazeným na překážce, barva kostky určuje, která figura utrpí ztrátu. Určete pořadí, v jakém budou ztráty vyhodnoceny v případě vícenásobných ztrát. Pokud zde nejsou žádné figury příslušné barvy a zároveň nešlo o *frustrovanou nenávist* (13), nic se nestane.

**a. Červená, zelená nebo bílá krvavá kostka (překážky svobody).** Každý symbol červené kostky  na překážce způsobí zabítí (viz glosář) červeného propuštěnce nebo umučení červeného správce (dle vaší volby). Stejně postupujte v případě zelených nebo bílých symbolů kostek. Všechna zabítí nebo umučení způsobená hodem nenávisti jsou vyhodnocena pouze v přístavu pod dohledem slona (**nikoli** v celé sféře) a vznikli disidenti jsou umístěni ve sféře se slonem. Pokud jsou všechna místa disidentů obsazena, každá další zabítá figura je nahrazena anarchií. Pokud je ve sféře dosaženo limitu anarchie, každá další anarchie se šíří jako utečenec. Hráč na tahu určuje, která konkrétní figura bude zabita nebo umučena.

---

*Výjimka: Pokud není ve sférahch bez tyranie zabita žádná figura příslušné barvy, frustrovaná nenávist vytváří anarchii, viz 13.*

---

➤ **Příklad:** Pokud hodíte tři „1“ v Pekingu, boxeři<sup>78</sup> zabijí 3 figury křesťanů. V případě, že jsou zde 2 bílí propuštěnci a bílý správce, obě figury propuštěnců jsou zabity a přesunuty na místa disidentů a správce je umučen a nahrazen třetím disidentem. Ovšem ve sféře je volné pouze jedno místo disidenta, zbývající 2 oběti se přemění na 2 anarchie.

**b. Fialové kostky (embarga).**<sup>79</sup> Každá fialová kostka potopí jednu sousední obchodní loď, tj. loď bez námořního agenta (loď vyberte, pokud je jich na hranicích moře vody).

**c. Žluté kostky (daně).**<sup>80</sup> Každá žlutá kostka vás nutí utratit 1 díl zlata (ignorujte ji, pokud jste zcela zadluženi).

➤ **Příklad:** Daň likin ukazuje dvě hodnoty kostek: zelenou 6 a žlutou 6. Pokud hodíte jednu „6“ v Pekingu, žeton daně zabije zeleného propuštěnce a zároveň vás donutí utratit 1 díl zlata.

<sup>77</sup> PRYČ, PROKLETÁ SKVRNO! Co znamená opovrhovat nezczitelným právem? Přírodní zákony nemohou být porušeny: např. 300 000 km/s není jen dobrý nápad, je to zákon! Právo jednotlivce je také přírodním zákonem a jeho zavržení (např. ztrocením nebo odvetnými vraždami) má také nedotknutelný důsledek: Ztratíte status národní bytosti. Vzhledem k tomu, že vaše závislost na rozumu je otázkou přežití, je ztráta lidskosti závažnou, přímo smrtící újmou na vaší identitě. Ano, konat zlo může způsobit ztrátu postavení před ostatními, nebo před Bohem, ale to není nic ve srovnání s vašim rozvodem s životním principem. Dokonce krádež šestáku, nebo podobně drobné porušení principu, znamená, že jste zlodějem, kterému v zásadě nic nebrání v krádeži milióny a v nešťastném žárlivém životě profesionálního parazita.

<sup>78</sup> BOXÉŘI (tj. „Pěť ve jménu míru a spravedlnosti“) byli protizápadním nacionalistickým davem sdruženým pod heslem „Podporujte vládu Čching a vyhlade cizince.“ Mysticky věřili, že jsou imunní vůči západním kulům, zabili 32 000 čínských křesťanů a 200 misionářů a tisíce dalších obhlehli v pekingské diplomatické čtvrti. Čínská vláda byla rozdělena na ty, kteří podporovali boxery, v čele s císařovnou vdovou, a ty, kteří upřednostňovali smír, pod vedením knížete císařské krve. Západní aliance osmi národů porazila čínskou armádu a boxery a po 55 dnech ukončila obléhání.


<sup>79</sup> EMBARGA blokuje práva jednotlivce obchodovat s ostatními při hrozbě násilím. Volný obchod je dalším osvícenským principem ekonomické svobody objevený Adamem Smithem a přijatý Robertem Peelem v předvečer průmyslového rozkvětu. Volný obchod byl zaveden v dosud neviděném měřítku: zrušení obilných zákonů, ukončení navigačních akt, odstranění všech cel a uplatnění všech liberalizačních opatření ve stejné míře a na všechny obchodní partnery, kteří se díky tomu opovídajícím způsobem obohacili.

<sup>80</sup> ZDANĚNÍ BEZ ZASTOUPENÍ představuje část vašich vyprodukovaných výtěžků zabavených pod zločnou zbraní a jejich použití k účelům, s nimiž nesouhlasíte. Extrémní případ: daně židovských bankéřů pomáhaly financovat provoz plynových komor v Osvětimi. Jediným legitimním užitím peněz vybraných z daní je k přímé obraně práv jednotlivce. Legitimní výdaje zahrnují finanční prostředky pro soudnictví, které urovnává spory mezi jednotlivci, pro policejní složky k potlačování ozbrojených rozbrojů mezi jednotlivci a pro státní armádu na ochranu před invazí a flotilou blokující obchod s otroky.

### 13. FRUSTROVANÁ NENÁVIST VE SFÉRÁCH BEZ TYRANIE<sup>81</sup>

**Tyranie** je každá sféra, u které je 5 překážek (symbol železné ruky). Zde vládne nejvyšší panovník železnou rukou, která potlačuje všechny protesty a anarchii.<sup>82</sup> V tyraniích se stále hází na nenávist a pogrom, ale nejsou zde žádné frustrované davy.



**a. Frustrované davy.** Pokud sféra není tyranií (tj. má 4 nebo méně překážek), pak každý výsledek hodů kostky, který odpovídá **symbolu frustrace**  a v jehož důsledku nedojde k zabití kvůli nedostatku příslušných cílů, vytváří 1 anarchii. Jinými slovy, pokud ve sférách, které nejsou tyraniemi, hodíte „frustrovanou“ hodnotu zobrazenou na překážce, a nejsou zde přítom k zabití žádné figury příslušné barvy, frustrované davy vyvolají anarchii!

**b. Solitérní a kooperativní hra.** Pokud hrajete výhradně kooperativní hru (**C1b** nebo **C1c**), považujte všechny sféry za sféry bez tyranie, bez ohledu na počet překážek. Svět je tak méně stabilní a více náchylný k anarchii.

➤ **Příklad:** Slon je v Instabulu. Osmanská říše má všech 5 překážek, je vedena sultánovou železnou rukou. Hod nenávisti má význam pouze při hodnotě „6“ (Daň džizja). Ovšem pokud dříve ztratila říše překážku Dvořanstvo<sup>83</sup>, železná ruka odpočívá a vzbuřené davy mohou vyvolat anarchii. Pokud jsou výsledkem hodů nenávisti hodnoty „1“, „1“, „2“, „2“, pak by měli být zabití čtyři občané (červení propuštěnci) v důsledku panislamismu a systému devširme. Ale nejsou zde žádní občané, kteří by mohli být zabití, takže místo toho davy vyvolají 4 anarchie. Protože Osmané zvládnu jen 2 anarchie, utečenci rozšíří anarchii do Číny a Evropy.

### 14. HOD POGROMU<sup>84</sup>

Pro každou sféru se 2 anarchiemi (příznak ekonomicky motivované genocidy) se na základě hodů jednou kostkou rozhodne, kdo bude v této sféře **zmasakrován**. Masakrování odstraní figuru do společné zásoby, nedochází k umučení nebo přeměně na disidenty. Určete pořadí, v jakém budou hody probíhat.



◆ **Barva oběti.** Pokud hodíte „1“, zmasakruje bílou figuru (pokud není dostupná, nic se nestane). Pokud hodíte „2“, zmasakruje červenou figuru (pokud není dostupná, nic se nestane). Pokud hodíte „3“, zmasakruje zelenou figuru (pokud není dostupná, nic se nestane). Hráč na tahu určuje, která konkrétní figura bude zmasakrována, zda se bude jednat o propuštěnce, disidenta, správce **nebo továrnu**.

◆ **Utečenci.** Pokud hodíte „4“, „5“ nebo „6“, umístíte anarchii. Protože tato sféra již dosáhla svého maxima 2 disků

**81** KRUTOST. Pojednání Cesara Beccarii (#8) sloužilo jako zplnomocnění k bezprecedentním zákonům proti „krutému a mimořádnému trestu“. Evropa devatenáctého století jako první konkretizovala morální námitky k dětské práci, k poravě jako diváckému sportu, k trestání mučením a zmrzačením. Voltaire (#43), Hume (#45), Diderot (#46) a v poslední době Matt Ridley tvrdili, že obchodně zaměřené chování v závislosti na důvěře a s absencí nátlaku činí lidi lepšími. Byli to nouveau riche obchodníci jako Wedgwood a Wilberforce, kteří financovali abolicionistické hnutí. Sarah Wedgwoodová, stará panna a teta Charlesa Darwina, byla největším dárcem.

**82** TYRANIE je vládou, která nerespektuje práva jednotlivců. Pět východních sfér, výjimkou je východní Afrika, ve hře začíná s vládou tyranie.

**83** RUŠTÍNEVOLNÍCI se stali movitým majetkem v roce 1658 a mohli být prodáni do jiných statků s tím, že si zachovali své rodiny a majetek. Podle sčítání lidí z roku 1719 byly ztroceny asi čtyři pětiny celkové populace s rovnomeným rozdělením mezi cara a dvořanstvo (šlechtu). Uprchlí nevolníci utkali podzemními železnicemi na jih a dvořanstvo neustále požadovalo, aby vláda převzala zodpovědnost za jejich dopadení.

**84** POGROMY jsou oficiálně tolerovanými útoky proti cílové skupině. Kmenové pogromy často patřené evropským kolonialismem se však znovu objevují po získání nezávislosti. Příkladem jsou hinduisté stojící proti muslimům v Indii, Srbové masakrující Chorvaty a Albánci v post-titovské Jugoslávii, muslimové vraždící Igby v Nigérii, Hutuové vybijící Tutsie ve Rwandě a Burundi, lidé Amin masakrující ugandské minoritu, muslimové zabíjející Černé nohy a další skupiny v Alžírsku, Matabebe vyhlazující lid Sonu v Zimbabwe a aktuální pogromy vedené proti Rohingám v Myanmaru. Oběti jsou vždy relativně majetkové minoritu, zatímco agresori jsou vedeni ekonomickou žárlivostí plynoucí ze „Shylockova syndromu“, mylné víry, že se oběti těší přílišné prosperitě. Nacistický holocaust je jiným příkladem moderního pogromu, byl zaměřen na židovské bankéře a jiné ekonomické zprostředkovatele.



anarchie, umístíte anarchii jako utečence do sousední sféry. Pokud tím byly splněny podmínky pro nový pogrom, hodte kostku i pro tuto sféru.<sup>85</sup>

**Poznámka:** Na rozdíl od nenávisti mají pogromy vliv na celou sféru a nejsou závislé na tyraních, frustraci nebo umístění slona.

➤ **Příklad:** V Indii jsou 2 anarchie a indický pogrom má hodnotu „1“, což způsobí zmasakrování červené figury. Jediná dostupná červená figura v Indii je britský koloniální správce, který je tímto odstraněn do společné zásoby. V tahu vašeho soupeře je zde pogrom stále přítomný a opět padne hodnota „1“. Již zde ovšem nejsou žádné červené figury, takže se nic nestane. Jste opět na tahu a pogrom stále pokračuje. Hodíte „5“, čímž přidáte disk anarchie ze své zásoby. Ovšem Indie je na svém limitu, a tak anarchie přeteče do sousední sféry. Vyberte si Čínu, kde jsou nyní 2 anarchie. Musíte tedy provést hod pogromu také pro Čínu.

## J. REVOLUČNÍ FÁZE

V balíčku revolucí (C7) je celkem 10 karet, z nichž každá odpovídá jedné z 10 sfér. Pokud se ve sféře nachází zároveň disidenti a anarchie, tak se v této fázi spustí (J1) revoluce, která se umístí do nabídky karet. V dalších tazích se přesouvá v nabídce podle situace (K1). Hráči se mohou připojit k revoluci příslušnou akcí (F6) nebo odpovídajícím účinkem (M4). Pokud je karta revoluce v západním sloupci předmětem prolínání kultur (H3), je prostřednictvím šipky přesunuta do východního sloupce. Pokud k prolínání kultur dochází u karty revoluce ve východním sloupci, je odstraněna a revoluce selže (J2). Revoluce je v této fázi úspěšná, pokud je uskutečnitelná a připojil se k ní požadovaný počet agentů (J4).

◆ **Pořadí.** Pokud se ve vašem tahu spustí více revolucí nebo je jich více úspěšných, zvolte si pořadí, v jakém je vyhodnotíte.

### J1. SPUŠTĚNÍ REVOLUCE

Pokud je v příslušné sféře alespoň jedna anarchie a alespoň jeden disident, je během této fáze revoluce spuštěna. Ke spuštění revoluce může dojít také díky účinku (M4) karty ideje. Spuštěním je umístěna karta revoluce do nabídky. Ke spuštění nedochází, pokud již karta revoluce v nabídce je. Každá karta revoluce je oboustranná, výběr strany závisí na tom, zda se jedná o vzpouru otroků, nebo revoluci za občanská práva.

**a. Nahrazení podle hodnoty buřiče.** Karta revoluce z východní sféry nahrazuje v nabídce kartu ve sloupci východních idejí, karta revoluce ze západní sféry nahrazuje v nabídce kartu ve sloupci západních idejí. Je nahrazena karta s nejnižší hodnotou buřiče v příslušném sloupci nabídky. Tuto kartu odhodte.

**b. Lidový hrdina.** Pokud jsou ve sféře všechna místa disidentů obsazena disidenty stejné barvy, musíte ze společné zásoby připojit k revoluci jednoho revolucionáře téže barvy.

**c. První revolucionáři.** Po umístění lidového hrdiny se ze všech syndikací na nahrazené kartě s nejnižší hodnotou buřiče stanou revolucionáři, kteří jsou na místa zapojení (bez dalších nákladů) umístění zleva v pořadí určeném hráčem na tahu.

<sup>85</sup> ASIJSKÉ DRUHÉ NEVOLNICTVÍ bylo způsobeno zákazem soukromého zemědělství za Mao Ce-tungova Velkého skoku vpřed a Pol Potových krvavých polí. Náhradou byli vnučeni zemědělské kolektivy na základě socialistické teorie, že obětování svobod jednotlivců je nezbytné pro lepší společnost. Návratem k feudalismu za časti dynastie Čching bylo novým poddaným zakázáno vlastnit majetek, pronajímat, prodávat nebo užívat půdu, která byla dříve jejich, provozovat nezemědělskou činnost, protestovat nebo utéct před hladem. Desítky milionů zemřelo hladem, kanibalismem, útoky milic, mučením a sebevraždou. Ničení domácností za účelem přesunu nevolníků do dělnických komun překročilo rozsah destrukce způsobený nálety bombardérů za druhé světové války v Evropě.

d. **Občanská práva versus vzpoura otroků.**<sup>86</sup> Otočte kartu revoluce na její levicovou stranu „občanských práv“, pokud je ve sféře více červených disidentů než bílých. Tato strana má červený rámeček. Otočte kartu revoluce na její pravickou stranu „vzpoury otroků“, pokud je ve sféře více bílých disidentů než červených. V případě remízy vyberte stranu dle vlastní volby.

e. **Okamžitý úspěch.** Pokud je revoluce uskutečnitelná a její *první revolucionáři* (J1c) nebo revolucionáři pocházející z *účinků* (M4) zaplní (nebo přeplní) všechna místa zapojení, je taková revoluce okamžitě *úspěšná* (J4). Ze všech syndikací se stanou revolucionáři, kteří přijmou *zákony* úspěšné revoluce podle J6.

➤ **Příklad:** V průběhu fáze revoluce *spustí červený disident a anarchie* v 13 koloniích levicovou *Americkou revoluci*.<sup>87</sup> Nejnižší hodnotu buřiče v západním sloupci má William Lloyd Garrison s hodnotou 11 a jednou červenou syndikací. Garrisona nahradíte Washingtonem a syndikaci proměníte na prvního revolucionáře.

## J2. SELHÁNÍ REVOLUCE

Revoluce okamžitě **selže**, pokud je odstraněna z nabídky karet prostřednictvím *prolínání kultur* (H3), dokonce i v případě, že je uskutečnitelná a jsou k ní připojeni všichni požadovaní revolucionáři. Vratte kartu revoluce zpět do balíčku karet revolucí. Všichni revolucionáři na kartě, všichni správci a disidenti v příslušné sféře jsou zmasakrováni (nikoli umučeni nebo odvoláni). Všechny žetony (překážky a sousedící otrokáři) s nimiž sféra začínala, jsou vráceny. Ve sféře však zůstanou propuštěnci a anarchie.

## J3. SEPSÁNÍ MANIFESTU

Pokud se akci *vydání zákona* (F5) nebo operacemi *soudní proces* (G6) a *lidové hlasování* (G7) stane revoluce uskutečnitelnou, přičemž dosud uskutečnitelná nebyla, musíte k ní připojit revoluce vaše barvy ze společné zásoby (nikoli z vaší finanční desky!). Tato událost je zdarma a nepočítá se ani jako akce.

- ◆ **Stávající revoluce.** Manifesty jsou účinné pouze pro viditelnou stranu karty revoluce.
- ◆ **Svrchovaný revolucionář.** K revoluci se můžete připojit, i když jsou všechna místa zapojení obsazená.
- ◆ **Celosvětová revoluce.** Manifestem lze připojit agenty k více revolucím najednou.

**86** POVSTÁNÍ OTROKŮ jsou de facto typem volebního práva: jsou-li otroci v drtivé většině, jako v Číně nebo Karibiku, pravidla většiny lze dosáhnout silou čísel samotných. Před osvětlením vystihoval otroka beznadějný fatalismus bez možnosti kamskoli životě pokročit. Avšak otroci, které misionáři naučili číst a psát a kteří byli vystaveni ideám osvícenství, mohli podnítit vzpuru. První vítězné povstání otroků v dějinách vedlo k založení nezávislé Republiky Haiti v roce 1804 (#12) vedené zástupci z řad otroků. To povzbudilo i další otroky, například jamajského Sama Sharpa (#16). Poté, co se dočel, že Parlament zvažuje emancipaci, vedl generální mírovou stávku v roce 1832. Jeho poslední slova byla: „Každý bych zemřel někde na šibenici, než žil v otroctví.“ Jeho smrt přispěla k tomu, že britský Parlament v následujícím roce schválil zákon o zrušení otroctví.

**87** AMERICKÁ REVOLUCE je označována za levicovou, protože ústava upřednostňovala intelektuální svobody, avšak poskytovala zázemí ekonomickému tradičnímu otroctví. (Levicová politická orientace je v této hře definovaná tak, že vaše myšlenky je svobodné, ale vaše přání náleží společnosti nebo politbyru.) Do oči bijící rozpor v ústavě příměly nekompromisního abolitionistu Williama Lloyda Garrisona (#16), aby ji smetl jako „dohodu s peklem“. Férově je nutné uзнat, že byla sepsána v době, kdy otroctví bylo stále ještě něčím novým, a zjevně abolitionistické důsledky myšlenky, že „všichni lidé jsou stvořeni sobě rovni“, ještě musely být vysloveny. Jedním z prvních oficiálních odsouzení otroctví byl Jeffersonův první návrh Deklarace nezávislosti (#52), který kritizoval krále Jiřího III. za zotročení Afričanů a za potlačení pokusu koloniální Virginie zakázat otroctví. Jeffersonův návrh státní ústavy pro Virginii z roku 1776 navrhoval zákaz dovozu otroků a od roku 1783 jejich postupnou emancipaci. Soběma návrhy neuspěl. V příštím roce Jefferson navrhl zákon, který by prohlásil otroctví ve všech západních teritoriích včetně Alabamy a Mississippi za nezákonné. Návrh zákona neprošel o jediný hlas zákonodárce, který byl příliš nemocný, než aby přišel a hlasoval. „Tak vidíme osud milionů nenarozených visících na jazyku jediného muže a nebesa zůstala v tento děsivý okamžik němá.“ — Thomas Jefferson, 1786.

➤ **Příklad:** Bílý hráč se rozhodne připojit (F6) k Americké revoluci z příkladu J1. Vzhledem k tomu, že Americká revoluce již má 1 agenta, připojení bílého revolucionáře stojí 1 díl zlata. Rozhodne se provést kontrarevoluci (F6) otočením Americké revoluce na Americkou občanskou válku, což stojí navíc 1 díl zlata (dohromady tedy 2 díly zlata). Tato revoluce ovšem není uskutečnitelná: pár svobody svička-zámek není ani v Listině práv, ani v Obecné vůli. Ve svém tahu zařadí zelený hráč lidovým hlasováním kartu se zámek do Obecné vůle, kde má dosavadní poslední zařazená karta symbol svičky. Tím se vytvoří nový pár svobody svička-zámek a dochází k sepsání manifestu. Hráč tedy přidá zeleného agenta na třetí a poslední místo zapojení, čímž rozhodne o vítězství Unie s revolucionáři v barvách červený, bílý a zelený (v pořadí od prvního).

#### J4. ÚSPĚŠNÁ REVOLUCE

Pokud je revoluce uskutečnitelná a zároveň má obsazená všechna místa zapojení (což zahrnuje i revolucionáře využitě pro operace na kartě revoluce), pak je během této fáze prohlášena za **úspěšnou**. *Modernizujte sféru (J5)*, přistupte ke schválení revolučních zákonů (J6) a poté, pokud nedojde ke schválení zákona č. 8 (J6.8), odhďte kartu revoluce a odvolte všechny revolucionáře, kteří nebyli jmenováni jako správci zákonem č. 5.

#### J5. MODERNIZACE

Otočte kartu sféry odpovídající úspěšné revoluci na její moderní stranu. Zanechte figury propuštěnců a správců a disky anarchie ve sféře na jejich původních místech.<sup>88</sup>

◆ **Disidenti se v novém moderním státě přesunou na místa otroků dle vašeho výběru.** Pokud pro ně nezbylo žádné místo, emigrují (další bod).

◆ **Emigranti.** Pokud jsou již všechna místa otroků obsazená a zbývající disidenty není v moderním státě kam umístit, vyskočí je jako propuštěnce do jiné sféry. Vyberte sféru bez náказы a s nejmenším počtem překážek ze všech sfér (včetně moderních), v nichž je alespoň jedno neobsazené místo otroka.<sup>89</sup> V případě shody určete umístění dle vlastní volby.

◆ **Slon.** Pokud je slon v moderní sféře, pochodyje po směru hodinových ručiček do nejbližší sféry bez náказы a přeskákejte také moderní sféry (výjimka je popsána u termínu „Slon“ v glosáři).

➤ **Příklad:** *Sféra 13 kolonií z předchozího příkladu je otočena na svou moderní stranu – Spojené státy americké. Koloniální správce a občané ve Virginii zůstávají na svých místech.*

88 ZAHRAŇIČNÍ POLITIKA viktoriánské Anglie obecně podporovala konstituční monarchii. Canningovo uznání republik Jižní Ameriky může být nahlíženo jako součást této politiky. Británie zde byla jen málo přítomná. Srovnáním volného obchodu se tato metoda stala ještě důležitější. — Dr. Marjey Bloy, 2002.

89 NEZÁVISLOST NA KOLONIALISMU může být katastrofální. Vůdci nově nezávislých národů v Africe a Indii byli často poučení Západem, naneštěstí však nebyli vyskoleni v nevyzkoušených spekulacích zrozeňých ve věku následujícím po věku rozumu. Svobody, kterým se těšili za koloniálního práva, se vytratily v čerstvě nezávislých statistických demokraciích a drobných diktaturách, které pošlapaly osvícenské principy práv jednotlivce. Obnovené ekonomické a intelektuální ztráty byly často doprovázeny obnovením kmenových krevpolití. Produkce potravin klesla, čímž změnila téměř soběstačnou Afriku v masivního dovozce potravin. Uganda, Tanzanie, Čad, Zambie, Ghana, Senegal, Madagaskar, Zair, Niger, Benin, Středoafrická republika, Burundi, Rwanda a Rovinná Guinea utrpěly pokles produkce na obyvatele, v důsledku čehož byli Afričané po jedné generaci prožité v nezávislosti chudší než za vlády imperialismu (Alpine & Pickett, 1993). Rovněž klesla gramotnost. Odpovědi není návrat ke kolonialismu, ale spíše návrat k západním tradicím respektovaným v průběhu věku rozumu. Po získání nezávislosti se většina britských kolonií, které byly založeny během osvícenství, stala dnešními mocnostmi a ekonomiky, jak je vidět na příkladu USA, Kanady, Austrálie, Nového Zélandu a Hongkongu. Dokonce se zdá, že i africké kolonie jako Jižní Afrika, Mauricius a Botswana mají prospěch ze zkušenosti s britským kolonialismem. Botswana je výjimečnou a ochráněnou majetkovými právy celých 30 let od získání nezávislosti a zaznamenala neuveritelný osmiprocentní růst HDP na obyvatele, vyhrýbě se převratům, občanským válkám a diktáturám. Tyto příklady vyvracejí zneužívané teorie o nerovnosti příjmů. Viz také esej „Příběh o dvou ostrovech“ (Madagaskar vs. Nový Zéland) v pravidlech BIOS: Origins 2e.

## J6. ZÁKONY ÚSPĚŠNĚ REVOLUCE

Závěrečným krokem při vyhodnocení úspěšné revoluce je přijetí jednoho revolučního zákona za každého revolucionáře. Pořadí výběru zákonů je řízeno pořadím revolucionářů na kartě, počínaje zprava naposledy přidáním agentem. Na výběr je z 8 revolučních zákonů, zákony číslo 1 až 6 může každý hráč přijmout vícekrát:

1. Získejte jednu překážku v revoluční sféře.
2. Získejte jednu anarchii v revoluční sféře.
3. Získejte jednu otrokářskou loď sousedící s revoluční sférou.
4. Vraťte jednu překážku k revoluční sféře (ze zásoby libovolného hráče). Jedná se o *korupci* (E7).
5. Jmenujte jednoho správce na neobsazené místo v libovolné sféře s výjimkou moderních států a v případě, že nemáte továrnu, pak také s výjimkou sféry s nákazou. K umístění správce použijte vašeho revolucionáře. Nejedná se o akci jmenování, nepřesouvá se slon a ani se případně nezískává disk uložení.
6. Umístěte jednu figuru propuštěnce (libovolné barvy) ze společné zásoby na prázdné místo otroka v revoluční sféře.
7. Postavte továrnu (pokud ještě není postavená).<sup>90</sup> Do revoluční sféry umístěte kostku vaší barvy, která představuje průmyslovou revoluci, viz K6 a glosář o výhodách továrny. Jednou postavená továrna může být odstraněna pouze pogromy (I4).
8. Globalizace a čistka. Globalizuje revoluci do úmluvy, v níž je uskutečnitelná. Karta se přitom nesmí otočit na druhou stranu. Natočení karty v úmluvě určuje, kterému hráči budou na konci hry připočítány viditelné VB. Pokud zařadíte kartu revoluce do Listiny práv, dochází k čistce (J7), která ze hry odstraní všechny předchozí karty idejí v této úmluvě s výjimkou počáteční karty otce zakladatele a předchozích revolucí.

---

*Často opomíjené pravidlo: Každý hráč může přijmout zákon č. 7 při vyhodnocení těžké revoluce (v jedné sféře může být více továren). Ovšem zákon č. 8 je možné přijmout pouze jednou za revoluci.*

---

*Poznámka: Pokud nikdo nezvolí zákon č. 8, odstraňte kartu revoluce ze hry.*

---

Všechny ostatní revolucionáře, kteří nevyužili zákon č. 5, vraťte do majetku hráčů příslušných barev.

*Tip: Hráč, který se k revoluci připojí jako první, vybírá zákon jako poslední. Poslední zákon je v kompetitivní hře zásadní, protože často rozhoduje o tom, na jakou stranu se vláda moderní sféry přikloní! Viz následující příklad.*

---

**90** SVOBODA JAKO PŘÍČINA PRŮMYSLYVÉ REVOLUCE. Pokud vím, průmyslová revoluce mohla nastat o staletí dříve nebo později. Rovněž abolitionismus mohl přijít o staletí dříve nebo později. Určité není náhoda, že obojí nastalo v rozmezí jedné generace na jednom malém ostrově! Navzdory tomu mnoho moderních intelektuálů řadí průmyslovou revoluci na černou listinu za to, že otroctví způsobila, spíše než ho potlačila. Ve skutečnosti mají oba jevy stejné kořeny: osvícenství. Ačkoli průmyslová revoluce učinila otroctví ekonomicky zastaralým, přišla stovky let po skončení nevolnictví v Anglii, k němuž došlo bez jakékoli zvláštní legislativy, a o pět století po nástupu abolitionistického hnutí. Prudec vzrostla poptávka po městských pracovních příležitostech obohacených zámožným obchodem a osvícenskými svobodami. Jak se migranti hrnuli do měst, prudec vzrostly také mzdy. Vysoké mzdy motivovaly investory k hledání cesty, jak nahradit drahou práci levnými stroji. Vynálezci, kteří byli převážně prostého původu a kteří by v jiných společnostech byli otroky, měli prospěch ze svobody myšlenek a ekonomiky v rámci nezávislého právního systému. Kromě toho měli prospěch ze dvou inovací britské politiky: soudovského práva a patentního systému. Z osvícenské vědy a matematiky (Newtonovy zákony a diferenciální počet) měly jen okrajový užitek.

➤ **Příklad.** V rámci vítězné Americké občanské války z předchozího příkladu vybere zelený hráč zákon č. 8, čímž zařadí Americkou občanskou válku do Listiny práv s viditelným symbolem svíčky. Tím dochází k čistce předchozích karet v Listině práv a hráč na konci hry získá 3 VB. Bílý hráč zvolí zákon č. 1: získá červenou překážku (Zákon o uprchlých otrocích). Ponecháním bílé překážky (Ku-klux-klan) vytvoří pravavicovou vládu. Červený hráč učiní poslední rozhodnutí a schválně zvolí zákon č. 4 a vrátí Segregaci Jima Crowa, čímž před americkou vládou postaví jak levicovou, tak pravavicovou překážku.<sup>91</sup>

## J7. ČISTKA LISTINY PRÁV

Pokud je vybrán revoluční zákon č. 8 ke globalizování karty do Listiny práv (nikoli však do Obecné vůle), jsou ze hry odstraněny všechny předchozí karty v této úmluvě s výjimkou předchozích revolucí a počáteční karty otce zakladatele. Tímto mohou přestat být některé ideje a revoluce uskutečnitelné.

➤ **Příklad.** Jako revolucionář vítězné Unie v Americké občanské válce přijmete zákon č. 8. V Listině práv je 5 karet: kometa (počáteční John Locke #109), pírkó, svíčka, zámek a zámek. Americká občanská válka má pár svíčka-zámek, čímž je v Listině práv uskutečnitelná. Globalizujete kartu revoluce do úmluvy a vyberete si stranu se zámekem, takže bílý hráč získá 3 VB. Poté čistkou odstraníte z Listiny práv všechny předchozí karty kromě první (John Locke) a Filipínské revoluce s pírkem. Konečný stav Listiny práv se třemi kartami je kometa (počáteční otec zakladatel), pírkó (Filipínská revoluce), zámek (Americká občanská válka).

## J8. MODERNÍ STÁT

Do státu otočeného na svoji moderní stranu nemůže vstoupit slon ani zde nemohou být umístěni disidenti.<sup>92</sup>

◆ **Výchozí správce.** V moderním státě je každé místo správce vždy obsazené. Pokud na něm není umístěná figura agenta, je pro účely vítězství zohledněn **výchozí správce** v předtěstěné barvě na místě správce.

---

*Poznámka: Korupce při politice dělových člunů a rozmístění utečenců a emigrantů jsou jedinými způsoby, jak ovlivnit stav moderního státu.*

➤ **Příklad.** V moderních Spojených státech amerických z předchozích příkladů je v Karibiku prázdné místo správce červené barvy. Při počítání VB na konci hry (**K6b**) je toto místo považováno za správce červeného hráče.

## K. OBNOVENÍ NABÍDKY A KONEC HRY

Na konci vašeho tahu doplňte nabídku 2 sloupců po 6 kartách. Pokud vyčerpáte všechny karty z doplňovacího balíčku a nelze nabídku doplnit, kooperativní éra končí podle **K3**, a pokud se jedná o konec hry, vyhodnocují se výsledky podle **K4**. Pokud nenastal konec hry, pokračujte kompetitivní érou podle **K5**.

◆ **Doba temna.** Hra končí prohrou, pokud se na konci této fáze nacházejí na mapě všechny disky anarchie.

◆ **Moderní svět.** Hra končí také v případě, že se všechny sféry promění v moderní státy.

91 TŘINÁCTÝ DODATEK z roku 1865 (těsně po občanské válce) zrušil v USA otroctví a nedobrovolné poddanství s výjimkou trestu za spáchaný zločin. V této hře je představuje odstranění zákona o uprchlých otrocích (levicová překážka).

92 DISIDENTI samozřejmě existují v moderním státě, ale pouze v moderním státě je právo protestovat uznávané a legální. Tato hra minimalizuje britské vměšování do záležitostí moderních států, což je historický důsledek úpadku kolonizace. Státy, které se modernizovaly pod vlivem poloosvětských ideálů, některé disidenty propustily, kdyby však neovsobodily své otroky následováním příkladu USA, Brazílie a Indie, pak by za to časem zaplatily krví.

## K1. OBNOVENÍ NABÍDKY KARET

Na konci tahu zaplníte mezery v nabídce karet následujícím způsobem:

- ◆ **Posuňte karty směrem dolů.** Posuňte karty (spolu se svými syndikacemi) směrem dolů, čímž zaplníte mezery v nabídce karet počínaje mezerou nejvíce vespodu.
- ◆ **Doplňte nové karty.** Doberte karty z příslušného (východního nebo západního) dobíracího balíčku a doplňte prázdná místa ve sloupci karet odspoda nahoru. Tím se obnoví nabídka, ve které je tak opět 6 karet v každém sloupci. Pokud se jeden dobírací balíček (východní nebo západní) vyprázdní, začnete doplňovat karty z druhého balíčku. Nejprve zaplníte mezery na východě. Tímto způsobem se dostanou západní karty idejí do východní nabídky a naopak.<sup>93</sup>

*Důležité: Pokud nemůže být nabídka karet obnovena, protože jsou oba dobírací balíčky prázdné, kooperativní (K3) nebo kompetitivní (K5) hra okamžitě končí a následuje bodování.*

## K2. OBNOVENÍ SYNDIKUJÍCÍCH AGENTŮ

Všechny agenty na kartách v nabídce, kteří byli posunuti k symbolům operací (G), posuňte zpět do středu karty.

- ◆ **Revoluce v nabídce karet.** Revolucionáře použité k provedení operací posuňte zpět na jejich původní místa zapojení (F6), díky čemuž neztratí své místo v řadě.

## K3. KONEC KOOPERATIVNÍ ÉRY A KONTRAOSVÍCENSTVÍ<sup>94</sup>

Kooperativní éra končí, pokud ve fázi obnovy nabídky karet (K1) nemůže být nabídka obnovena, protože jsou oba doplňovací balíčky karet (východní i západní) prázdné. Každý hráč si zkontroluje, zda se mu podařilo předejít kontraosvícenství.<sup>95</sup> Pokud ano, vyhodnotí vítězné body podle K4.

- ◆ **Kontraosvícenství pro červeného hráče.** Pokud kooperativní hra skončí a na mapě je více otrokářů než červených agentů (britských kolonistů a námořních agentů) a červených výchozích správců (J8), pak si červený hráč nemůže započítat žádné VB.
- ◆ **Kontraosvícenství pro zeleného hráče.** Pokud kooperativní hra skončí a na mapě je více než 25 překážek, pak si zelený hráč nemůže započítat žádné VB.
- ◆ **Kontraosvícenství pro bílého hráče.** Pokud kooperativní hra skončí a na mapě je méně než 15 propuštěnců

**93** PROTIPROLUD VÝCHODNÍHO MYSTICISMU. Okamžik ve hře, kdy se vyčerpají západní ideje a východní ideje začnou zaplavovat západní nabídku karet, lze považovat za okultní výstřelek, který zpopularizovali Swedenborg, Mesmer a další spiritualisté. Mesmerovo jméno dalo vzniknout výrazu „mesmerizace“, přičemž pravou podstatu jeho seanci odhalila komise vedená Benjaminem Franklinem (#44).

**94** BYLO ZRUŠENÍ OTROCTVÍ NEVYHNUTELNÉ? Abolicionisté nemohli vědět, že jsou pod časovým tlakem. Emancipace se mohla dopracovat své morální podstaty v průběhu věku rozumu, kdy byla morálka považována za absolutní stejně jako každý jiný přirozený zákon. K tomu nemohlo dojít za moderního „kulturního relativismu“, který posuzuje rozhodnutí a činy člověka místní kulturou spíše než na základě objektivních kritérií. Práva ženodivce, uznání nezcieleného práva na život, svobodu a majetek jsou v rozporu s „lidskými právy“ definovanými Americkou antropologickou asociací v „Prohlášení o lidských právech“ předloženém OSN: „Člověk je svobodný, pouze pokud žije tak, jak jeho společnost definuje svobodu“. Jinými slovy může místní pohlav vyhlásit jakoukoli formu otroctví za „svobodu“! (Je-li možné význam změnit z rozmaru, jedná se o opak definice.) Ačkoli je nyní (volně definované) otroctví celosvětově nezákonné, jiné nucené dohody (kastovní systém, vraždění novorozenců děvčát, vynucená kontrola porodnosti, rituální mrzačení pohlavních orgánů, zneužívání žen, znárodňování) stále vzkvétají. Misionáři, kteří kdysi bojovali proti těmto zločinům, jsou na ústupu, jsou obviňováni multikulturními intelektuály z „eurocentrismu“ nebo „nerespektování původních kultur“. Kdyby nastala průmyslová revoluce a abolicionisté by byli o trochu méně horliví, otroctví by stále bylo nikoli „výstřední institucí“, ale převládajícím způsobem života.

**95** KONTRAOSVÍCENSTVÍ odkazuje na filozofii, která zahrnuje věk rozumu ve prospěch věku romantismu a případně dnešního věku subjektivismu. Isaiah Berlin, který označil kontraosvícenství za relativistické, antiracionalistické, vitalistické a organické, klade za vinu německým idealistům, jakými byli Kant a Hegel, že odmítli rozum jako autoritu znalosti a morálky. Jiní historici jako Everedell a Melzer staví Rousseaua do pozice zakladatele kontraosvícenství a zároveň filozofie teroru během francouzské revoluce. Ať už jedno nebo druhé, nevidím žádný dobrý důvod, proč intelektuálové opustili osvícenství v okamžiku jeho nepísanovějších úspěchů při emancipaci lidstva. „Musel jsem zrušit vědění, abych připravil cestu víře.“ — Immanuel Kant, Kritika čistého rozumu, 1781.

(disidenti se nepočítají), pak si bílý hráč nemůže započítat žádné VB.

#### K4. VÍTĚZNÉ BODY KOOPERATIVNÍ NEBO SOLITÉRNÍ VARIANTY

Pokud hra skončila (tj. nepokračuje kompetitivní érou buď proto, že se všichni hráči předem domluvili, že hra bude kooperativní, nebo proto, že se někomu nepodařilo předejít kontraosvícenství), všichni hráči, kteří mohou, si spočítají své vítězné body.

- ◆ **Bodování.** Každý zeton nebo disk ve vaší zásobě má hodnotu 1 VB, výjimkou je disk náказы, který má hodnotu 0 VB. Každá figura vaší barvy na mapě (propuštění, správci, námořní agenti, továrna a výchozí správci (J8)) má hodnotu 1 VB. Bílý hráč získá 1 VB za každého disidenta nezávisle na jeho barvě v rámci utváření mučedníků.
- ◆ **Vítězství.** Pokud nepokračujete kompetitivní érou (K5), hra končí. Sečtete VB všech „osvícenských“ hráčů. Významného vítězství je dosaženo ziskem 50 a více bodů při hře 2 frakcí, nebo 75 a více bodů při hře 3 frakcí. Rozhodujícího vítězství je dosaženo ziskem 75 a více bodů při hře 2 frakcí, nebo 100 a více bodů při hře 3 frakcí.

#### K5. KOMPETITIVNÍ ÉRA HRY

Pokud se podařilo všem hráčům předejít kontraosvícenství, hra pokračuje několika dalšími koly kompetitivní éry. Na konci této éry je vítězem hráč s nejvíce VB (a může se tak chlubit, že právě jeho politika byla tou, která ukončila otroctví).

- ◆ **Baličky.** Zamíchejte všechny západní ideje odhozené během kooperativní éry s nepoužitými kartami a vytvořte dobírací balíček s 5 (hra dvou hráčů) nebo 7 (hra tří hráčů) kartami otočenými lícem nahoru. To samé proveďte s východními idejemi. Poté pokračujte ve hře tam, kde jste skončili.

#### K6. KONEČNÉ BODOVÁNÍ KOMPETITIVNÍ ÉRY

Kompetitivní éra končí stejným způsobem jako kooperativní (K3), tzn. pokud nemůže být doplněna nabídka karet, protože jsou oba doplňovací balíčky (východní i západní) prázdné. Poté hráči jednotlivě sečtou svoje VB následujícím způsobem, přičemž hráč s nejvíce VB se stává vítězem. V případě remízy se vítězství sdílí.

*Poznámka: Vítězné body získané na konci kooperativní éry (K4) se nepočítají do konečného vítězství!*

- a. **Zásoba hráče.** Každý zeton nebo disk ve vaší zásobě má hodnotu 1 VB, výjimkou je disk náказы, který má hodnotu 3 VB (pouze v kompetitivní variantě).
- b. **Figury na mapě.** Každá figura vaší barvy na mapě (propuštění, správci, námořní agenti a výchozí správci (J8)) má hodnotu 1 VB. Bílý hráč získá 1 VB za každého disidenta nezávisle na barvě. *Kostka továrny (J6.7) má hodnotu VB rovnou druhé mocnině počtu lodí sousedících s její sférou.*
- c. **Demokracie.** Červený hráč získává 1 VB za každou figuru (propuštění, správci, výchozí správci a továrny; nepočítají se disidenti a námořní agenti) v demokraciích (tj. sférách s alespoň jednou červenou a žádnou bílou překážkou).<sup>96</sup>
- d. **Republiky.** Zelený hráč získává 1 VB za každou figuru (propuštění, správci, výchozí správci a továrny; nepočítají se disidenti a námořní agenti) v republikách (tj. sférách bez překážek).
- e. **Teokracie.** Bílý hráč získává 1 VB za každou figuru (propuštění, správci, výchozí správci a továrny; nepočítají se disidenti

<sup>96</sup> „SVOBODLÍ je nutné odlišit od demokracie, s níž je často zaměňována. Britové měli mnoho práv, kterých se nedostávalo ve většině Evropy a ve zbytku světa, dlouho předtím, než získali právo dohlížet na činnost vlády. Několik členů parlamentu bylo zvoleno lidovým hlasováním ještě před přijetím prvního reformního zákona z roku 1832. Nicméně charakteristické znaky svobodné společnosti jako svoboda slova, dělba moci, právo na spravedlivý soud a další existovaly v Británii už dávno předtím.“  
— Thomas Sowell, *Conquests and Cultures*, 1998, str. 91.

a námořní agenti) v **teokratických monarchiích** (tj. sférách s alespoň jednou bílou a žádnou červenou překážkou).<sup>97</sup>

**Pamatujte:** *Demokracie, republiky a teokratické monarchie mohou být jak feudální, tak moderní státy. Sféra s embargem, ale bez červených nebo bílých překážek, není demokracií, monarchií ani republikou.*

**f. Globalizované revoluce.** Viditelné VB na kartách revolucí zařazených v úmluvách získává hráč odpovídající barvy.

➤ **Příklad.** *Jako bílý hráč máte 5 překážek, 1 otrokáře a 7 disků ve své zásobě. Na mapě je 8 bílých propuštěnců a správců, 4 disidenti (různých barev) a bílá kostka továrny v Evropě (se 2 sousedícími loděmi). Také je zde jedna teokracie se 3 figurami. Za Povstání Tchaj-pchingů v úmluvě získáte 4 VB. Vaše konečné skóre je 13 + 16 + 3 + 4 = 36.*

## L. BONUSOVÉ PETICE

### L1. ČERVENÉ, ČERNÉ NEBO ČERVENO-ČERNÉ PETICE (●●●)

Okamžitě po *soudním procesu (G6)* nebo *lidovém hlasování (G7)* můžete předložit Parlamentu **petici**. Jsou zde 3 typy: červená (globalizováním s odkrytým červeným symbolem), černá (globalizováním s odkrytým černým symbolem) nebo červeno-černá (na barvě symbolu nezáleží).

- 1. Znárodnění/privatizace (červený symbol).** Červený hráč *znárodní (E2)* bílou nebo zelenou syndikaci. Znárodnění agent musí být syndikaci na kartě globalizované soudním procesem nebo lidovým hlasováním. Zelený nebo bílý hráč může *privatizovat (E2)* znárodněného agenta vlastní barvy jeho odvoláním z finanční desky červeného hráče.
- 2. Mimořádné vydání zákona (černý symbol).** Pro jednu ideu, kterou máte syndikovanou a zároveň je uskutečnitelná, proveďte akci *vydání zákona (F5)*. Poté náhodně vyberte kartu z náhodně vybraného a ve hře nepoužitého balíčku idejí (kostkou určete, zda se karta dobere z východních nebo západních idejí) a zaplňte s ní právě vzniklou mezeru v nabídce (tímto pravidlem se předchází předčasnému ukončení hry).
- 3. Záchranná sbírka (červeno-černý symbol).** Proveďte jednu bonusovou akci *sbírka (F1)*.

➤ **Příklad.** *Jako červený hráč syndikujete Baptistickou misijní společnost #76 a použijete její operaci soudního procesu ke globalizování Habeas corpus, ideje syndikované bílým a zeleným hráčem (za cenu 4 dílů zlata). Habeas corpus natočíte při zarazení do Listiny práv s viditelným červeným symbolem, čímž získáte oprávnění ke znárodnění bílého nebo zeleného agenta. Vyberete si zeleného agenta, který se tak přesune do vašeho majetku, zatímco bílý agent je odvolán na finanční desku bílého hráče. Pokud byste natočili Habeas corpus v úmluvě s viditelným černým symbolem, nemohli byste znárodnit cizího agenta, ale mohli byste jako bonusovou petici mimořádně vydat zákon. Za předpokladu, že je Baptistická misijní společnost uskutečnitelná, se vydáním zákona zařadí do úmluvy a provede se její účinek (získání červené nebo bílé překážky ze sféry se slonem).*

**97** OTROCTVÍ V ISLÁMU. V časovém období zachyceném hrou není žádný region tak nasáklý otroctvím jako Osmanská říše. Korán uznával otroctví, i když pouze pro nemuslimy. Otroci byli všude: sexuální otroci z Čerkeska, Sýrie a Nubie, otroci na galejích (včetně Evropanů ukradených při nájezdech barbarských pirátů), zandžové ve služebnictvu nebo na plantážích, mamličtí otroci vojáci, afričtí eunuchové a křesťanští otroci v sultánských haremech a turečtí mladíci odevzdaní jako daní devširme do služby státu. Dokonce i nižší vrstvy si mohly dovolit kupovat otroky na trzích, které se nacházely poblíž zdroje otroků, v Tripolisu, Egyptě, Arabii a Perském zálivu. Poté, co Britové potlačili obchod s otroky v roce 1857, drobní přepukníci (poutníci z Mekky, navrátilci se vojenští důstojníci, koloniální správci v Tripolisu a instancí služebníci rekreantů v Africe) často přivedli pár otroků na prodej, aby uhradili cestovní náklady. — Ehud R. Toledano, *The Ottoman Slave Trade and Its Suppression*, 1983.



## L2. ODLUKA CÍRKVE OD STÁTU<sup>98</sup> (ČERVENO-ČERNÝ SYMBOL)


Bílý hráč může vyhodnotit libovolnou bonusovou petici (privatizace, vydání zákona, sbírka) bez ohledu na barvu návrhu zákona.

### M. ÚČINKY

Účinek je volitelná bonusová operace, kterou je možné provést pouze prostřednictvím akce *vydání zákona* (F5). Prvním krokem vydání zákona je provedení operací **symbolů účinku** v levé části karty ideje v pořadí shora dolů podle **M1** až **M6**. Přeskočte účinky, které nemohou být provedeny (např. získání červené překážky ze sféry, kde již žádná taková překážka není).


- ◆ **Noví agenti.** Účinky **M1–M4** přidávají na mapu, finanční desku nebo do nabídky karet nového agenta vaší barvy. Tito agenti představují váš růst, a proto je umísťujete ze společné zásoby (nikoli z finanční desky).

#### M1. SYNDIKACE

 Umístěte novou syndikaci na libovolnou kartu ideje v nabídce. Může se jednat o již syndikovanou ideu. Tato syndikace je zdarma. Tuto syndikaci můžete okamžitě využít k provedení operace v aktuální fázi operací.

- **Příklad.** *Vydáte zákonem Společenskou smlouvu, která umísťuje novou syndikaci. Vezmete agenta ze společné zásoby a rozhodnete se ho umístit na nejdražší ideu ve východním sloupci.*

#### M2. JMENOVÁNÍ


 Získáte nového agenta ze společné zásoby, kterého musíte jmenovat na místo správce v určeném přístavu, dokonce i v případě, že je ve sféře náказа nebo je sféra moderní. Tímto účinkem se nepřesouvá slon.

- ◆ **Nákaza.** Pokud je ve sféře náказа, získáte žlutozelený disk do vaší zásoby (i v případě, že nemáte továrnu).
- ◆ **Převrat.** Pokud již v určeném přístavu je úřadující správce (dokonce i váš), je umučen.

#### M3. MAJETEK

 Ze společné zásoby získáte nového finančního agenta. Umístěte jej do svého majetku.

#### M4. REVOLUCNÁŘ

 Umístěte dalšího *revolucionáře* na právě probíhající revoluci bez nutnosti provedení příslušné akce a zdarma. Můžete dokonce připojit revolucionáře k revoluci, která má již všechna místa zapojení obsazená. Nebo můžete místo toho spustit novou revoluci a přeskočit tak všechny nutné předpoklady k jejímu spuštění. K této revoluci připojte revolucionáře ze společné zásoby podle **J1**. Může se jednat o sféru s nákazou. Takto lze dokonce docílit *okamžitého úspěchu* (**J1e**) revoluce mimo *revoluční fázi* (**J**), čímž se přeruší hra a revoluce se okamžitě vyhodnotí.

**98** ODLUKA CÍRKVE OD STÁTU byla dalším principem, s nímž přišel John Locke. Tvrdil, že vláda postrádá autoritu v oblasti individuálního svědomí, protože racionální člověk nemůže vláde předat svou vlastní mysl. Tento princip osvobodil menšinová náboženství k přijetí abolicionistických postojů, které by státní náboženství vkládající tolik úsilí do zachování status quo nikdy nevzal v potaz. Hlavní státní náboženství této doby prosazovala hierarchii poslušnosti s nejvyšší autoritou na vrcholu a s otroky úplně vespad: křesťanství na Západě, kastovní systém hinduismu v Indii, šintoistická směs původního kami a mystického buddhismu v Japonsku, realitě blíží a byrokraty spravovaný neo-konfucianismus v říši Čching a islám v Osmanské říši a severní Africe.

- **Příklad:** Jako červený hráč vydáte zákonem kartu s účinkem *Revolucionář a k propuknutí revoluce si vyberete Indii*. Zde jsou 2 zelení disidenti, takže si můžete vybrat, na jaké straně karty bude revoluce zahájena; zvolíte červenou. Zeleného agenta ze společné zásoby umístíte jako lidového hrdinu. Zvolíte si pořadí umístění revolucionářů. Na prvním místě je zelený a na druhém váš červený.

## M5. OBCHODNÍK



Ze společné zásoby umístíte zdarma *žeton lodí* na libovolnou hranici moře, na níž dosud žádná loď není. Pokud jsou na mapě červení *správci* (námořnictvo láká nové rekruty), můžete jednoho přesunout na libovolnou loď a provést *politiku dělových člunů* (E5).

## M6. ZÍSKÁNÍ ČERVENÉ/BÍLÉ PŘEKÁŽKY (SLON)



Získejte překážku zobrazené barvy ze *sféry pod dohledem slona*, pokud zde taková překážka je, a přemístěte ji do vaší zásoby. Červené překážky jsou levicově orientované, bílé překážky jsou pravicově orientované.<sup>99</sup> V případě symbolu s červenobílou překážkou získáte buď červenou, nebo bílou překážku.<sup>100</sup>

- ◆ **Účinek pod dohledem slona.** Protože se jedná o *účinek pod dohledem slona* (H1), přesuňte slona do vybraného přístavu, pokud jste doposud neprovedli žádnou akci nebo operaci pod dohledem slona.

## N. PŘEHLED STRATEGIÍ (PRO KOOPERATIVNÍ A KOMPETITIVNÍ HRU)

### N1. AKCE

- a. **Syndikujte karty v nabídce.** Karta v nabídce je syndikovaná, pokud je na ní umístěný agent. Měli byste mít syndikovanou alespoň 1 kartu, abyste mohli vykonávat operace. Syndikujte karty s nízkou hodnotou buřiče, čímž s další revolucí získáte prvního revolucionáře.
- b. **Jmenujte správce.** Správci jsou důležití pro operace *westernizace* (G3) a *podpora vzdělanosti* (G5), tlumí nenávisť, pomáhají dosáhnout většiny na konci hry za ně získáte VB. Červení správci jsou důležití pro operaci *volební právo* (G4). Pokud nejsou odstraněny překážky, jmenování správců je pro červeného a zeleného hráče nákladné.
- c. **Krocení slona.** Pokud neprovedete ve vašem tahu žádnou akci nebo operaci pod dohledem slona, slon se nekontrolovaně pohne do sféry, kde může vyvolat nenávisť nebo anarchii, která povede k pogromům.
- d. **Ovládní nenávisťi.** Slona je bezpečnější přesunout do tyranie, kde tyran potlačuje *frustrovanou nenávisť* (I3). Jakmile je počet překážek menší než 5, frustrovaná nenávisť vyvolá první anarchii a následně pogromy.

### N2. POSILOVÁNÍ FINANCI

- a. **Krátkodobé.** Využijte akci *sbírka*. Proveďte ji dvakrát, pokud jste hluboko v dluhých, nezapomeňte odvolat všechno, co pro vaše plány není naprosto nezbytné. Pokud jste zcela zadlužení, musíte nejprve zdarma umístit agenta (může se jednat o bezplatně umístěnou syndikaci, správce nebo revolucionáře) a poté ho sbírkou okamžitě odvolat.
- b. **Přidávání agentů.** Za normálních okolností je počet agentů stálý, přesouvají se mezi finanční deskou a mapou nebo

<sup>99</sup> LEVICE A PRAVICE odvozuji svůj název od uspořádání křesel při zasedání generálních stavů za francouzské revoluce. Levicová politika vás nutí pracovat pro společnost, ovšem dává vám svobodu myšlení. Na druhou stranu pravicová politika vám sice umožní pracovat ve svůj prospěch, ale musíte dodržovat vynucenou myšlenkovou jednotu.

<sup>100</sup> DIAMANT POLITIKY. Hráči deskové hry High Frontier si jistě všimnou, že rozeta této hry odpovídá diagramu ve tvaru diamantu v High Frontier. Značení směří „vpravo“, „vlevo“, „nahore“, „dole“ odpovídá po řadě názorům „pravicová rodina hodnot“, „levicová rovnost“, „libertariánská pracovní etika“, „autoritářská struktura velení“. Jedná se o adaptaci Nolanova diagramu, který má také osu svoboda-otroctví a osu vlevo-vpravo dle definice intelektuálního a ekonomického zotročení.

nabídkou karet. Přidáním agentů do hry se značně vylepšuje rozsah vašich možností. V základní variantě hry je jedinou takovou možností *stavba lodí* (F3). Udělejte to dříve, než se zadlužíte. V pokročilé variantě hry se agenti přidávají účinky idejí *vydaných zákonem* (F5), *lidovým hrdinou* (J1,2), *manifesty* (J3) nebo *znárodněním/privatizací* (L1.1). Jakýkoli agent vaší barvy přidán na mapu, do vašich financí nebo na karty v nabídce výrazně zvýší vaše šance na výhru.<sup>101</sup>

c. **Předcházejte znárodnění.** V kompetitivní hře odvolávejte vaše syndikace, pokud se nacházíte v nebezpečné situaci a hrozí jim znárodnění červeným hráčem.

### N3. ZÁSOPA HRÁČE

a. **Volební právo** je klíčové pro získávání překážek a vítězství, ovšem vyžaduje buď většinu (počet figur vaší barvy > počet otroků + počet figur jiných barev), britskou kolonii (červený správce), nebo absenci bílých (pravicových) překážek ve sféře se slonem. Bílých překážek byste se mohli zbavit vydáváním zákonů, ale rychlejší může být využití podzemní železnice vybudované jako „most“ do sféry bez bílých překážek.

b. **Získávejte červené/bílé zetony překážek** prostřednictvím *vydání zákona* (F5) nebo *volebního práva* (G4). Vydání zákona vyžaduje páry svobody vytvořené soudním procesem, lidovým hlasováním nebo předchozími vydanými zákony.

c. **Získávejte embargo, anarchii nebo otrokářské lodě** umístováním nebo přesunem *námořních agentů* (E5, F3, G1). Lodě se ve hře nepřesouvají, ale námořní agenti se mohou přesouvat z lodí na loď. Námořního agenta může vytvořit pouze červený hráč, ovšem jakmile jej umístíte, mohou jej přesouvat všichni hráči. Červený hráč má silnou motivaci vytvářet námořní agenty, protože si nemůže na konci hry započítat žádné VB, pokud není na mapě alespoň tolik červených agentů jako zbývajících otrokářů.

### N4. VÍTĚZNÉ BODY

a. **Osvobození otroků** je nutné k získání propuštěnců vaší barvy, k jednoduššímu potápění otrokářů (E6) a k předcházení *kontraosvícenství* (K3). K osvobození otroků použijte operace *propuštění* nebo *westernizace*, kterými nahradíte otroky figurami propuštěnců.

b. **Politický postoj.** Využívejte *účinky idejí vydané zákonem* (F5), *volební právo* (G4) nebo *revoluční zákony* (J6) k získání bílých nebo červených překážek ve sféře. Červený hráč dává přednost tomu, aby ve sféře zůstaly červené překážky, bílý hráč, aby zůstaly bílé, a v zájmu zeleného hráče je ponechat sféru zcela bez překážek.

c. **Revoluční zákony.** Pokud učiníte revoluci úspěšnou a uskutečnitelna a přijmete *zákon č. 8* v novém moderním státě (J6,8), získáte značný počet VB.

<sup>101</sup> ZÁSOPA PENĚŽ každé země se řídí podílem světové produkce a obchodu (asi 50% podíl Velké Británie v roce 1840). Zásoba peněz je svázána s poptávkou po penězích, za účelem nákupu a hrzení účtů. Za předpokladu neměnných peněz se jejich zásoba navyšuje pouze růstem produktivity, jakým byla průmyslová revoluce nebo zrušení otroctví. Neinflační růst zásoby peněz je v této hře simulován zvyšováním počtu agentů. Štírný růst britské ekonomiky byl příčinou přílivu zlata do Británie v závislosti na pokles poptávky po penězích v místech jako Čína a Indie. Na rozdíl od teorie merkantilismu byla globalizace, stejně jako veškerý dobrovolný obchod, velmi výhodnou pro lidi z obou zemí. Britským příjemci výhod plynoucích z levných strojů vyráběných textilii exportovaných do Indie byli především britští tovární dělníci, jejichž platy si obvykle vyžádaly 80 % výplatin listiny společnosti (zbytek šel na kapitálové vybavení a akcionářům). Životní standard spotřebitelů v Indii se díky levným textilním značně zlepšil, protože v britské továrně si jejich výroba vyžádala člověkohodiny, zatímco v Indii by to byly člověkeměsíce. Úspory času přinesné pro indické spotřebitele bylo možné využít k jiným věcem jako pěstování potravin nebo výroba předmětů pro vývoz.

## N5. PŘEDCHÁZENÍ KONTRAOSVÍCENSTVÍ<sup>102</sup>

- a. **Červený hráč, potápění pirátů.** Vzhledem k tomu, že na konci hry musíte mít na mapě alespoň takový počet červených agentů, který vyrovná počet otrokářů (K3), musíte stavět lodě a bojovat s piráty. Dosažení průmyslové revoluce pro vás má vysokou prioritu. Typickým tahem by mohlo být nejprve odvolání námořního agenta akcí sbírka následované stavbou válečné lodi, se kterou provedete politiku dělových člunů. Prvním takovým cílem bývají berberští piráti, jejichž potopením je levnější operace volební právo v Londýně, kde je červený správce.
- b. **Zelený hráč, získávání překážek.** Na konci hry potřebujete, aby na mapě zůstalo 25 nebo méně překážek. Volební právo je možné v britských koloniích ve Virginii a Londýně nebo v Indii a Francii, kde máte, nebo můžete získat většinu.<sup>103</sup> Pokud syndikujete karty s hodnotou buřice, připojte se tak ke spuštěným revolucím a budete si moci vybrat revoluční zákony, kterými získáte překážky.
- c. **Bílý hráč, emancipace Východu.** *Kontraosvícenství* (K3) zabráníte, když budete mít na konci hry alespoň 15 propuštěnců. A nejvíce otroků je na Východě. Prvním krokem by mohlo být jmenování správce do Koreje nebo do Hongkongu. Jmenování správce je pro vás zdarma, zatímco ostatní by museli zaplatit 5 dílů zlata. Tímto máte možnost westernizovat jediného otroka v přístavu. Nyní máte většinu, takže můžete provést operaci volební právo k získání překážek. Volební právo stojí pouze 1 díl zlata v Číně nebo v Osmanské říši, kde je po jednom otrokáři. Varování: Pokud počet překážek klesne pod 5, stisk vládní moci krotící obyvatelstvo povolí a povede vás k chaosu, frustrované nenávisti a revoluci.

## O. PŘÍKLAD HRY, POKROČILÁ VARIANTA PRO 3 HRÁČE,

### KOOPERATIVNĚ-KOMPETITIVNÍ (1776–1836, PETR POSPÍŠIL, MIROSLAV ŠTROBL)

Počáteční západní sloupec nabídky karet (zdola nahoru): #46, #12, #23, #59, #38, #42, #66 (navrchu dobíracího balíčku).

Počáteční východní sloupec nabídky karet (zdola nahoru): #92, #96, #71, #72, #70, #80, #76 (navrchu dobíracího balíčku)

### O1. PRVNÍ KOLO (1776–1782), FRANCOUZSKÁ REVOLUCE OBNOVUJE MONARCHII

- a. **Akce červeného hráče (Richard).** Syndikování #46 a #92 za 0 dílů zlata. **Operace:** Přesun slona do Virginie, dvě westernizace (1 za každou syndikaci). **Slon** (výsledek hodu 6): Odhození #42. **Nenávist** (1): Ku-klux-klan zabije jednoho nového propuštěnce v 13 koloniích, tím formuje červeného disidenta. **Finance** (kapitál/majetek/dluh): Počáteční stav = 3/3/0 se 2 správci (USA a Velká Británie). Konečný stav = 1/3/0, 2 správci a 2 syndikace. **Nová idea:** #39 Principia.

**102** TEZE TĚTO HRY: Osvícenství poskytovalo předpoklady a ideje založené na rozumu, díky nimž byl umožněn protitrokářský aktivismus. Osvícení filozofové však žádnými aktivisty nebyli a o otroctví psali poměrně málo. (A tak mají v této hře myslitelé na svých kartách jen pár operací, zatímco aktivisté jich mají hodně.) Přesněji řečeno, zrušení otroctví bylo nečekaným pozhánáním proměnic z nového konceptu morálky postaveného na univerzálních právech jednotlivce. Aktivistou raného osvícenství byl James Oglethorpe, který v kolonální Georgii zakázal z morálních důvodů otroctví v roce 1733. Proti otroctví se vyslovil v Parlamentu a přiměl své přátele, aby společně vytvořili voličský blok abolicionistů „Claphamská sekta“ (#9). Moderní obvinění z pokrytectví proti osvícencům, například ze Locke „těžil z obchodu s otroky“, jsou vytržena z kontextu. Locke (#109), který jako jeden z prvních označil otroctví za „odporné a ubohé“, žil v době, kdy byl abolicionismus jako koncept stále ještě budoucností, a nemohl jinak, než pouze těžit z obchodu s otroky, ať už investoval do čehokoliv. Obviňovat Locka z toho, že nebyl abolicionistou, je jako obviňovat Newtona, že nevnalezl televizi.

**103** OTCOVYŠTĚ ZAKLADATELĚ. Loď *Mayflower* přistála u budoucího Plymouthu v roce 1620 s 20 otroky na palubě, vskutku neblahý začátek amerických kolonií. Neodmyslitelný půvab amerických zakládajících principů a pokrytectví, které spočívalo v nerozšíření těchto principů také na otroky, bylo zdůrazňováno řečníky, jakými byli například Henry Highland Garnet, bývalý otrok a presbyteriánský ministr. Při svých vystoupeních prohlašoval, že černí Američané stáli od počátku po boku poutníků, krotili divočinu, bojovali v revoluci a válce roku 1812, kázali stejné náboženské hodnoty a přijímali osvícenské principy. — Henry Highland Garnet, *The Colored American*, 1840.



**b. Akce zeleného hráče (Filip).** Správce jmenován do Nantes (3 díly zlata a přesun slona), poté syndikování #23 (Frederick Douglass) za 2 díly zlata (díky finančním zvýhodnění může zelený hráč umisťovat správce a syndikace také z příhrádky dluhu). **Operace:** Podpora vzdělanosti Fredericka Douglassa vytváří jednoho zeleného disidenta v Evropě. **Slon (4):** Odhození #59. **Nenávist (1):** Teror ve Francii vyvolá frustrovanou anarchii v Evropě (vrácenou ze zásoby zeleného hráče). **Revolve:** Přítomnost disidenta a anarchie spustí Velkou francouzskou revoluci, která v nabídce odstraní Louvertura (#12), jehož hodnota buňky je 8 je nejnižší v západní nabídce. Zelený hráč si vybírá bílou stranu (Lafayette). **Finance:** Počáteční stav = 3/3/0 s 1 správcem (Mughal). Konečný stav = 0/4/0, 2 správci, 1 syndikace. **Filipův komentář:** „Zelený má finanční výhodu, a tak jsem usoudil, že si mohu tentě odvázný první tah dovolit. Zpětně si říkám, že jsem měl spíš postavit loď, abych získal počáteční kapitál.“ **Nová idea:** #3 Maroonové.

**c. Akce bílého hráče (Šimon).** Syndikování #72 (Protizápadní demokracie) za 3 díly zlata, poté připojení k revoluci za 0 dílů zlata. **Operace:** Využití #72 lidového hlasování ke globalizaci #96 (Klub nezávislosti). **Manifest:** #96 zařazena do Obecné vůle k vytvoření páru zámek-svíčka, který je manifestem Velké francouzské revoluce, díky čemuž je nový bílý revolucionář umístěn ze společné zásoby k dokončení Velké francouzské revoluce. **Bonusová petice (díky lidovému hlasování):** Akce sbírka. **Operace (pokračování):** Jeden z Lafayetteových revolucionářů využije volebního práva k přesunu slona do Brazílie a odebrání banderaintů (červená překážka) za 4 díly zlata. Další revolucionář westernizuje Brazílii. **Slon** je připoutaný k Bahii a v důsledku globalizace nemůže ohrozit žádnou ideu v nabídce. **Nenávist (6):** Bílý hráč zaplatí 1 díl zlata jako daně diezmo a kvůli frustraci vrátí do Brazílie anarchii. **Revolve:** Úspěšná Velká francouzská revoluce se 2 bílými revolucionáři. **Zákony:** Solná daň gabelle zrušena, berberští piráti potopeni. **Šimonův komentář:** „Udělal jsem chybu, když jsem místo toho nepotopil atlantickou královskou bavlnu.“ **Emigranti:** Zelený disident emigruje jako propuštěnec do Karibiku. **Richardův komentář:** „Nejprve ho Šimon chtěl nechat emigrovat do

Virginie. Avšak změnil názor poté, co jsem mu připomněl, že hajzme kooperativní část hry a ohrožení mě většiny ve Virginii by šlo proti americkému volebnímu právu.“ **Finance:** Počáteční stav = 3/3/0 s 1 správcem (Bahia). Konečný stav = 0/5/1, 1 správce, 1 syndikace. **Nová idea:** #4 Velké probuzení, #68 Emancipační edikty.

**Shrnutí:** Ve Virginii došlo k osvobození otroků, někteří z nich však byli zabiti Ku-klux-klanem. Ve Francii bylo zřízeno obchodní centrum, ovšem na znamení nesouhlasu vypukla Velká francouzská revoluce. Konečně zúčtování úspěšné revoluce bylo ovlivněné doručením protizápadního manifestu, který znovu nastolil vládu monarchie, přesto se Evropa zbavila berberských pirátů a prošla daňovou reformou. Vrchní revolucionář Lafayette v Brazílii prosadil volební právo, kterým zde odstartoval anarchii.

## 02. DRUHÉ KOLO (1783-1788), AMERICKÁ REVOLUCE<sup>104</sup>

- a. **Akce červeného.** Sběrka, odvolání syndikace (#92) a londýnského správce. Bonusová námořní operace je bez námořních agentů promarněná. Poté stavba válečné lodi v severním Atlantiku (3 díly zlata, do dluhu se přesouvá 1 agent ze společné zásoby, námořní agent je na loď přesunut z kapitálu). **Politika dělových člunů:** Výsledek hodu proti pirátům (za cenu 1) je „2“, dostatečná hodnota k potopení „královské bavlny“, dochází ke korupci a vracejí se výběři solné daně gabelle. **Richardův komentář:** „Obnovení francouzské monarchie je absolutně nepřijatelné, ale pro nápravu se přemůžu k drobnému úplatku.“ **Šimon odpovídá:** „Při naší dohodě ve Virginii jsi slbil, že budeš překážky odstraňovat, a ne je přidávat.“ **Operace:** Westernizace ve Virginii. **Slon (5).** **Nenávist (3):** Bez účinku. **Finance:** 1/4/1, 1 správce (Virginie), 1 námořní agent, 1 syndikace. **Nová idea:** #54 Práva člověka.
- b. **Akce zeleného.** Akce sbírka (odvolání správce z Nantes), poté jmenování správce do Karibiku za 3 díly zlata. **Operace:** Frederick Douglass využívá díky většině volební právo k ukončení politiky Jima Crowa v Americe za 1 díl zlata. **Slon (4).** **Nenávist (5):** Zákon o uprchlých otrocích přináší anarchii. **Revolute:** Maroonové (#3) odstranění kvůli spuštění Americké revoluce, která je díky červenému disidentovi otočena na červenou stranu (Washington). **Finance:** 2/2/0, 2 správci, 1 syndikace. **Nová idea:** #51 Proces před porotou.
- c. **Akce bílého.** Připojení k revoluci za 0 dílů zlata, převrat kontrarevolucí za 1 díl zlata, poté připojení druhého revoluce za 1 díl zlata. **Operace:** Lincolnovy 2 námořní operace překonávají napoleonskou kontinentální blokádu a potlačují evropskou anarchii. Protizápadní demokracie znovu využívá lidového hlasování ke globalizaci ideje (#71) do Obecné vůle, která je nyní v sestavě zámek-svíčka-kometa. **Bonusová petice:** Sběrka, odvolání z Bahie. **Slon (3):** Pochoduje do Japonska, kde si bílý hráč vybírá Koreu. **Nenávist (1, 4, 5):** Bez účinku, v této tyranii má vliv pouze hodnota „6“. **Finance:** 2/0/3, 2 revolucionáři, 1 syndikace. **Nová idea:** #78 Romantické propuštění.
- Shrnutí:** V této verzi historie byl „výstřel, který byl slyšet po celém světě“ (tak je nazýván začátek americké války o nezávislost), vypálen maroonovou mušketou na Barbadosu. Americká revoluce se zvrhla v občanskou válku, a přestože byla uskutečnitelná, její konec je stále v nedohlednu.

## 03. TŘETÍ KOLO (1789-1794), PRŮMYSLOVÁ REVOLUCE V USA ZA VLÁDY KRÁLE LINCOLNA

- a. **Vyjednávání zeleného hráče s červeným:** Filip říká: „V 13 koloniích je červený agent na místě zeleného výchozího správce a zelený agent naopak na místě červeného výchozího správce. Pro nás oba by bylo lepší, kdybychom tyhle agenty odvolali. Na znamení dobré vůle odvolaj svého agenta jako první.“
- b. **Akce červeného:** Sběrka (odvolání z Virginie, jak bylo slíbeno). Získání anarchie z válčících 13 kolonií politikou dělových člunů. Následuje syndikování (za 2 díly zlata) rolnického povstání. **Operace:** Rolníci globalizují protizápadní demokracii (1 díl zlata za přítomného agenta), bonusová petice znárodnuje jejího agenta! Obecná vůle je nyní v sestavě zámek-svíčka-kometa-pírko. **Slon (1)** pochoduje do Mughalu. **Nenávist (1, 1, 3, 5):** Stoupenci kastovního systému umučí zeleného správce. **Finance:** 3/3+B/0, 1 námořní agent, 2 syndikace. „B“ značí znárodněného bílého agenta. **Nová idea:** #75 Mamlúcká vzpoura otroků.

<sup>104</sup> AMERICKÁ REVOLUCE byla z pohledu nacionalistů úspěchem, avšak z pohledu otroků přinesla jen další sadu otrokářských zákonů. Kdyžby revoluce selhala, otroci by byli na svobodu propuštěni mnohem dříve, pravděpodobně v roce 1833, když Británie osvobodila všechny otroky ve svých koloniích. S výjimkou otroctví však principy americké ústavy odražely osvícenské myšlenky jako „všichni lidé jsou stvořeni sobě rovni“. Tato herní situace představuje skutečný vývoj událostí, kdy bylo „selhání“ americké revoluce následováno „úspěšnou“ americkou občanskou válkou o „osmdesát sedm let“ později.

c. **Akce zeleného.** Přidání druhé syndikace k Douglassovi za 2 díly zlata (+1 za přítomného agenta) a poté sbírka (odvolání z Karibiku, jak bylo slíbeno). **Operace:** V Karibiku, kde má zelený většinu, využívá Frederick Douglass dvojité volební právo k ukončení KKK a zákona o uprchlých otrocích za 2 díly zlata. **Filipův komentář:** „Douglass je velký American a můj osobní hrdina.“ **Slon** (3). **Nenávist:** Přeskočena v Americe nejsou překážky). **Finance:** 3/2/0, 2 syndikace. **Nová idea:** #57 Behaviorismus.

d. **Akce bílého.** Připojení k Americké občanské válce za 4 díly zlata, následuje jmenování správce do Eda za 0 dílů zlata. **Operace:** Trojitá westernizace v Japonsku. **Slon** (1). **Nenávist** (4): Bílý propuštěnec je pronásledovaný šógunátem a stává se disidentem. **Revoluce:** Americká občanská válka úspěšně končí se 3 bílými revolucionáři. **Zákon:** USA prošly průmyslovou revolucí (bílá továrna) a otrokářství vzkvétající díky obchodu s cukrem je postaveno mimo zákon. Přesto se však vrací KKK, což z Ameriky dělá teokracii vedenou králem Lincolnem.<sup>105</sup> Disident emigruje do Istanbulu. **Finance:** 0/3/3, 1 správce. **Nová idea:** #15 Výpravy za ochranou domorodců, #6 Takiho válka.

**Shrnutí:** Filantropové ztratili oporu v Indii, když do centra obchodu Východoindické společnosti vpadli Hindové. Rečnický Frederick Douglass proměnil válčící Ameriku v rolnickou republiku bez překážek (rolnickou, protože ještě neprošla modernizací). *Jefferson skutečně propagoval právě takovou utopii bez otroků. Nicméně Jih si své otroky udržel a Sever se urbanizoval. Přesto až do roku 1860 tvořili farmáři stále více než polovinu obyvatel Ameriky.*

#### 04. ČTVRTÉ KOLO (1795–1800), KONEC ORIENTÁLNÍ IZOLACE

a. **Akce červeného.** Stavba válečné lodi (3 díly zlata, 1 nový agent do dluhu, 1 námořní agent z kapitálu) v Japonském moři, poté sbírka, kterou se odvolává již nepotřebná syndikace rolnického povstání. **Politika dělových člunů:** Přivlastnění japonského embargo. **Slon** (5) obejde svět a skončí zpátky v Edu. **Nenávist** (1, 2): Vzhledem k tomu, že Japonsko se 4 překážkami už není tyranii, frustrovaná anarchie spouští revoluci (bílá strana), která nahrazuje rolnické povstání. Najednou se odvolání syndikace jeví jako neuvážený tah, protože se mohla stát prvním revolucionářem. **Finance:** 6+B/0/1, 2 námořní agenti. **Nová idea:** #13 Svoboda, rovnost a bratrství.

b. **Akce zeleného.** Správce v Bahii (2 díly zlata), poté syndikování Velkého probuzení (1 díl zlata). **Operace:** Dvojité podpora vzdělanosti v Brazílii vytváří 2 disidenty. Operaci volební právo zde bohužel nelze využít, protože není splněna žádná z jejich podmínek. **Slon** (3). **Nenávist** (1): Frustrovaná anarchie v Brazílii mění hrozbu pogromu v krutou realitu. **Pogrom** (4): Šíření anarchie do Ameriky. **Revoluce:** Takiho válka je nahrazena Hnutími za hispanoamerickou nezávislost. Vzhledem k tomu, že všechna místa pro disidenty jsou obsazena figurami postav zelené barvy, ze společné zásoby je na kartu revoluce umístěn zelený revolucionář jako lidový hrdina. **Finance:** 1/2/0, 1 správce, 3 syndikace, 1 revolucionář. **Nová idea:** #26 Souhlas těch, jimž se vládne.

a. **Akce bílého.** Připojení k brazilské revoluci (1 díl zlata), jmenování správce do Luandy, čímž bílý hráč získává disk náказы a otevírá tak západoafrickou sféru modernizací. **Operace:** Westernizace v Kongu. **Slon** (6). **Nenávist** (2): Bez účinku. **Pogrom** (6): Anarchie se šíří do Konga, kde prozatím není žádné lodstvo, a její odstranění bude složitější. Nyní bude muset každý hráč přispět k jejimu zažehnutí a zabránit hrozícímu dominovému efektu. **Revoluce:** Úspěšná

**105** LINCOLN, VELKÝ DIKTÁTOR, se dopustil rozsáhlých protiusťavních činů, mimo jiné hrozbou odtržení Jihu od Severu, vyhlášením stanného práva a vpádem na Jih bez konzultace s Kongrem, pozastavením platnosti habeas corpus, cenzurou tisku a telegrafii, brannou povinností a nařízením uvěznit prakticky každého, kdo nesouhlasil s jeho radikálními názory. — Thomas DiLorenzo, *The Real Lincoln*, 2002.

revoluce modernizuje Brazílii, disidenti emigrují do Japonska. Přijímání revolučních zákonů zahajuje bílý hráč získáním červené překážky daně diezmo. Zelený hráč získá z Brazílie poslední překážku a přetvoří ji na demokracii.

**Finance:** 0/1/4, 1 správce. Hluboko v dluzích. **Nová idea:** #19 Povstalecký mysticismus, #49 Laissez-faire.

**Shrnutí:** Britská flotila se konečně rozrostla a ukončila dlouhé odloučení Japonska vynuceným otevřením centra obchodu v Edu.

## 05. PÁTÉ KOLO (1801–1806), POHROMA V JAPONSKU

a. **Akce červeného.** Syndikování Výprav za ochranou domorodců (3 díly zlata), poté připojení k japonské revoluci (za 0 dílů zlata). **Operace:** Námořní operaci jsou získány 2 anarchie (Amerika, Japonsko). Soudní proces s Procesem před porotou utváří s velkou dávkou ironie první pár svobody v Listině práv (svíčka-svíčka). **Bonusová petice:** Idea spolku Encyclopédistes se právě stala uskutečnitelnou a je vydána zákonem, jejím účinkem je získání bílé překážky Sonno džói rónin a připoutání slona k Edu. V Listině práv je nyní svíčka-svíčka-svíčka. Odstraněná karta je nahrazena náhodnou kartou ideje mimo hru #53 (Protifederální monopoly). **Slon:** Bez účinku. **Nenávist (6):** Ze zeleného propuštění se zabítím vytváří disident. Červený platí 1 díl zlata jako daně. **Pogrom (1):** Zmasakrování bílého propuštěnce v Brazílii (odstraněn do společné zásoby). **Finance:** 1/4+B/1, 2 námořní agenti, 1 syndikace, 1 revolucionář. **Nová idea:** #14 Pozdní povstání otroků.

b. **Akce zeleného.** Sbírka (odvolání pogromem ohroženého správce z Bahie, navíc je zde zelený výchozí správce). Stavba lodě v jižním Atlantiku (za 3 díly zlata, 1 nový agent do dluhu). **Operace:** Díky nově zřízené podzemní železnici mezi Brazílií a Kongem získání překážek šamanů a asaňských otrokářů v západní Africe dvojitou operací volební právo (2 díly zlata). Syndikace Velkého probuzení zůstává bohužel bez užítku. **Slon (1):** Bolestivé odstranění Fredericka Douglassa se dvěma zelenými syndikacemi. Aktuálně není v nabídce jediná idea, jejíž operace by umožňovala odstraňovat překážky. **Nenávist (6):** Bez účinku. **Pogrom (5):** Šíření anarchie do Ameriky, nejvyšší čas tuto hrozbu přicházející z moderní Brazílie zastavit. **Finance:** 1/5/2, 1 syndikace. **Nová idea:** #55 Přirozená teologie.

c. **Akce bílého:** Připojení k revoluci za 1 díl zlata. Zdarma jmenování správce do Luandy, což vytváří bílého disidenta. **Operace:** Námořní operaci se přesunou agenti na lodě v jižním a severním Atlantiku, z Ameriky a Brazílie získává bílý hráč po jedné anarchii, hrozba šířících se pogromů je konečně zažehnána. **Slon (2):** Vládu anarchie nahradila jiná katastrofa. Selhání japonské revoluce znamená masakr všech příponých revolucionářů, správců a disidentů. Vracení všech japonských překážek je stvrzením celého neštěstí. **Nenávist (2):** Bez účinku. **Revoluce:** Konžská revoluce (bílá strana) nahrazuje #26, k revoluci se rovnou připojuje bílý lidový hrdina. **Finance:** 0/1/3, 1 správce, 1 revolucionář. **Nová idea:** #28 Podzemní železnice (poslední západní idea). **Filipův komentář:** „Chybělo mi pouhých 6 překážek a pak šógun provedl seppuku. Šimon měl vyvolat lidové hlasování nebo soudní proces, aby přešel prolinání kultur. Na druhou stranu musel konečně zastavit pogromy. Tohle je nejhorší hra všech dob.“

## 06. ŠESTÉ KOLO (1807–1812), (VE SKUTEČNOSTI BYL OBCHOD S OTROKY V BRITSKÉM IMPÉRIU ZRUŠEN ROKU 1807.)

a. **Akce červeného.** Připojení ke konžské revoluci s kontrarevolucí (2 díly zlata), poté sbírka. Politika dělových člunů znovu ukončuje politiku sakoku a hod potírání pirátů (4) za 1 díl zlata úspěšně potápí otrokáře v jižním Atlantiku. **Operace:** Soudní proces s Protifederálními monopoly (úmluva je v sestavě svíčka-svíčka-svíčka-svíčka). **Bonusová petice:** Sbírka s politikou dělových člunů, která ukončuje vleklou anarchii v Brazílii. Bylo by možné odstranit také



čínské embargo, ale neklidný slon by mohl jedním dupnutím přivést do chaosu celý Východ. **Slon** (1): Nepřipoutaný slon pochoduje do Osmanské říše a zastavuje se v Petrohradu. **Nenávist** (5, 5, 3, 1): Bez účinku. **Revolution**: Díky úspěšné západoafrické revoluci si červený hráč nejprve postaví v Africe továrnu a bílý vrátí do Konga šamany. Žádná strana tak nebude mít v této sféře hlavní slovo. Disident emigruje do Brazílie (přestože je Brazílie moderní sférou, je zároveň sférou s nejmenším počtem překážek). **Finance**: 5+B/1/0. **Nová idea**: #83 Bílí rádčové.

- b. Akce zeleného.** Syndikování Baptistické misijní společnosti (2 díly zlata) následuje jejich vydání zákonem. V Japonsku je tím zrušen rolnický důchod vyplácený samurajům. Obecná vůle je nyní v sestavě zámeck-svíčka-kometa-pírko-kometa. Účinkem ideje je slon připoutaný ke Koreji. **Operace**: Žádné. **Slon**: Bez účinku. **Nenávist** (3, 2): Do Japonska se vrací anarchie, poslední ze zásoby zeleného. **Finance**: 0/6/2. **Nová idea**: #73 Mladoturci.
- c. Akce bílého.** Syndikování Berberských válek (1 díl zlata), jmenování do Batávie (získání disku náказы). **Operace**: Námořní operací získá 2 disky anarchie (Kongo, Japonsko). **Slon** (6). **Nenávist** (6, 3): Vrácení anarchie. **Finance**: 0/0/3. **Nová idea**: #79 Federální spiknutí.

## 07. SEMÉ KOLO (1813-1818), ZAČÍNÁ PROTIPROUD VÝCHODNÍHO MYSTICISMU NA ZÁPAD

- a. Předběžná kontrola kontraosvícenství:** Červený hráč se 2 námořními agenty a 2 červenými výchozími správci čelí 5 otrokářům na hranicích moře, stačí mu jmenovat správce nebo jednoho otrokáře potopit. Kontraosvícenství je však hrozbou pro ostatní hráče - zelený musí z mapy odstranit ještě alespoň 5 překážek a bílý hráč musí umístit alespoň 2 další propuštěnce.
- b. Akce červeného.** Jmenování správce do Natalu za 4 díly zlata (získání disku náказы). Syndikování Velkého probuzení (za 1 díl zlata). **Operace**: Westernizace a podpora vzdělanosti ve východní Africe. **Slon** (3). **Nenávist** (2): Zabití propuštěnce přináší do sféry anarchii. **Revolution**: Britsko-zulské války nahrazují #13. K revoluci se rovnou připojují červený lidový hrdina. **Finance**: 0/4+B/0. **Nová idea**: #87 Společnost Saldžukje.
- c. Akce zeleného.** Sběrka, jmenování do Koreje za 3 díly zlata. **Operace**: Podpora vzdělanosti. **Slon** (6). **Nenávist** (6): Bez účinku. **Finance**: 4/1/2. **Nová idea**: #69 Bengálská renesance.
- d. Akce bílého.** Jmenování do Eda následované opětovným jmenováním do Eda (zdarma). Kromě připoutání slona k přístavu má taková akce přínos ve vytvoření disidenta a vrácení prvního jmenovaného správce do majetku, čímž si bílý hráč trochu vylepší zoufalou finanční situaci. **Operace**: Westernizace v Edu. **Slon** (4). **Nenávist** (1): Frustrovaná nenávist vračí do Japonska anarchii a opět spouští revoluci. **Revolution**: Edikt Senmin Haiširei nahrazuje #75. **Finance**: 0/1/1. **Nová idea**: #86 Hnutí sebespolivání.

## 08. OSMÉ KOLO (1819-1824), PRUDKÁ EMANIPACE VÝCHODU

- a. Akce červeného.** Sběrka (odvolání syndikace Velkého probuzení). Stavba lodí v Pacifiku (2 díly zlata díky továrně, 1 nový agent do dluhu). Umístěním námořního agenta je politická dělových člunů využita k boji s otrokáři, hod proti pirátům (6) za cenu 1 dílu zlata je úspěšný. **Operace**: Westernizace v Natalu. Proszázení volebního práva by vzhledem ke dvěma otrokářským lodím na hranicích sféry bylo příliš nákladné. **Slon** (6). **Nenávist** (4). **Finance**: 1+B/3/1. **Nová idea**: #93 Společnost patriotů. **Kontraosvícenství**: 1 červený správce + 2 výchozí červení správci + 3 námořní agenti jsou více než 4 otrokáři.

- b. Akce zeleného.** Připojení k japonské revoluci zdarma. Připojení k revoluci v Zululandu za 1 díl zlata. **Operace:** Námořní operace ukončuje embargo ve Východní Indii a krotí anarchii v Japonsku. Volební právo uplatněné díky většině v Koreji propouští cenzory sakoku kansei (1 díl zlata). Podpora vzdělanosti vytváří v Japonsku posledního disidenta. **Slon** (3). **Nenávist** (2): Bez účinku. **Finance:** 3/1/1. **Nová idea:** #81 Decembristická unie prosperity. **Kontraosvicenství:** Zbývá odstranit 3 překážky.
- c. Akce bílého.** Sbirka (odvolání z Eda a z Konga, kde zůstává výchozí bílý správce). Syndikování Výprav za ochranou domorodců za 1 díl zlata. **Operace:** Westernizace a podpora vzdělanosti v Batávii. **Slon** (3). **Nenávist** (2): Bez účinku. **Revolute:** Mušketové války spuštěné do západní nabídky (jedná se o západní sféru) nahrazují #19, připojuje se k nim bílý lidový hrdina ze společné zásoby. **Finance:** 1/1/1. **Nová idea:** #77 Ochránce Číňanů. **Kontraosvicenství:** Na mapě je 16 propuštěnců, což stačí.

## O9. DEVÁTÉ KOLO (1825–1830), POSLEDNÍ 2 TAHY V KOOPERATIVNÍ ĚŘE

- a. Akce červeného.** Připojení k japonské revoluci (1 díl zlata) a další připojení k japonské revoluci (4 díly zlata). Při platbě se bílý finanční agent přesouvá do dluhu, čímž se vrací do majetku bílého hráče. **Operace:** Získání anarchie z Východní Indie námořní operací. **Slon** (4). **Nenávist** (2, 3, 4): Bez účinku. **Revolute:** Červený hráč mění japonské zřízení na republiku přijetím dvou revolučních zákonů, kterými vrací červenou (Rolnický duchod) a získává bílou (Sonnó džóí rónnin) překážku. Zelený revolucionář staví v Japonsku obklopením loděmi výhodně umístěnou továrnu. Jeden zelený disident emigruje do Zululandu, zbylí dva do Pekingu. Teď teprve provedl šógun seppuku, která vedla k modernizaci. **Finance:** 0/2/3. **Nová idea:** #94 Tajný spolek mladoosmanů, #88 Dunganské rasové povstání.
- b. Akce zeleného.** Syndikování Berberských válek (2 díly zlata). Velké probuzení je vydáno zákonem s účinkem syndikování Decembristické unie prosperity. Z Obecné vůle, kde smí být nanejvýš 5 karet, je odstraněna první globalizovaná karta. **Operace:** Lidové hlasování globalizuje rolníky z Insulu do Obecné vůle (znovu je odstraněna karta). Šaka nyní vede uskutečnitelnou revoluci a manifestem je k ní připojen zelený revolucionář (již třetí) ze společné zásoby. **Bonusová petice:** Sbirka. **Operace** (pokračování): Díky podzemní železnici do Japonska (kde nejsou žádné bílé překážky) odstraňuje dvojité volební právo z Východní Indie poslední 2 překážky (2 díly zlata). Sféra bez překážek, připoutaný slon a čerstvě uzákoněná idea nepřipustí ani prolínání kultur, ani výbuch nenávisti. **Revolute:** Z moderní sféry Zastřehného protektorátu emigruje červený disident do Pekingu. Revolučními zákony je ukončen pronájem daní a v Indickém oceánu obchod se slonovinou. Červený revoluci globalizuje do Obecné vůle (opět odstranění první globalizované karty), kde jsou viditelné 2 červené VB. Obecná vůle je v sestavě zámecko-pírko-pírko-pírko. **Finance:** 4/4/0. **Nová idea:** #85 Politika dělových člunů. Již nelze doplnit nabídku. **Konec kooperativní části.**

## O10. BODOVÁNÍ (1831–1836), (VE SKUTEČNOSTI BYLO OTROCTVÍ V BRITSKÉM IMPÉRIU ZRUŠENO ROKU 1833.)

Na konci kooperativní éry se podařilo vymýt otrokářství v sedmi sférách, avšak v Číně, Indii a Osmanské říši je stále v plné síle. K zabránění kontraosvicenství potřebuje mít červený hráč na mapě více svých agentů, než je otrokářů. Na mapě jsou 4 červení agenti (a 3 červení výchozí správci) a pouze 3 otrokáři. Zelený hráč ve svém posledním tahu dokázal svět zbavit 3 překážek najednou, čímž těsně přešel kontraosvicenství (k čemuž potřebuje, aby ve světě zůstalo méně než 25 překážek). Bílý hráč svou podmínku splnil pohodlně

s 20 propuštěnci na mapě (potřebuje jich aspoň 15). **Všichni hráči uspěli a pokračují do kompetitivní éry.** Červený a bílý, kteří jsou zatím bodově vyrovnáni, si zřejmě postaví loď na hranice sféry se svou továrnou, čímž získají další 3 VB. Bílý je prozatím ve zdánlivě výhodné pozici ve Východní Indii, uskutečnitelnost místní revoluce může být ovšem problematická. Díky lodi postavené v Japonském moři a většímu počtu otroků čekajících na osvobození se nyní pozornost všech hráčů zřejmě napne směrem k Číně.

**Kdyby měla hra skončit v tomto okamžiku, kompetitivní bodování by bylo následující:**

**VB červeného hráče:** 17 VB v zásobě hráče (včetně 3 VB za disk náказы) + 14 VB na mapě (včetně 1 VB za továrnu) + 7 VB za republiku (Japonsko) + 2 VB v Obecné vůli

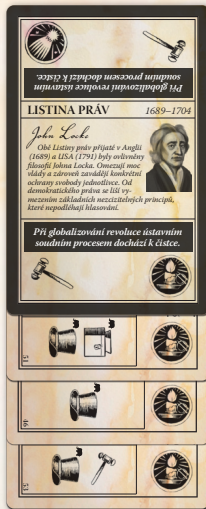
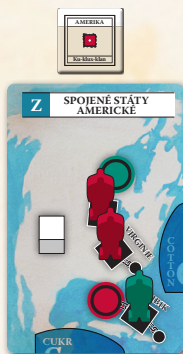
**VB zeleného hráče:** 11 VB v zásobě hráče + 14 VB na mapě (včetně 4 VB za továrnu) + 2 VB za demokracii (Brazílie)

**VB bílého hráče:** 19 VB v zásobě hráče (včetně 6 VB za 2 disky náказы) + 14 VB (včetně 2 VB za 2 disidenty a 1 VB za továrnu) + 6 VB za teokracii (Amerika)

*USA skončily jako průmyslové teokratické království, v němž král Lincoln zrušil otroctví:*

*Prezidentem Japonské republiky se stal Ókubo Tošimiči, jistá forma Tokugawského šógunátu pokračuje i v období Meidži:*

*Listina práv a Obecná vůle na konci kooperativní fáze*



# GLOSÁŘ

## (VYSVĚTLENÍ DŮLEŽITÝCH TERMÍNŮ)

**Agent (A5.1)** – je figura pěšce, jehož identita je závislá na jeho umístění: finanční agent (na finanční desce, buď v kapitálu, majetku, nebo dluhu), syndikace (karta v nabídce), revolucionář (karta revoluce), správce (mapa), námořní agent (lod).

**Akce** – je jedním ze dvou herních procesů, které lze provést v každém tahu během fáze F.

**Anarchie (B2)** – je černý disk představující občanské nepokoje. V každé sféře se 2 disky anarchie je nutné provést hod pogromu (jednou kostkou) během fáze I4. Sféra přeplněná anarchií vytváří utecence. **Ve sféře, v níž je zároveň anarchie a alespoň jeden disident, se spouští revoluce během fáze J.**

**Vrácení disku anarchie.** Pokud již ve sféře není místo pro další disidenty, je anarchie vrácena na mapu zabítím nebo umučením. K vrácení anarchie dochází také korupcí (E7) a hody pogromu (I4.6).

**Získání disku anarchie.** Anarchii lze získat politikou dělových člunů (E5) a revolučním zákonem č. 2 (J6.2). Disk anarchie je umístěn do zásoby hráče, na konci hry má každý hodnotu 1 VB.

**Správa disků.** Ve hře je přesně 18 disků anarchie, které nejsou za žádných okolností součástí společné zásoby. Pokud má být disk vrácen zpět na mapu, umístěte jej ze své zásoby. V případě, že v zásobě žádný disk nemáte, umístěte jej ze zásoby soupeře (dle vaší volby). Pokud disk získáte, přesuňte jej z mapy do své zásoby.

**Utečenci.** V libovolné sféře mohou být maximálně 2 disky anarchie. Pokud by měl být přidán třetí disk, musíte vybrat sousední sféru, do které jej umístíte. Pokud je i tato sféra plná, utečenci kaskádově přecházejí do sousední sféry atd.

**Doba temna.** Hra končí prohrou, pokud jsou na mapě všechny disky anarchie.

**Tip:** Občas se vypuknutí anarchie hodí kvůli spuštění revoluce, ale přesto byste se měli snažit anarchie na mapě zbavit.

**Buřič** – je číslo v horním levém rohu každé ideje, které určuje úroveň aktivismu karty v rozsahu od 1 (horlivý podněcovatel lůzy) do 99 (váhavý teoretik). **V pokročilé variantě hry určuje nejnižší hodnota buřiče ideu, místo níž je spuštěna (J1) revoluce.**

**Cena karet v nabídce** – cena syndikování (F2) se určuje podle řady, v níž je karta ideje v nabídce umístěná. Ideja ve spodní řadě stojí 0 dílů zlata, další 1 díl zlata, pak 2 díly zlata, 3 díly zlata, 4 díly zlata a nejdražší karta, nejbližší dobíracímu balíčku, stojí 5 dílů zlata.

**Cena kostek** – je cenou za provedení hodu proti pirátství (E6). Určete počet kostek, kterými chcete tento hod provést, a umocněte jejich počet na druhou ke zjištění množství zlata, které je nutné zaplatit. Například hod 2 kostkami stojí 4 díly zlata.

**Cena překážek** – je cena za umístění figury akcí jmenování (F4) nebo operaci propuštění (G2). Cenou je množství dílů zlata rovné počtu překážek (červených, bílých nebo fialových žetonů) přidružených ke sféře.<sup>106</sup>

**Cena za disidenty** – jsou dodatečné náklady k provedení kontrarevoluce, když se k ní *připojujete* (F6). Cenou je množství zlata rovné aktuálnímu počtu disidentů **ostatních hráčů** v dané sféře umocněné na druhou [podle počtu 0, 1, 4, 9].

**Cena za otrokáře** – je cena získání nebo vrácení překážky operaci volební proutky (G4). Jedná se k množství dílů zlata rovné počtu otrokářů sousedících se sférou pod dohledem slona umocněnému na druhou [podle počtu 0, 1, 4].

**Cena za přítomné agenty** – jedná se o množství dílů zlata rovné počtu agentů (nezávisle na barvě) umístěných na příslušné kartě umocněné na druhou [podle počtu 0, 1, 4, 9]. Cena za přítomné agenty se používá při **operacích soudní proces a lidové hlasování (G6a, G7)** a při akcích **syndikování a připojení k revoluci (F2, F6)**.

**Disident (I2, E7)** – je figura postavy umístěná na jednom z bílých čtverců v libovolné sféře. Bílí disidenti představují vzbouřené tradiční otroky nebo nevolníky, červení disidenti jsou bojovníky za občanská práva a zelení disidenti jsou odpůrci daní. Disident je vytvořen ve sféře pod dohledem slona operací *podpora vzdělanosti (G5)*. Je vytvořen pokaždé, když je zabit propuštěnec (např. *zabití z nenávisti* podle I2) nebo je umučen správce (např. *zabití z nenávisti* nebo převrat). Pokud jsou všechna místa disidentů obsazena nebo je sféra moderním státem, místo disidenta umístěte do sféry anarchii. Všichni disidenti nezávisle na barvě se při *bodování (J)* počítají do skóre bílého hráče.

**106** CENA PŘEKÁŽEK. „Hospodářský růst v důsledku obchodní expanze – známý jako Smithianský růst – vedl k dobytým rent, daňovým spekulacím, merkantilistickým protekcionismům, státem dotovaným monopolům a občas k ryzní lupičce a plentilismu. Takoví parazité často zabíjeli husy snášející zlata vejce.“ – Joel Mokyr, *The Industrial Revolution and the Netherlands: Why Did it Not Happen?*, 2000.

**Emigrant** – je disident přemístěný během *modernizace* (J5) do jiné sféry, kde se stane propuštěncem. Pro jeho umístění vyberte sféru, v níž je alespoň jeden otrok a která je bez nákyzy a s nejmenším počtem překážek.<sup>107</sup>

**Generování zlata** (B3) – Pokud je operace nebo akce s **náklady** (tj. platí se zlato), vygeneruje požadovaný množství zlata přesunem agentů do nižší příhrádky na vaší finanční desce. Každý agent přesunutý do jedné příhrádky níže na finanční desce vygeneruje jeden díl zlata (tj. z kapitálu do majetku nebo z majetku do dluhu).<sup>108</sup> Například pokud začnete s 1 agentem v kapitálu a 5 agenty v majetku a potřebujete zaplatit 4 díly zlata, posuňte 1 agenta z kapitálu do majetku a poté 3 agenty z majetku do dluhu. Pokud jste zcela zadlužení a nemáte co odvolat, postupujte podle (N2a).<sup>109</sup>

**Globalizování** – přesouvá ideu nebo revoluci z nabídky do úmluvy, k čemuž dochází v důsledku vydání zákona, soudního procesu, lidového hlasování nebo revolučních zákonů (J6.8). Pokud globalizujete kartu, zvolte její natočení v úmluvě. Globalizovaná karta se stává veřejně známou, což znamená, že její operace jsou ztraceny a všechny její syndikace a revoluční její osvolnění. Odvolaní agenti mohou navíc podléhat znárodnění podle L1.1.

**Globalizování soudním procesem nebo lidovým hlasováním** (G6, G7). *Není zapotřebí přilňovat podmínku uskutečnitelnosti, je poskytnuta bomsuová petice (L).*

**107** „DEJ MI SVÉ LÍBOHE, LINAVENÉ...“ Amerika byla cílem emigrantů v průběhu 19. století. Byl to zlatý věk pro Sever USA a po pádu otroctví v roce 1865 také pro Jih. Hranice Ameriky byly zcela otevřené; každý byl vítán. Její vzkvetající ekonomika nebyla zatížena inflací a během dvou období největšího růstu, mezi roky 1820–1850 a 1865–1900, se ceny snížily na polovinu. Tohle všechno skončilo počátkem 20. století, kdy se Amerika změnila z republiky na demokracii. Byl přijat první rasový imigrační zákon a federální rezervní systém zabavil peněžní zásoby. Se ztrátou zlatého standardu přišla trvalá inflace a opakující se ekonomické deprese.

**108** **SPOTŘEBU** v této hře představuje polyb agentů v finanční desce směrem dolů. Tím je kapitál spotřebováván k produkci majetku a majetek je spotřebováván k produkci dluhu. Osvěncení ekonomové rozlišovali dva typy spotřeby: **neproduktivní a produktivní**. První obnáší konzumaci chleba (z majetku do dluhu) a druhý spotřebu mouky a opotřebení peci za účelem výroby chleba (z kapitálu do majetku). Mouka a pece jsou příklady **kapitálu**, tedy věchy, co je produktivně spotřebováno k produkci majetku (v tomto případě je to chleba, ovšem majetek obnáší jakékoli lidské hodnoty od chleba po svobodu). Pokud je podíl práce k výrobě kapitálových statků dostatečně velký, aby více než dorovnal produktivní spotřebu, nastává **akumulace kapitálu** – tj. narůstají zásoby kapitálových statků.

**109** **ZLATÝ STANDARD**. Po zavedení zlatého *sovereignu* novou královskou mincovnou v roce 1816 zrušilo britské impérium vůbec první zlatý standard se 100% rezervou v roce 1821. Takový standard pomáhal bránit vládním zásahům do měnového systému. Narozdílem od dneška si vláda nemohla jednoduše vytisknout cestu z dluhu na úkor každého, kdo má bankovní účet.

**Globalizování vydáním zákona** (F5). *Vyžaduje splnění podmínek uskutečnitelnosti a umožňuje vyhodnotit účinky (M).*

**Otec zakladatel**. Při prvním globalizování do příslušné úmluvy trvale určete natočení počáteční karty (Locke nebo Rousseau).

**Manifest**. Po globalizaci zkontrolujte každou spuštěnou revoluci, zda nebyl sepsán manifest (J3).

**Hranice** – je mezera mezi dvěma kartami sfér. Například Brazílie má dvě hranice, jednu na východě a jednu na severu. Pokud je na hranici předtíštěný symbol ve tvaru lodí, jedná se o hranici moře.

**Hranice moře** (B2) – je jedna z 9 hranic označená symbolem ve tvaru lodí. Na každé hranici může být umístěn nejvýše jeden otrokář a jeden žeton lodí.

**Idea** (B4) – je karta z dobřáckého balíčku s hodnotou buřice. Revoluce a ideje jsou dva typy karet v nabídce.<sup>110</sup>

**Korupce** (E7) – Vratte jeden překážku (pokud je dostupná) ze zásoby jakéhokoliv hráče k její přidružené sféře.

**Masakr** (I4) – odstraňuje figuru a přesouvá ji do společné zásoby bez vytváření disidentů nebo anarchie. K této situaci dochází při *selhání revoluce* (J2) nebo *pogromu* (I4).

**Mezera** – je prázdné místo v nabídce karet, kterou tvoří ideje rozložené v obdélníku 6 x 2.

**Moderní stát** (J8) – je sféra otečená na svoji moderní stranu, což je trvalý důsledek *úspěšné revoluce* (J5). Slon nemůže vstoupit do moderních států zvlhledn k jejich relativní odolnosti vůči britským zásahům (přičemž všichni hráči jsou britští abolitionisté). Moderní státy jsou stále ovlivňovány účinkem *jménování* (M2), emigrací, korupcí a utečenci.

**110** **KLASICKOU TEORIÍ IDEJÍ** zavedl Locke (1690) na počátku pozorování bytosti a jejich vztahů v přirozeném prostředí, vztahy mentálně zpracované v podobě *výzkových jednotek*. Tato slova a definice zahrnují podstatu ideje nebo konceptu, každé všeho známého a *dosud neznámého*. Platné ideje jako „svoboda“ jsou založené na přirozeném zájmu, a proto jsou obecně platné pro všechny kultury. Kant (#47) tvrdil opak, že ideje jsou člověkem vytvořené kulturní konstrukty, které nemají co do činění s objektivním světem. A tak jsou „idea“ nebo „koncept“ dle své definice totóžné, ideje je totóžná s jazykem a nic z toho nemá oporu v realitě. *Téměř všichni moderní filozofové následovali Kantova příkladu a odmítli klasickou teorii*. Postmoderní bludy, jakými je třeba *wortismus*, hlásají, že je nemožné komunikovat s osobou z jiné kultury nebo mluvící jiným jazykem, čímž je misaónský úkol zbytečný, otroctví není ani dobré, ani zlé a cizinec nemůže nikdy rozumět tomu, co říkáte o počasí, natožpak o Shakespeareovi.

**Morálka** – je černý symbol svobody, buď se jedná o osvícenství (☉), nebo mysticismus (☿). Symbol morálky poskytuje přírozený nebo nadpřírozený základ na pozadí červených symbolů (aktivismus).<sup>111</sup>

**Nabídka karet (A4.2)** – má dva sloupce: západní (levý) a východní (pravý). V každém sloupci je lícem nahoru vloženo 6 karet idejí, je tak vytvořeno 6 řad po dvou kartách. Nad každým sloupcem je dobirací balíček pro východní a západní ideje. Každá řada určuje cenu karty v nabídce.

**Nákaza** – je žlutozelený disk zakrývající na začátku hry symbol komára v obou sřechách Afriky a ve Východní Indii. Pokud není tento disk ve sféře umístěn, sféra je bez nákazy. Slon nemůže sám o sobě vstoupit do sféry se žlutozeleným diskem a může do nich být umístěn pouze tehdy, když má kdekoliv na mapě postavenou tovarnu. Pokud máte tovarnu a provádíte v této sféře *akci, operaci* nebo *účinek pod dohledem slona (H1)*, získáte žlutozelený disk do vaší zásoby. Každý disk má hodnotu 3 VB na konci kompetitivní éry (a 0 VB na konci kooperativní éry). Získaný disk nákazy již nemůže být vrácen.<sup>112</sup>

**Námořní agent (F1, F3, G1)** – je červený agent umístěný na zetonu lodi. Na každé lodi může být nejvýše jeden námořní agent. Loď obsazená námořním agentem je **válečná loď**, bez námořního agenta se jedná o **obchodní loď**. Vzhledem k tomu, že červený hráč představuje britský parlament, je také jediným, kdo může umístit námořního agenta. Může ho umístit na existující obchodní loď buď jako součást akce *sbirka (F1)*, nebo akci *stavba lodi (F3)*, nebo prostřednictvím *námořní operace (G1)*. Námořní agent je umísťován z nejvyšší příhrádky na finanční desce a nemůže být zabit, zmasakrován ani umučen. Může být odvolán červeným hráčem.

**Odvolání (A4.1)** – znamená přerušení agenta z mapy nebo z nabídky karet do prostřední příhrádky (majetek) na vaší finanční desce. Agenti se odvolávají akci *sbirka (F1.1)*, umučením, *globalizováním, prolínáním kultur (H3)*, *úspěšnou revolucí (K4)* nebo *privatizací (L1.1)*.

**Operace (G)** – Většina karet idejí nabízí operace zobrazené ve sloupci symbolů na kartě vpravo dole. Každá syndikace nebo revolucionář na kartě ideje může být v rámci tahu použit nanejvýš k jedné operaci. V jednom tahu může být jedna operace na kartě využita opakovaně. Použití agenta označíte jeho posunutím k symbolu operace.

**Osvícenství (☉)** – je dominantní filozofie ve světě idejí za času věku rozumu, v Evropě 18. století. Osvícenské ideje se soustředily na jednotlivce jako základní jednotku společnosti<sup>113</sup> a rozum jako primární zdroj autority a legitimity jednotlivce. Dominantní náboženství osvícenství – deismus – nepřipouští možnost působení nadpřírozených sil ve vesmíru od okamžiku jeho vzniku a přirozené zákony vyhrazuje lidem a jejich vrtolchům.

**111** MORÁLKA je rozhodovací kód tradičně považovaný za daný od Boha (ve hře symbol komety). Nicméně nadpřírozená nebo mystická autorita etiky má už z definice nevýhodu v tom, že nemůže použít rozum, vědu nebo logiku k jejímu studiu; místo toho musí člověk čekat na posvátné texty nebo jiná zjevení od nepoznatelně nejvyšší bytosti. Osvícení filozofové, povzbuzeni úspěchem rozumově založených studií fyziky, se pokusili také o rozumově založená studia etiky a sociologie (ve hře symbol střelky) s ohromujícím úspěchem, který znamenal naprostý převrat pro lidskou společnost, včetně celosvětové emancipace. Treba: z podniků osvícenství myslitelé jako Descartes (#35), Newton (#39), Locke (#109), Franklin (#44), Paley (#55) a Darwin (#66) synkretické deistické pokusy o sjednocení přirozeného s nadpřírozeným, jedná se o dvě věci, které jsou v zásadě neslučitelné. Buď je vesmír řízen nejvyšším nadpřírozeným vědomím, nebo nejvyšším přirozeným zákonem. Obojí nemůže být nejvyšší. Spinoza (#37) učinil další logický krok a definoval pozoruhodný etický systém založený výhradně na rozumu, bez zapojení teologického/nadpřírozeného. Za to byl exkomunikován z židovského náboženství, přičemž jeden kontraosvětský kritik nazval jeho práci „knihou ukouvanou v pekle samotným ďáblem“.

**112** NEMOCI PŘENÁŠENÉ KOMÁRY způsobili zdemolování evropské kolonisty v Africe v podobné míře, jako euroasijské epidemické choroby ničily národy Austrálie a obou Amerik. Vhodné léky (např. chinin) a paraplavba vyvinutá v důsledku průmyslové revoluce však nastartovaly „závod o Afriku“ mezi lety 1881 a 1914. Bohužel i dnes zůstává malárie zabíjajícím lidi číslu jedna a vzhledem k nešťastnému záukazu DDT umírají každých rok další miliony, zejména v Africe.

**113** PROČ JEDNOTLIVCE? Klasickou základnu jednotku společnosti byla určitá kasta: králové, šlechtici nebo poddaní otroci. Tyto kasty jsou založené na dědičnosti a nelze je měnit navzdory individuálním preferencím, schopnostem a rozhodnutím. (Soklující je, že neměnné rasové kastovní systémy jsou stále podporovány nejvyšším soudem na místech jako Haïti a Indie.) Osvícenci tvrdili, že jednotlivci jakožto základní jednotky společnosti jsou schopni činit rozhodnutí. Podle deistických osvícenců pouze jednotlivci mají duše, zhršili a v posmrtném životě budou souzeni za své hříchy. (Například otroci by byli souzeni podle svých slov a činů, nikoli na základě statusu otroka.) Podobně argumentovali sekulární osvícenci, podle nichž může být pouze jednotlivce chválen za své úspěchy, potrestán za své zločiny a obecně je zodpovědný za své slova a činy. Kolektivističtí filozofové kontraosvětskosti prosadili nové základní jednotky společnosti. Například v marxismu a unionismu jsou všichni jednotlivci v kasty pracujících zaměnitelnými jednotkami placenými stejně bez ohledu na individuální zásluhy nebo úsilí. Jiné kolektivističtí základní jednotky jsou „společnost“ (socialismus), nadřazená rasa (fasismus) a většina (demokracie) nebo lidské druhy (eugenika) a sociální darwinismus. Ve všech formách kolektivismu může být jednotlivce morálně obětován nebo ztrocen, pokud někdo usoudí, že je to dobré pro kolektiv.

**Osvobození** – umísťuje figuru postavy na místo otroka jako výsledek operace *propuštění* nebo *westernizace*. Figura postavy se nazývá **propuštěncem**<sup>114</sup> a je umísťovaná ze společné zásoby.

**Otec zakladatel** – Pokud jste prvním, kdo globalizuje kartu do příslušné úmluvy (tj. soudním procesem do Listiny práv nebo lidovým hlasováním do Obecné vůle), musíte určit natočení počáteční karty úmluvy (Locke nebo Rousseau). Tím je určen symbol této karty, který bude utvářet první pár svobody. Natočení se poté už to zbytek hry nemění. Otci zakladatelé jsou imunní vůči *čistkám* (I7) nebo tyranii většiny.

**Otrokář (E6)** – je jeden z 9 hnědých žetonů ve tvaru lodi. Historicky otrokáři chytali/přepravovali otroky a krvavé produkty. Potápějte je *hody proti pirátství* (E6) při provádění *politiky dělových člunů* (E5).

**Pár svobody** – je sousední dvojice symbolů svobody (☉ ☿) nebo (♁) viditelné zařazená v jedné z úmluv. Společně utváří „právo“ v Listině práv a „zákonost“ v Obecné vůli. Svička a kometa jsou symboly morálky (černé) a pírkó se zámkem jsou symboly politiky (červené). Ideologie jsou definované celkem 10 možnými páry svobody následujícím způsobem:

**Černá-černá.** Osvícení filozofové vycházející z náboženské morálky (kometa-kometa), racionalismus (svička-svička)<sup>115</sup> nebo novopozitivismus (kometa-svička). K posledně jmenovanému se řadí empiričtí vědci typu Franklina nebo Newtona, kteří díky v ústraní pěstovanému panteismu

urovnali synkretické mísení víry a rozumu.<sup>116</sup> Tito lidé jsou myslitelé, nikoli vykonavatelé (proto nemají tolik operací).

**Červená-červená.** Amoralní aktivisté hlásící se k **pragmatismu** (tj. činí to, co se pro danou chvíli jeví jako praktické, bez ohledu na zásady nebo zábrany), **polylogismu** (tj. názor, že rozum i morálka jsou subjektivní nebo kulturně podmíněné) a **behaviorismu** (tj. názoru, že není žádná svobodná vůle a láské chování je řízeno zvířecími instinkty). Patří sem rovnostář<sup>117</sup> (pírko-pírko), idealisté<sup>118</sup> (pírko-zámek) a radikálové (zámek-zámek).

**Černá-červená.** Zásadoví aktivisté s filozofií založenou na nadpřirozených (kometa) nebo přírodních (svička) principech, kteří podporují intelektuální (pírko) nebo ekonomické (zámek) svobody. (**Princip** je objektivní pravdou, pravdivou v každém čase, místě nebo kultuře bez ohledu na lidské touhy nebo názory.) Pár svobody (kometa-pírko) značí umělce, který vytváří emocionální/humanitární zobrazení sociálních neduhů.

**Podzemní zeleznice** – je zřízena mezi sousedními sférami, mezi nimiž je loď (válečná nebo obchodní) a zároveň je v jedné z těchto sfér slon. Pokud je sféra, v níž nestojí slon, zcela bez bílých překážek, potom je také sféra se slonem považována za sféru bez bílých překážek, čehož lze využít k operaci *volební právo* (G4). Obdobně platí, že sféra sousedící se sférou bez červených překážek je také považována za sféru bez červených překážek a lze v ní bez zábran *westernizovat* (G3).

**114** DVOLIKOMOROVÍ OTROCI Čím se odlišuje od ostatních zvířat? Jak můžeme jednoduše vybrat příjemce našich morálních systémů, zatímco ostatní zvířata jsou zotročena k chování, jež určuje sobecký gen jako jediného příjemce? Proč toužíme po autorizaci našich morálních systémů? Proč se rodíme, bez ohledu na věk, s určitými vnímanými nejvyšší bytostí, které dáváme takovou autoritu? S všemožnými navazujícími prvky v podobě uctívání, poslušnosti, nepocpylitelné oddanosti, síly vniknutí a vlivu charismatu? Pozoruhodná teorie psychologa Juliana Jaynese dochází k závěru, že vědomí a svobodná vůle jsou technologické vynálezy (spíše než produkty přirozeného výběru), umožněné technologií jazyka. Kvůli mentální hierarchii v lidské dvoukomorové (tj. podvědomé) mysli jsou podřízenosti a otroctví artefakty toho, jak je formováno vědomí. Vědomí je emergentní jev, který se opakuje pokždě, když se dítě naučí jazyk, jakýkoli jazyk. Více informací o dvoukomorové teorii lze nalézt ve hře Bios: Origins. – Julian Jaynes, *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*, 1990.

**115** RACIONALNISMUS je idea, že všechno je možné odvodit pouze rozumem. Problém je v tom, že má tendenci vynechat fakta daná smysly. Descartova fyzika postavená na racionalistických domněnkách o pohybu se tak bláznivě mylí, zatímco Newtonova fyzika odvozená podle hesla „Nehypotetizuj (při absenci faktů)“ je v jádru pravdivá a zůstává součástí vědeckého kanónu dodnes. – Shawn E. Klein, 2010.

**116** S ETIKOU zacházeli osvícenci jako s přirozeným zákonem odvozeným z vědecké metody aplikované na lidskou povahu, tedy použitím opáčeného postupu než přijetím nepopsatelného. Bohem daného nebo něčeho nepodléhajícího vědeckému přezkumu. A tak měla Newtonova věda větší dopad na morálku a zrušení otroctví než na průmyslovou revoluci! Většina osvícenců (#27, #31, #37, #38, #39, #43, #44, #45, #46, #47, #49, #52, #54, #56, #60, #61, #63, #66, #102ž, #119, #120) byli deisté, odmítali tedy záranky a zásahy božské moci, ovšem naházeli na přirozený zákon jako na bohem stvořený. Deismus se pokouší předjet otázkám jako „Musí se Bůh řídit svými vlastními zákony?“ nebo „Je etika poznatelná, protože je platná podle práva, nebo nepoznatelná, protože je určena jen pro pár vyvolených, kteří byli vybráni nejvyšší bytostí?“

**117** ROVNOSTÁŘSTVÍ zde znamená de facto rovnostářství sociálních vrstev spolu se státním vlastnictvím osobních schopností a majetku, což je rozdílné oproti rovnostářství de jure, které znamená rovnost před zákonem.

**118** IDEALISMUS je gnozologie, která stanoví vědomí jako prováděcí realitou jako podřízenou a v zásadě nerealnou nebo nepoznatelnou. Populární filmy jako *Matrix* nebo *Počátek jsou idealističtí* v tom smyslu, že vykrlesují objektivní svět jako iluzorii a ovládají světy vytvořeny subjektivním vědomím. Němečtí idealisté byli zodpovědní za kontraosvícenství ukončující věk rozumu, čímž vytvořili základ pro dominantní subjektivistické filozofie dneška.

**Politika (B4)** – je červený symbol svobody, buď levicový (🚩), nebo pravicový (🇺🇸).<sup>119</sup> Symbol pířka představuje **intelektuální svobodu**: právo člověka říci svůj názor, řídit se náboženstvím podle svého svědomí, bojovat za příčiny své volby, vzít si toho, kdo se mu zalíbí, a stěhovat se tam, kdo to považuje za nejlepší. Intelektuální svobody jsou spojené s levicovou politikou. Symbol zámku představuje **ekonomické svobody**: právo člověka vlastnit produkty své práce, uzavírat smlouvy o práci nebo na výrobky s těmi, koho si vybere, a opustit nebo změnit zaměstnání, kdykoli chce. Ekonomické svobody jsou spojené s pravicovou politikou.<sup>120</sup>

**Překážka (B6)** – je červený, bílý nebo fialový žeton umístěný nad nebo pod každou sferou. Představuje politickou překážku na cestě ke svobodě. *Při konečném bodování (K6)* má každá získaná překážka hodnotu 1 VB a zbývající překážky, které formují demokracie, teokracie nebo republiky, přidávají VB vždy konkrétnímu hráči.

**Červené překážky představují levicově zaměřené ekonomické zotročení, jehož součástí je nucené propadnutí výsledků otročké nebo nevolnické práce.**<sup>121</sup>

**119** POLITIKA je hodnoticí obor filozofie, který definuje základní svobody správného sociálního systému. — Ayn Randová, *Philosophy: Who Needs It?*, 1982.

**120** JE OTROCTVÍ DOBRÉ PRO EKONOMIKU? Ne, není. Teoreticky by měly být ekonomicky i vojensky mocnosti 19. století ty s největším zotročením: Osmanská říše, Indie, Čína. Přesný opak je však pravdou: Národy, které přijaly hromadné zrušení otroctví, začaly náhle ekonomicky roznacht – západní Evropa, Spojené státy, britská kolonie a Brazílie. Dokonce i malé dávký svobody trvale povzbuzují celkovou ekonomii, zatímco každé nové zotročení jí trvale poškozuje. „Otroctví je instituce nepřátelská k produkci majetku tím, jak otroky zbavuje motivace k jeho produkci.“ — George Reisman, *Capitalism*, 1998.

**121** MEZI LOVCE OTROKŮ patřili portugalská loviště štěstí „bandeirantes“ v Brazílii, Konžané z kmene Imbangala v Africe (v obavách z nakažení se Evropané téměř nikdy neúčastnili odchytu afrických otroků), profesionální osmanští obchodníci s otroky „bloodhounds“ ve Spojených státech (v návaznosti na schválení zákona o uprchlých otrocích z roku 1850) a „blackbirders“, kteří nutili dělníky násilím nebo vydíráním do práce v průmyslových odvětvích, jakými byla výroba cukru v Queenslandu a na Fidži, lov perel v Austrálii a těžba guána v Peru. Od roku 1859 se námorníkem obchodu „blackbirders“ postavily britské protiotročkářské loď australské eskadry. Bylo obtížné rozlišit, kolik ostrovanů přišlo dobrovolně, protože je k tomu přiměly drsné podmínky v jejich domovech, jako například kosoový hladomor, a kolik již bylo podvedeno nebo uneseno.

**Bílé překážky představují pravicově zaměřené intelektuální zotročení, vynucený souhlas, myšlení nebo víru (státním náboženstvím, brannou povinností<sup>122</sup> nebo cenzurou<sup>123</sup>).**

**Fialové překážky představují merkantilistická embarga bránící volnému obchodu.**

**Otrokáři a anarchie nejsou překážky.**

**Přístav (B2)** – je černé kolečko na kartě mapy označené názvem města nebo území. Na místo přístavu nelze umístit žádnou figuru.

**Propuštěnce** – je každá figura postavy umístěná na mapě na místě otroka<sup>124</sup>: červená = občan, zelená = podnikatel, bílá = křesťan. Pokud je na mapě figura postavy nad místem disidenta, jedná se o disidenta, nikoli propuštěnce.

**Průmyslová revoluce (J6)** – Továrnu můžete postavit při modernizaci zvolením příslušného *revolučního zákona (J6,7)*. Kostku tovaryň vaši barvy umístíte na mapu. Kromě toho, že má továrna hodnotu jednoho nebo více VB na konci hry (K6), snižuje náklady akce *stavba loď (F3b)* a umožňuje získat disk návy (H1). To představuje skokové zvýšení produktivity, majetku, zdraví a zadržené energie, které následuje po rychlé industrializaci.<sup>125</sup>

**První revolucionář** – Viz Jc.

**122** BRANNÁ POVINNOST byla v Anglii dlouho nezákonná, avšak tzv. „press gangs“ (verbíři), kteří nabírali muže do britského královského námořnictva, byli i v dělnických dobách legalizováni a tento stav nevyzmizel až do doby po napoleonských válkách.

**123** SVOBODA TISKU byla další Lockova idea. Locke úspěšně bojoval proti licenčnímu aktu z roku 1695, vládnímu monopolu na tisk a cenzuru. Jakmile již tisk nepotřeboval licenci, mohl začít vycházet abolicionistické knihy a noviny. Vládní licence (a cenzura) bohužel stále přetrvávají, a to i na Západě, například u licencí televizních vysílání. „V těch ubohých zemích, kde člověk nemůže nazvat jazyk svým vlastním, sotva může nazvat cokoli svým vlastním. Když-li by chtěl svrhnout svobodu národa, musí si nejprve podmanit svobodu slova... Bez svobody myšlení nemůže existovat taková věc, jako je moudrost, a občanská svoboda nemůže existovat bez svobody slova, jež je právem každého člověka...“ — Benjamin Franklin, 1722.

**124** „OTROK je někdo, kdo je při práci držen proti své vůli: řetězy, bičí a zbrnění – tj. fyzickou silou jiných lidí. Kdyby toho nebylo, utekl by. Svobodný pracovník je na druhou stranu někdo, kdo pracuje na základě své vlastní volby, a fyzickou silou mu lze spíše v práci zabránit.“ — George Reisman, *Capitalism*, 1998.


**125** „Po velmi dlouhou dobu bylo všechno hrozné a pak nastala průmyslová revoluce.“ — Luke Muelhauser, *Three Wild Speculations from Amateur Quantitative Macrohistory*, 2017.



**Revoluce (J)** – je karta přístupná všem hráčům, má dva symboly svobody sloužící ke kontrole uskutečnitelnosti a jedno až čtyři místa zapojení, na která hráči připojují revolucionáře. Revoluce je *spuštěna* podle **J1**, *připojit* se lze podle **F6**, *selže* podle **J2** a *uspěje* podle **J4**. Revoluce a ideje jsou dva typy karet v nabídce.

**Revolucionář (J1c)** – je agent umístěný na jednom z míst zapojení na kartě revoluce. Revoluce skončí úspěšně, když má všechna místa zapojení obsazená a zároveň je uskutečnitelná.

**Sféra (B2)** – je jedna z deseti karet, které tvoří **mapu** ve tvaru obdélníku 2 × 5. Severní sféry jsou: 13 kolonií, Evropa, Osmanská říše, říše Čching a Japonsko období Tokugawa. Jižní sféry jsou: Brazílie, Kongo, Zululand, Indie a Východní Indie. Mezi kartami sfér jsou mezery nazývané **hranice**. Všechny karty sfér jsou oboustranné. Začínají na nevolnické straně a mohou být otočeny na stranu moderního státu.

**Slon**  – je figura ukazující směrem k přístavu, kam je směřována zahraniční politika viktoriánské Anglie, která zpravidla prosazovala zřizování konstitučních monarchií a volného obchodu. Pokud ve svém tahu zvolíte akci nebo operaci, u níž je na finanční desce zobrazen symbol slona, musíte figuru slona přesunout do přístavu, kde ji vykonáte. Figuru slona můžete přesunout během vašeho tahu pouze jednou, takže se veškeré jmenování, propuštění, westernizace, podpora vzdělanosti a volební právo uskuteční v jediném taktu označeném přístavu. Pokud neprovedete žádnou akci, operaci nebo účinek se symbolem slona, jeho figura bude *pochodovat (H2)*. Umístění slona označuje sféru, v níž získáváte překážky prostřednictvím *účinků (M6)*, a přístav, v němž jsou zabity oběti *hodu nenávisti (I2)*.<sup>126</sup> Slon se nemůže pohnout do sféry s nálezem nebo do moderního státu.<sup>127</sup> Výjimečně může slon vstoupit do sféry s nálezem, pokud jsou všechny ostatní sféry bez nálezů moderními státy.

**Sousední** – Dvě sousední sféry sdílí stejnou hranici. Hranice sousedí se sférou, pokud leží na jednom z jejich okrajů mezi dvěma sousedními sférami. Viditelný symbol svobody na kartě ideje sousedí s jiným symbolem, pokud je v úmluvě zařazený nad nebo pod ním.

**Společná zásoba (C3)** – je hromádka všech nepoužitých žetonů nebo figur sdílená všemi hráči. Pokud potřebujete přidat žeton nebo figuru a ve společné zásobě se již nenachází, viz Správa komponent.

**126** BARVA KŮŽE v této hře nemá význam a nemá ani co do činění s otrockým. Pouze v Osmanské říši nebo určitých evropských koloniích lze odhadnout původní status otroků podle jejich fyzického vzhledu, což je výsledkem historické náhody, že byla Afrika posledním místem, kde bylo snadné získat otroky (viz poznámka 54 „VZPOMÍNKY NA AFRIKU“). Korejský císař označil své otroky (vyvážené jako dar Číně) za „jinou rasu“, přestože se jednalo o navzájem fyzicky nerozeznatelné Korejce: „Naši předkové nás naučili, že tato ztrocená stvoření jsou příslušníky jiné rasy, a proto je pro ně nemožné stát se normálním člověkem. Vzpírat se učení našich předků by ohrozilo náš společenský řád.“ Císař Chungnyol, přibližně rok 1300.

**127** SLON se používal během Lincolnovy kampaně jako symbol Republikánské strany, a jako takový ho zpopularizoval pamphletista, republikán a abolitionista Thomas Nast. V Sierra Madre Games má navíc slon podivnou tradici, objevuje se jako cameo ve hrách Bios: Megafauna, Greenland, Neanderthal, Pax Renaissance a John Company.

**Správa komponent** – Počet figur a žetonů ve vaší a společné zásobě (agenti, figury postav, lodě a disky anarchie) je omezený. Počet černých disků ve hře je konstantní a žádný z nich se nikdy neobjeví ve společné zásobě (viz Anarchie). Pokud potřebujete přidat agenta kvůli účinku (M1, M2, M4) nebo revoluci (J1.b, J3), ale žádný již není ve společné zásobě, můžete jej vzít u odkudkoli z vaší finanční desky (včetně dluhu). V ostatních případech nelze vykonat akci nebo operaci vyžadující umístění žetonu nebo figury, pokud taková komponenta není ve společné zásobě dostupná. Pokud musíte umístit disidenta, avšak ve společné zásobě již žádná figura postavy není, jeho umístění vynechte.

**Správce (B2)** – je agent umístěný na místo správce, které je řetězcem připojené ke každému přístavu. Červený správce představuje britskou kolonii, zelený centrum obchodu, bílý misií. Správce je umístěván akcí *jmenování* (F4), *účinkem* (M2), nebo *revolučním zákonem* (J6.5), a je odstraněn umučením při *převratu* (F4) nebo *zabitím z nenávisti* (I2).

**Syndikace** – je agent umístěný akcí *syndikování* (F2) na kartu v nabídce. Tento agent umožňuje okamžitě provedení operace karty ve fázi operací, pokud tato karta nějakou operaci má. Výraz „syndikovat“ představuje zorganizování skupiny lidí kolem ideje nebo zakládajícího principu.

**Továrna** – viz Průmyslová revoluce.

**Tyranie** – je sféra s 5 překážkami. V tyranii dochází k zabitím z nenávisti, ale nevzniká zde anarchie kvůli frustrované nenávisti. Například Indie má překážku se symbolem „zelená kostka 3“ (kastovní systém), která při hodnotě „3“ zabíjí z nenávisti figuru zelené barvy nezávisle na tom, zda je Indie tyranii nebo není. Ovšem pokud v Indii žádná zelená figura není a Indie je tyranii, nic se nestane. Pokud Indie tyranii není, vrátí se do sféry 1 anarchie. Při *kooperativní* nebo *solitérní variantě* (C1) není žádná sféra tyranii (I3b).

**Tyranie většiny (G7)** – Obecná vůle může obsahovat nejvýše 5 karet včetně karty otce zakladatele (voliči mají krátkou paměť). Přidáním šesté karty (např. vydáním zákona, lidovým hlasováním, nebo globalizováním revoluce) odstraní nejstarší kartu v úmluvě ze hry, přičemž karta otce zakladatele (Rousseau, #110) zůstane nedotčená. Některé ideje a revoluce tak mohou přestat být uskutečnitelné nebo může dojít k propadnutí vítězných bodů.

**Úmluva (A4.5)** – je sloupec překrývajících se karet vytvořený *vydáváním zákonů, soudními procesy, lidovými hlasováními a úspěšnými revolucemi*. Ve hře jsou dvě úmluvy: Listina práv a Obecná vůle.<sup>128</sup> Dohromady představují osvícenský koncept mezinárodního práva. Natačení první karty v úmluvě je rozhodnuto otcem zakladatelem. Listina práv podléhá čistce (J7), pokud je do ní zařazena revoluce (J6.8).

**Umučení (I2)** – je nedobrovolným odstraněním agenta správce, který je tímto odvolán z mapy do přihrádky majetku na finanční desku jeho majitele. K umučením dochází při *převratu* (F4, M2) a *zabitím z nenávisti* (I2).

**Disident.** Umučení vždy vytváří *jednoho disidenta stejné barvy, jakou měl umučený správce. Tento disident je umístěn na volný bílý čtverec určený pro disidenty ve sféře, kde byl správce umučen.*

**Anarchie.** Pokud jsou všechna místa disidentů obsazená, *nově vytvořeného disidenta nelze umístit a aktivní hráč místo toho vrátí do sféry anarchii.*

**Uskutečnitelná (F5)** – je idea nebo událost podporovaná osvícenskou filozofií. Idea nebo revoluce je uskutečnitelná, pokud jsou její symboly svobody zároveň párem svobody, tj. viditelné symboly na dvou sousedních kartách v úmluvě. Na pořadí symbolů nezáleží. Uskutečnitelnou ideu je možné vydat zákonem a zařadit jí do jedné z úmluv podle F5. K úspěchu revoluce je nutné, aby byla uskutečnitelná.

**Důležité:** *Žádná karta není uskutečnitelná do prvního globalizování, které nastaví první pár svobody!*

**128** SVOBODA PROTI ROVNOSTI nás vrací do druhé a třetí fáze francouzské revoluce. Po počátečním aristokratickém protestu proti královskému absolutismu se Lockova fáze (včetně Deklarace práv člověka a občana, která byla konzultována s Jeffersonem) střetla s poslední rovnostářskou fází, terorem, vycházejícím z Rousseauovy filozofie. (Capaldi a Lloyd, Svoboda a rovnost v politické ekonomii: Od střetu Locka s Rousseauem až po současnost, 2017) Zákon, stejně jako morálka, může mít pouze jediný pevný základ, a navíc jsou svoboda a rovnost ve své podstatě neslučitelné. („Rovnost“ označují jistý druh rovnostářství, které by třeba lékař dal najevo tím, že by pacientovi se zlomenou nohou ulevil od bolesti zlomenin nouhu deset jiným. Nemluví o rovnosti de iure, jakou je rovnost před zákonem.) Prerodělování majetku, pokud k němu dojde již násilně (není důležité, zda zbraň drží v rukách politici, davy nebo teror), je vždy ztrocením individuálních svobod. Protože lidé přijímají různé filozofie a dělají různé rozhodnutí, je rovnost majetku známkou zdravě se rozvíjející společnosti, která bude vždy bohatší než společnost bez svobody. Každý člověk si najde svou vlastní cestu a věnuje se charitě nebo od ní přijme pomoc na základě podmínek své vlastní volby.

**Utečenec (I4)** – je disk anarchie, která se přesouvá do sousední sféry. K této situaci dochází v okamžiku, kdy se ve sféře vytvoří nebo je do ní přesunuta anarchie a přitom už je sféra na svém maximu 2 anarchií. Pokud by sem měla být přidána třetí anarchie, je místo toho přidána do sousední sféry. Pokud je i tato sféra plně obsazena, utečenci kaskádovitě přecházejí do další sousední sféry atd.<sup>129</sup>

**Válečná loď (E6)** – je žeton lodi, na které je umístěn námořní agent. *Námořní operaci (G1)* lze s lodí provést *politikou dělových člunů (E5)*. Červený hráč vytváří válečnou loď umístěním červeného agenta na obchodní loď *akcí sbírka (F1)*, *stavba lodi (F3)* nebo námořní operací.

**Většina (G4)** – je dosažena v přístavu pod dohledem slona, pokud je počet figur vaší barvy vyšší než součet počtu otroků (neobsazené černé čtverce) a figur v barvách soupeřů. Většina je důležitá pro *volební právo (G4)*.

*Tip: Zelený hráč začíná s většinou v Nantes, ve Francii.*

**Vrácení** – odebrává překážku nebo anarchii ze zásoby hráče a umísťuje ji na mapu. V případě anarchie se musí jednat o disk z vaší zásoby, pokud je to možné (tzn. máte v zásobě alespoň 1 disk anarchie), v opačném případě zvolíte soupeře, z jehož zásoby bude disk odebrán. Překážky musí být vráceny do sféry, ze které byly získány. K vrácení překážek dochází při *korupci (E7)*, prostřednictvím operace *volební právo (G4)* nebo při *selhání revoluce (J2)*. Anarchie je vrácena v případě, kdy zabitím nebo umučením vznikne příliš mnoho disidentů, při *korupci (E7)* nebo *hodu pogromu (I4)*. Hra končí prohrou, když je vráceno všech 18 anarchií.

**Zabití** – přesouvá podle výsledku hodu nenávisť červeného, bílého nebo zeleného propuštěnce na místo disidenta ve stejné sféře. Barva zabitého propuštěnce se shoduje s barvou symbolu kostky na překážce. Pokud je u přístavu pod dohledem slona správce shodné barvy, můžete jej místo zabití propuštěnce umučit. K zabití dochází pouze v přístavu pod dohledem slona (nikoli v celé sféře). Pokud je zabití označeno symbolem „frustrace“, avšak figura příslušné barvy není dostupná, pak se buď nic nestane (pokud je sféra tyraní), nebo *frustrovaný dav (I3)* vrátí 1 anarchii (pokud není sféra tyraní). Pokud jsou všechna místa disidentů obsazena (nebo zcela chybí v případě moderního státu), figura postavy se přesouvá do společné zásoby a hráč na tahu vrací 1 disk anarchie.

**Zásoba hráče (A4.4)** – je veřejná zásoba žetonů a disků v prostoru každého hráče, podle níž se počítají VB na konci hry (**K6**).

**Získání (A4.4)** – Přesuňte žeton nebo disk do své zásoby. Každý se na konci hry počítá jako 1 VB (disk náказы jako 3 VB na konci kompetitivní hry).

**Znárodně agent (E2)** – je bílý nebo zelený agent zadržený globalizací na finanční desce červeného hráče. Ke znárodnění dochází prostřednictvím bonusové petice (**L1.1**) při rozhodnutí soudu nebo lidovým hlasování. Červený hráč zachází s tímto agentem na finanční desce stejně jako s vlastními agenty, nesmí jej však *umístit (E3)*. Jakmile červený hráč přesune znárodněného agenta do dluhu, odvolá ho tím na finanční desku (do majetku) jeho vlastníka.

129 UTEČENCI, kteří utíkají před pogromy, někdy stojí u vzniku vlastního úspěšného národa, o čemž svědčí Libérie (#104) a Izrael.

## CO ZNAMENÁ SVOBODA A OTROCTVÍ?

**DEFINICE SVOBODY A OTROCTVÍ.** Svoboda je v politickém smyslu absence fyzického násilí nebo nátlaku, tj. hrozby síly užití proti výtvorům myslí nebo těla. Lockovými slovy „pod žádným jiným omezením než pod zákonem přirozeným“. Svoboda znamená, že jsou všechny skutky vykonány dobrovolně a ke všem dohodám dochází bez použití či hrozby násilí. Svoboda je opakem otroctví. Vzestup jednoho způsobuje úpadek druhého. Přesná definice svobody říká, že svoboda jednoho nesmí zastínit svobodu jiných.

**CO SVOBODA NENÍ.** Politická svoboda není osvobozením od hladu nebo chudoby. Bylo by to podobné jako žádat oprostění od fyzikálních a chemických zákonů. Robinson Crusoe, osamocený na pustém ostrově, byl zcela osvobozený od násilí, ale neměl žádnou „volnost“ zbavující ho základního předpokladu, že nejprve musíte pracovat, abyste se poté mohli najíst. Svoboda není mřížím zbrani na člověka proto, aby vám obstaral jídlo. Svoboda není život v demokracii, když většina volí cestu otroctví. Svoboda není ani život v anarchii, pokud má sousední rodina nebo klan více členů a rozhodne se vás zotročit. Jedinou cestou ke svobodě je to, co Locke nazývá „svoboda podle panského práva“. Tedy život v ústavní republice, v níž není monopol moci svěřen sousední bandě, ale přechází do rukou silně regulované policie, která předléhá principu dělby moci. Příslušníci takové policie přísahají, že budou prosazovat ústavní práva jednotlivce pro dobro každého z nich, stejně jako pro zachování společenského řádu.

**OTROCTVÍ JE ZLO.** Proč se vůbec obtěžovat s tak banálním prohlášením? Protože v mlze dnešního morálního relativismu a „tolerantismu“ je použití slova „zlo“ odsuzováno, zatímco „tolerance“ je oslavována. Jakékoli selhání morálky však umožňuje existenci zla! Myslitelé věku rozumu tvrdili, že to, co je životu racionální bytosti vlastní, je dobro, a co je toho opakem, je zlo. A protože osoba pod nátlakem nemůže jednat dle své vlastní vůle, je jí odepřen základní prostředek přežití: rozum. Povolit otroctví neznamená pouze ponechat práva jednotlivce bez ochrany. Jsou tím také znehodnocovány nástroje nezbytné k tomu, aby se jednotlivcům v rámci společnosti dařilo. A protože toto uvažování je přirozeným

zákonem, pak tvrzení, že „otroctví je zlo“, zní v každé kultuře pravdivě. Jedná se o univerzální zlo.

JE OTROCTVÍ „NUTNÉ ZLO“? Ne, není. „Zlo“ je něčím, co jste se rozhodli vykonat, přestože vás tento čin zbaví identity racionální bytosti, a navíc tím poškodíte intelekt a ekonomiku civilizace. „Nutné“ a „zlo“ jsou protiklady.

ČERNOBÍLÝ SVĚT. Pragmatik (tj. ten, kdo odmítá morálku a další principy ve jménu toho, co se mu pro danou chvíli jeví jako praktické) rád ospravedlňuje loz porokradem, že „nic není černé nebo bílé, jsou jen různé odstíny šedi“. Každý malíř ví, že je to lež. Odstíny šedě jsou luži tvořenou směsí černé a bílé, na obraze směsí molekul uhliku a oxidu titaničitého. Správnější je říci: „Nejsou hodní ani zlí lidé, jsou pouze dobrá nebo zlá rozhodnutí“, nebo „svět je černobílý a odstíny šedě existují pouze v lidské mysli“.

ZRUŠENÍ OTROCTVÍ, EKONOMICKÝ ARGUMENT. Britští křičáci bojující proti otroctví jsou dnes obvykle vykreslováni jako lidé vedení vlastními ekonomickými zájmy, spíše než různými druhy morálních imperativů, které jsou pro dnešní intelektuály tak těžko pochopitelné. Ale jsou snad také morální imperativy iracionální? Mýlili se snad britští daňoví poplatníci, když promarnili tolik prostředků ve jménu globální emancipace bez hmatatelného prospěchu? Jejich osvětský soudní systém závisel rozhodujícím způsobem na individuálních stížnostech vznesených v souladu s právním řádem, spíše než na prohlášeních nějakého panovníka, kterými by oslovil početné vrstvy lidí. Pro jejich prospěch byla klíčová svoboda myšlení, náboženství, obchodu, jazyka a konání jednotlivce. Každý majitel otroka narazí na praktická omezení naprosté podřízenosti v okamžiku, kdy je po otrokovi požadována vyšší kvalita práce. Ve svobodné společnosti, kde jsou všechny dohody dobrovolné, musí oba zúčastnění vyjití zisk, jinak k dohodě nedojde. Ekonomice, která není ničím jiným než součtem všech svobodných dohod, prospívá každá taková dohoda bez ohledu na její skromnost, naopak jí ubližuje každá dohoda učiněná se zbrání v ruce bez ohledu na to, zda tato zbrání slouží k prosazení regulované ceny, mzdy, cla nebo otroctví.

## ZRUŠENÍ OTROCTVÍ, RACIONÁLNÍ ARGUMENT.

Je zřejmé, téměř darwinistické, že intelektuální otroctví potlačuje rozmanitost stejně jako regulace náboženství, jazyka, sexuality, oslav, oblékání, hudby, bydlení a jiné vynucené konformity. Násilí je v rozporu s intelektem a potlačuje rozhodování člověka o vlastním blahobytu, stejně jako ho připravuje o volný diskurz myšlenek. Potlačením tohoto diskursu stagnuje vývoj společnosti: většina intelektuálních úspěchů osvícenství a průmyslové revoluce pocházela od lidí prostého původu.

CO JE MORÁLKA? Morálka je hodnotový kodex, jímž se řídí lidská rozhodnutí a který rozhodujícím způsobem určuje pravého příjemce našich činů. Máme morální závazek vůči svému vlastnímu životu a blahobytu, nebo za svůj život vděčíme společnosti či svým společensky určeným pánům? Osvícenci se shodli, že každý je páneem svého života, ale byli rozdělení v uchopení principů této morálky: jedná se o emoci (Hutchinson), nebo rozum (Locke)? Je otroctví zlé a hryže vaše svědomí, protože vyvolává pocit nechtutnosti a zápachu, nebo protože katastrofálně mrzáci jakou rozumnou společnost, ve které se snažíte žít? Při vývoji hry Bios: Megafauna jsem během výzkumu zjistil, že emoce jsou pradávným způsobem rozhodování zvířat, vlastní již ještěřům a jejich potomstvu. Senzorické povětrnosti vyvolávají emoce následované celou řadou akcí včetně útoku nebo útěku. Naproti tomu rozum vyžaduje sofistikovanou technologii jazyka, která ve spojení s objevením logiky vytváří efektivního rozhodovacího průvodce. Na rozdíl od emoci, které jsou automatické, je rozum dovedností, která se prociňuje volbou (definici a původu svobodné vůle jsem se věnoval ve hře Bios: Origins). Díky objevům biologie, nedostupným pro osvícenské myslitele (např. pro Darwina), docházím k závěru, že základy morálky mají původ emocionální a zároveň rozumový. Jedinec, který užívá rozum jako svého morálního průvodce, si automaticky vyvine emoce, které mu ve zlomku vteřiny umožní učinit rozhodnutí díky stejnému limbickému aparátu, který používají ještěři.

ZRUŠENÍ OTROCTVÍ, MORÁLNÍ ARGUMENT. Žít svůj život pro někoho jiného se díky přelomovému objevu

osvícenství stalo v podstatě nemorálním, a otroctví bylo tudíž škodlivé pro každého a pro všechny. Dokonce i otrokář trpí břemenem otroctví, když je prostřednictvím umělé hierarchie podřívána jeho vlastní přiležitost žít racionální život bez zbraní, holí a parazitismu, a stejně tak stagnuje ekonomický a intelektuální diskurz. Morální argument tedy zahrnuje jak ekonomické, tak intelektuální argumenty pro svobodu. Jinými slovy to, co je morálně humánní, se shoduje s tím, co prospívá svobodné ekonomice a svobodě slova, rozumu a emocím. Protože morálka je definována jako něco, co racionálně maximalizuje lidské hodnoty (včetně zisků a diskursu) každého jednotlivce. Podle této definice je racionální zbavit nevinné útlaku a iracionální je trýmat zbraň v roli otrokářského parazita.

DOBROČINNÁ VERSUS ZÁJMOVÁ POLITIKA. Drescher správně podotýká, že daňovi poplatníci Velké Británie způsobili „ekocidu“ vynaložením celého jmění za světové ukončení otroctví bez zjevné fiskální návratnosti. Kritici namítají, že národ obchodníků by nedopustil uzavření bran byznysu. Skutečnou příčinou celosvětové emancipace byl pokles hodnoty otroctví v industrializovaném světě. Nedoložená tvrzení, že zkvétající ekonomika je podmíněná otroctvím, se objevují již od starověkého Řecka a dnes jsou stále populární mezi konzervativci (takovými jako nacionalista Eric Williams, který napsal „Kapitalismus a otroctví“). Emancipace zakusila své výhry a prohry stejně jako každá globalizace. Ovšem díky svobodě bylo více jmění získáno než ztraceno v souladu s přísným ekonomickým přirozeným zákonem, podle něhož se hodnota navyšuje s každou dobrovolnou dohodou a naopak se snižuje s každou dohodou, která je vynucena násilím. Mezi „dobročinným“ a „vlastním zájmem“ není žádná dichotomie: co je humánní, je zároveň ve vašem vlastním zájmu.

INTELEKTUÁLNÍ PODSTATA OTROCTVÍ ZPRAVA IZLEVA. Politická pravice je v této hře definována způsobem, který následuje filozofii idealismu, podle níž svobodná vůle a vědomí zahrnují vše reálné, zatímco vše, co vidíme, je nedokonalým odrazem nepoznatelné duchovní reality. Podle idealistů, jakými byl Platón, svatý Augustin a osvícenští

intelektuálové Hegel a Kant, pramení poznání reality ze zjevení, proti němuž jsou argumenty založené na rozumu zcela nežitečné. Politická levice v této hře následuje opačnou filozofii **behaviorismu**, podle které jsou vědomí a svobodná vůle iluzorní a lidé jsou ovládáni výhradně zvířecími instinkty, geny nebo Hegelovou dialektikou. Hobbes byl behaviorista, který vnímal život bez nejvyššího diktátora jako „osamělý, nuzný, bídný, brutální a krátký“. Takže mystická pravice a materialistická levice odmítaly rozum a argumentaci a v násilí spatřovaly jediný prostředek řešení sporů. Podle idealistické pravice je násilí nutné k přizpůsobení lidské mysli pro **intelektuální otroctví**, zatímco behavioristická levice spatřovala násilí jako prostředek k přizpůsobení lidského těla pro **ekonomické otroctví**. Jak ukazují ve hře Bios: Origins, biologické vědy prokázaly, že lidé nejsou naprogramované stroje bez svobodné vůle, ale že vládnou unikátní vlastností, pomocí níž činí rozhodnutí, zvanou vědomí.

BOHATSTVÍ NÁRODŮ. Osvícenský filozof Adam Smith dokázal, že pro ekonomiku byla práce za mzdu vždy lepší než otroctví. Popsal povahu kapitalismu jako sociální systém, který již osvobodil nevolníky v Evropě a který mohl osvobodit celý svět. Laissez-faire kapitalismus z definice přímo odmítá otroctví: Jedná se o sociální systém, který u žádné dohody nepřipouští násilí. V přítomnosti zbraně se již dle definice nejedná o kapitalismus. Nepřátelé kapitalismu poukazují na politické podnikatele, kteří zaměstnávají vládní sílu například k potlačení konkurence nebo zřízení monopolů. Podle definice je taková osoba spíše byrokratem než kapitalistou.

PROČ TO TRVALO TAK DLOUHO? Co vlastně trvalo tomuto konceptu, který napadá instituci otroctví, desítky tisíc let? Pojem svoboda ve smyslu univerzální hodnoty vyžaduje jazyk (paleolit), logiku a rozum (starověké Řecko), rozvoj kapitalismu a dohod, jež nejsou vynucené násilím (renesanční Evropa). A konečně vyžaduje rozvoj vědy (osvícenská Evropa) a metody užívající logiky, rozumu a pozorování k vysvětlení všeho, co existuje, včetně rozhodující role lidstva, jeho intrik a morálky.

JSOU VĚZNI ZÁROVEŇ OTROKY? Otok je obětí

iniciačního násilí. Proto zločinec, který inicioval násilí nebo podvodné jednání proti své oběti, je spíše otrokářem než otrokem, přestože je následně poslán do vězení řádným soudním řízením. Souhlasím s Locke, když říká, že „byli zajati ve spravedlivé válce“ a rozhodli se násilí iniciovat. Na druhou stranu ani politický vězeň, vězeň svědomí nebo ten, jenž byl obviněn, aniž by existovala oběť jeho činu, nejsou iniciátory násilí, a pokud jsou uvězněni, jsou de facto otroky.

JE NAJATÝ ZAMĚSTNANEC OTROKEM? Najatý zaměstnanec má pracovní smlouvu na stanovenou dobu vymeňovanou za např. volný průchod do nové země. Jako všechny smluvní vztahy představuje také tato smlouva jistou formu otroctví, pokud byly její podmínky přijaty v ohrožení života, svobody nebo majetku. Tento případ nastal po přijetí zákona o zrušení otroctví v Británii v roce 1833, když již původní otroci legálně drženi jako „uční“ po následujících 6 let. Účinným datem ukončení legálního otroctví byl v britském impériu tedy rok 1840.

JE DLUH OTROCTVÍM? Locke tvrdil, že člověk nemůže sám sebe prodat do otroctví. Rovněž nelze zdědit závazky, jednotlivce je morálně zodpovědný jen za to, co dobrovolně dělá nebo k čemu se dobrovolně zaváže. Formální otroctví, jakým je nabídka vaší dcery nebo ženy jako záruky za půjčku (běžné v Siamu), je také nemorální, pokud s tím všichni zúčastnění nesouhlasí a nejsou plnoletí; za žádných okolností nelze morálně překročit práva jednotlivce.

JE BRANNÁ POVINNOST OTROCTVÍM? Ano, je. Veškeré nedobrovolné oběti ve jménu „vlasti“ nebo „společnosti“ odpovídají definici otroctví. Za takovou vlast ani společnost raději nemá smysl bojovat. Ve Venezuele byli otroci osvobozeni, pokud bojovali v revolučních armádách, kde se z nich ovšem stala potrava pro děla. Můj názor se drží Hutchesonova Systému morální filozofie (které zahájilo skotské osvícenství v roce 1755): „Žádné nadání, přirozené nebo získané, nemůže poskytnout plné právo k převzetí moci nad ostatními bez jejich souhlasu. Jedná se o zjevný rozpor s Aristotelovým učěním (a učěním dalších filozofů starověku), podle něhož „někteří lidé jsou svou přirozeností otroky“ ... Taková myšlenka se přirozenému smyslu pro

spravedlnost a lidskost protíví.“ (*Kapitola V, str. 301*). *Hutcheson* *připouští, že dlužníci či zločinci může propadnout vědek za účelem splátky dluhu nebo nápravy zločinu. Ale „ani zločinec, ... natož dlužník, neztratil žádné ze svých přirozených lidských práv s výjimkou práva na vlastní práci. Mají právo mít dostatek prostředků k obživě, k uzavírání smluv a užití násilí proti těm, kteří by je mučili, znásilňovali nebo jim jinak ubližovali.“* (*Část II, Kapitola III, str. 201-202*).

**JE KORUPCE OTROCTVÍM?** *Ano, je. Korupce je nezákonným vymáháním peněz (nebo jiných hodnot) ze strany státního úředníka, od něhož je na oplátku požadováno navrácení určité míry svobody. Korupce je možná pouze v systému, v němž má byrokrat nad výrobcem absolutní moc ztotožnění, jakou je například moc zastavit byznys nebo živobytí s pomocí namířené zbraně.*

**JE CENTRÁLNÍ PLÁNOVÁNÍ OTROCTVÍM?** *Ano, je, pokud je vynucené se zbrani v ruce. „Neviditelná ruka trhu“, osvícenský princip objevený Mandevillem, Smithem a dalšími, předpokládá, že pro lidi je nejlepší, když jim jsou svěřeny jejich vlastní životy. Centrální plánování není to samé jako ústřední vláda, která hraje zásadní roli při prosazování systému chování, z něhož je vyloučena iniciace násilí proti druhému. Centrální pláničtí, kteří trvají na tom, že někdo musí všemu velet, potlačují vnitřní rozhodnutí dané oblasti. Taková autokracie je obvykle paternalisticky ospravedlněna na základě toho, že „lidé jsou dětmi, pro svobodu příliš hloupými“. Typickým příkladem je systém sociálního zabezpečení, což je paternalismus považující lidi za příliš hloupé na to, aby si sami spořili, a proto by jim měly být násilím zabaveny příjmy pro jejich vlastní dobro. Podobné argumenty ospravedlňují použití zbraně k potlačení jejich rozhodování v oblastech zdravotí, manželství, vzdělání, životního prostředí, kontroly porodnosti, oblékání, bydlení, migrace, zaměstnání, bezpečnosti, obchodu atd., stejně jako tomu bylo v dobách náčelníků a jejich vazalů. Včera i dnes zůstává paternalismus číslem jedna v ospravedlnění otroctví. Svoboda je z definice procesem „zdola-nahoru“ a jako taková nemůže být centrálně plánována. „Socialismus*

výžaduje systém nucené práce – otroctví. Nucená práce je obsažena v samotné myšlence socialistického plánování. Pokud má stát plánovat produkci veškerého zboží, musí také plánovat, jak budou pracovníci vyrábějící toto zboží získávat zkušenosti a kde budou tito pracovníci bydlet a pracovat. Svoboda soukromých osob při rozhodování, kterou dovednost si osvojí a kde bydlet, je neslučitelná se socialistickým plánováním. Socialistické plánování není s takovou svobodou vůbec možné.“ *George Reisman, 1994.*

**JE ODDANOST OTROCTVÍM?** *Ano, je. „Oddanost“ představuje právní závazky vůči osobě nebo režimu, jimiž trpíte nikoli z vlastní vůle, ale jednoduše proto, že jste se do takové pozice narodili. Typickým příkladem je zděděná „oddanost“ nevolníkovi sloužit svému pánovi. „Oddanost vlasti“, jakkoli laskavě tento výraz zní, znamená oddanost propuštěnou náhodnému politikovi, který je právě u moci. „Oddanost rodině“ zní ještě vznešeněji, ale je v rozporu s volbou každého dospělého dítěte čtit a finančně podporovat toho, kdo se o jeho výchovu zasloužil. Stejně jako v jiných případech se i zde oddanost stává otroctvím, pokud vás násilně nutí podporovat někoho jiného.*

**JE SOCIALISMUS OTROCTVÍM?** *„Socialismus je obětováním jednotlivce pro dobro společnosti“, Josef Goebbels. Jiní se snažili popsat „socialismus“ eufemističtější než národní socialisté, ovšem pokud taková definice přímo obsahuje prvky jako „jednotlivec“, „zbraň“, „společnost“, jedná se o otroctví. Socialismus vyžaduje státní vlastnictví. V třídním socialismu (Marx #65) je práce vlastněná státem. V národním socialismu (Hegel #58) jsou myšlenky vlastněné státem. Ať už pravicový, nebo levicový, hlavním rysem socialismu je pokaždé vymezení jisté části společnosti, jejíž život je právní mocí této společnosti obořován.*

**JSOU ZDI OTROCTVÍM?** *Jakákoli překážka bránící volné migraci lidí, kteří hledají lepší život, je pouze moderní verzí řetězů pro otroky. Berlínská zeď vytvořila z východního Berlína tábor otroků. Když jsem bydlel v Tucsonu, žil jsem s vidinou stovky uprchlíků, kteří umírali v poušti, prakticky u mých dveří, při pokusech překonat zeď mezi USA a Mexikem. Neuplynulo o moc více než sto let od doby, kdy*

byla v této zemi zcela volná migrace.

**DEFINICE SEXUÁLNÍHO OTROCTVÍ.** Přetrvávající otroctví, zvláště na Východě, pronásleduje ty, kteří jsou uvězněni v nucených manželstvích, harémech nebo prostituci. Jak poznáte, že jste sexuálním otrokem? Stejně jako v případě každého otroctví, musí také zde existovat hrozba fyzického násilí. Vzhledem k tomu, že je otroctví nezákonné, mělo by sexuální otroky teoreticky stačit, aby zavolala policii, která ji osvobodí a pachatele zatkne. Pokud skončí věc u soudu, oběť musí prokázat, že byla přinucena podvodem, násilím nebo výhrůžkami, podobně jako na Západě při soudním procesu, který se zabývá znásilněním. Přestože to nemusí být snadné, musí oběti, pokud se tak rozhodne a nezávisle na rozsudku, zůstat svobodná volba manžela nebo pasáka opustit.

**KRVAVÉ DIAMANTY.** Svobodné podnikání a kapitalismus definují obchod zbravený násilím. Avšak předmět svobodného podnikání může zahrnovat zboží vyrobené otroky, tzv. „dílema krvavých diamantů“. Soud zachází s takovým obchodem po morální stránce naprosto stejným způsobem jako s prodejem kradeného zboží a snaží se zastavit problém přímo u zdroje.

**JSTE AMORÁLNÍ, KDYŽ JSTE SI KOUPILI TUTO HRU?** Anglická verze této hry byla vyrobena v čínské továrně. V zemi, která dlouhodobě odolává vlivu západních svobod. Nicméně všichni zaměstnanci podléhají se na výrobě této hry tak čínilí dobrovolně, pro svůj prospěch a svoje živobytí. Mnozí z nich jsou osvobozeními nevolníky, kteří se nahrnuli do měst poté, co Čína otevřela hranice volnému obchodu uprostřed prudké industrializace. Počet migrantů nashromážděných v nově privatizovaném čínském průmyslu se může poměřovat s veškerým obyvatelstvem USA. Čínské HDP vystřelilo ze 400 miliard (1990) k 6 biliónům (2010) dolarů. Brad Garner podotýká, že 20 % tohoto zárazku bylo dosaženo jednoduše uvolněním systému hukou, čínských „městských a venkovských“ identifikačních karet, které bránily nevolníkům v opuštění farem. Zakoupením této hry se stáváte součástí zárazku, který přivedl 50 % světově nejchudších lidí k relativnímu bohatství. Osm nebo devět dolarů denně navíc nemusí pro průměrného

měštáka vypadat jako mnoho, ale taková částka je při rozhodování mezi nákupem oblečení nebo telefonu, mezi negramotností nebo technickým vzděláním, mezi neosetým polem a splachovacím záchodem, zcela zásadní. Sám jsem v továrnách pracoval, v Mexiku a v rezervaci Navaho. A zde jsem viděl, jak každý zaměstnanec, od vrátneho po vykonného ředitele, tvrdě pracuje a je si vědom toho, že na tom závisí jeho kariéra a pověst.

**PŘÁVA JEDNOTLIVCE VERSUS LIDSKÁ PŘÁVA.** Oba výrazy zní podobně, zásadně se ovšem liší ve své základní sociální jednotce. (**Sociální jednotka** definuje, kdo má více základních práv: jednotlivce, nebo kolektiv.) Právo jednotlivce je přiznáno každému jednotlivci, avšak „lidské právo“ je přiznáno kolektivu nebo spíše jeho představiteli, jenž má jednat v nejlepším zájmu kolektivu. Základní sociální jednotka definuje, zda mají více základních práv jednotlivci, nebo společnost. Pro práva jednotlivce je klíčovým bodem zákaz otroctví, které je pro jednotlivce škodlivé, zatímco lidská práva otroctví povolují, pokud zástupu lidstva zastávají názor, že ty otroctví pro lidský druh prospěšné. Avšak „lidstvu“ rozhodování nepřísluší, protože rozhodnutí mohou činit pouze jednotlivci, kteří jsou pak za ně také zodpovědní. „Skupinové rozhodnutí“ je mýtus. A proto nemají žádní představitelé „humanitářství“ zvláštní práva nad ostatními jednotlivci.

**JE INICIAČNÍ NÁSILÍ PRO SPOLEČNOST NEZBYTNÉ?** Debata o svobodě se dnes točí kolem otázky, zda a do jaké míry je pro západní kulturu nutné násilí. Původ společnosti a oprávněnosti autority statutu jednotlivce řeší osvícenský koncept zvaný společenská smlouva. Vlastně dva koncepty: Hobbesův (zabydlením se ve společnosti podepisujete implicitní smlouvu, v níž souhlasíte, že budete dodržovat každý zákon, který si místní politik vysní, a že je nemorální vzepřít se státu), nebo Miltonův/Lockův (místní politik chrání váš život, svobodu a vaše soukromé vlastnictví před iniciačním násilím a je morální vzepřít se jim, pokud poruší smlouvu nímraáním se ve vašich záležitostech). Druhá jmenovaná vize je základem politické teorie zvané kapitalismus, podle něž je iniciační násilí ze všech



dohod vyloučeno zákonem. Jak je podrobně rozvedeno ve hře Pax Renaissance, první kapitalisté byli osvobození kupecí poddaní, kteří byli v podstatě zodpovědní za konec feudalismu na Západě. Průtichudnou teorií je socialismus, podle nějž je násilí proti určitým obětním skupinám v zájmu rovnostářství a „společnosti“ nutné. Tyto oběti nejsou členy vlády, a tudíž jsou bezmocné, mohou být téměř jakoukoli menšinou, proti které socialističtí politici poštou voliče: nižší kasty, židovští bankéři, „bohatí“, „velký byznys“, imigranti atd. Narčením jejich stíhání podřívají socialističtí politici svobodnou vůli na trhu tím, že získávají kontrolu nad vlastnickými právy v zemědělství, obchodu a průmyslu.

ARGUMENTY VZNESENÉ PROTI SVOBODĚ se scvrkávají na „lidé jsou hloupi/zlí“. Toto behavioristické tvrzení, že lidé bez správného nasměrování jsou zvířaty neschopnými morálky nebo dlouhodobého koncepčního plánování, má průkopnickou myšlenku osvícenského filozofa Thomase Hobbesa (#34). Pozdější osvícenští behavioristé, jakými byli Rousseau (#110), Malthus (#57), Hegel (#58) a Marx (#65), tuto ideu prosazovali, aby ospravedlnili opatření vydaná benevolentním a absolutistickým panovníkem. Hobbesiánem je moderní politik, který tvrdí, že nepřijetí jeho benevolentní vynucení předpisů by se zničilo X, kde X se rovná ekonomice, národní bezpečnosti, životnímu prostředí, předpokladu populační krize, omezení zdrojů, vlastním úsporám, zdraví, štěstí, člověku samému. V trilogii „Bios“ her simulují amorální hobbesiánský/malthusiánský svět zvířat, a sledují, jak a proč je tento svět v rozporu se zavedením vědomí a svobodné vůle.

ARGUMENTY OBHAJUJÍCÍ SVOBODU si všímají toho, že pokud jsou lidské bytosti skutečně hobbesovské (zaujaté jen krátkodobou zvířecí snahou o přežití), pak se zavedení všemocného socialistického režimu v naději, že se jim lidé změní v benevolentní nehobbesovské, ukazuje jako bezvýsledné, protože samotný režim sestává z takových lidí. Proč, když jsou lidé bez nasměrování tak krátkozrací, že se chovají k ekonomice destruktivně, jsou těmi nejsvobodnějšími národy také ty s největší prosperitou v přepočtu na obyvatele,

například ve Švýcarsku, Lichtenštejnsku, Hongkongu a Singapuru? Pokud by svobodní lidé dovolili svým postizeným, starším nebo opušteným hladovět, proč ke 100 % de facto hladověním dochází v socialistických zemích, jakými je Čína s „Velkým skokem vpřed“, Severní Korea, postkoloniální Afrika nebo Venezuela po Chávezovi? Pokud je svoboda škodlivá pro životní prostředí, proč kapitalistické národy patří mezi nejčistší, a naopak mezi nejšpinavější patří ekologická douputa jako Afrika, Čína, jižní Asie a země, které byly dříve za železnu oponou? Argumenty hájící svobodu vnímají jednotlivce jako lockovské sebevědomé bytosti schopné vnímat a schvalovat dlouhodobé plány pro své vlastní racionální dobro, mají-li k takovému jednání svobodu. Jedinou regulací nebo nátlakem, kterou potřebují lidé ke štěstí, je regulace proti nátlaku samému.

Phil Eklund

## OSOBNÍ CESTA

OTROCTVÍ ODVEDLE. Na téma otroctví jsem narazil v mojí malé vesnici (v Německu) hned dvakrát během jednoho týdne. Pod řadou topolů jsem se potkal se sousedem, starým mrzutým farmářem, který mi povyprávěl, jak ty stromy sám před 40 lety zasadil. Poté se rozpovídal o příšerných zážitcích, když byl jako teenager ovedený do nacistické armády. Jak přežil jen díky předstírání vlastní smrti, zatímco Rusové popravovali jeho druhy. Jen o pár dní později jsem si všiml malé plakety připomínající 2000 Zwangsarbeiter – oběti nucených prací, lidí, kteří zde žili a zemřeli a kteří byli přivedeni ze země napadených národností socialisty. V mém rodném Tucsonu je kolonie uprchlých nevolníků, indiánů kmene Yaqui, kteří tam přišli teprve v roce 1908. A v závěrečných poznámkách hry Pax Porfiriana vyprávím příběh o tom, jak jsem se svým synem Mathewem čelil těžce ozbrojeným justičním otrokářům v odlehle části Sonory. Otroctví, namísto toho, aby se jednalo o vzdělaný historický jev, se najednou objevilo v mém vlastním sousedství a v živé paměti mých sousedů.

BYL DEN D MORÁLNÍ? Tuto otázku jsem položil některým svým starším sousedům: „Myšlíte si, že byla britská a americká ozbrojená invaze do vaší vlasti morálně oprávněná?“ Byl to jistě nezákonný čin (jak mi bylo řečeno, došlo k porušení několika vyhlásek vichistického režimu zaměřených na pohazování

odpadků). Ovšem byli tím osvobozeni otroci, včetně přeživších z tábora smrti, kteří se pak stali mými sousedy. Také tím bylo přeměněno nacistické Německo na západní společnost, tak velkou, že jsem se v ní rozhodl žít. Mí sousedé souhlasí: Den D byl nejen účtyhodný, ale také úspěšný v míře, jaká nebyla k vidění předtím ani potom. Násilí proti násilí je morální; násilí proti svobodě je nemorální. Tvrdím, že britská koloniální okupace kmenových zemí byla účtyhodná ze stejných důvodů. Dnešní západní svět je z velké části postaven na produkci bývalých kolonií. A nikdo z těch, kteří teď žijí, bez ohledu na to, jak jsou velkými fanoušky Rousseauova „ušlechtilého divocha“, by racionálně nechtěli vidět návrat ke kultuře kmenových náčelníků nebo rutininnému zotročování.

OTROCTVÍ JE V EUERO HRÁČ TABU. Například hra Puerto Rico neuvádí totožnost svých žetonů. To u tabu jsem promlouval ve hře Bios: Origins Ie, civilizační deskové hře, ve které se mohou hráči vzájemně zotročovat. Toto tabu se znovu objevilo ve hře Greenland, kde jsem pochopil, že námořní Vikingové a proto-Inuité byli hlavními otrokáři severu, zatímco námořní Maorové byli hlavními otrokáři daleko na jihu. Při vývoji Pax Renaissance, v níž je obchod s otroky jedním z hlavních témat, jsem byl překvapen zjištěním, že Osmanská říše ovládala největší obchod s otroky na světě, který zastíňoval vše, co později vzniklo na Západě.

MOJÍ INSPIRACÍ bylo postavit se problému čelem. Osvobození otroků bylo největším světovým úspěchem. Jak je možné, že na toto téma nevznikla žádná hra? Můžu si pořádit tučet her o Sedmileté válce, proč je tedy emancipační válka, v níž stejně dobře figurovaly loď, zbraně a odvaha, zcela opomíjena? Britská a křesťanská křížová výprava spolu se svými osvícenskými kořeny byla v tichosti vyřazena z historických knih, díky čemuž má většina lidí, se kterými jsem mluvil, pocit, že toto tažení vedené politicky nekorektními skupinami znamenalo spíš začátek otroctví než jeho konec.

PÁD ABSOLUTNA. Tento šokující pojem vyplynul z prohlášení moderních intelektuálů, že absolutno je pasé. Newspeak tvrdí, že není žádné absolutno, žádné principy, ani dobro nebo zlo. Tento trend započatý Humem, Hegelem a Kantem (všichni tři jsou zastoupeni v této hře) zavrhl osvícenský přístup, podle nějž se vesmír a jeho obyvatelé řídí absolutními přirozenými zákony. Jeden z Lockových učenců říká: „Pokládáme za samozřejmé pravdy, že všichni lidé jsou stvoření sobě rovni, že jsou obdařeni svým Stvořitelem určitými nezcitelnými právy, že mezi tato práva

náleží život, svoboda a sledování osobního štěstí.“ Všimněte si, že Deklarace nezávislosti používá absolutistické pojmy. Pojmy jako „pravdy“, „samozřejmé“, „všichni lidé“ a „nezcitelné“ popisují skutečnosti vyžadované povahou existence, a proto jsou nezměnitelné lidskou instancí nebo názorem.

DOKÁŽE CIVILIZACE PŘEŽÍT PÁD VĚKU ROZUMU? Ne, nedokáže. K přežití potřebujeme rozum stejně jako tygr potřebuje své drápy. Představte si rozhovor s postmodernistou, typickým Kantovým přivřencem (ať už o Kantovi slyšel, nebo ne), který se vyhýbá veškeré filosofii jako pouhému názoru. Nejprve očerní principy, pravdu, krásu, znalosti, umění, fyziku a morálku jako pouhé názory bez objektivních kvalit. „Hele, jaký máš důkaz pro tuhle filosofii?“ můžete se zeptat. „Důkaz je otázku názoru. Principiálně nejsou žádné principy. Stejně tak existuje 7 miliard verzí absolutní morálky, jedna za každého žijícího člověka,“ odpoví. „Takže neexistují žádná absolutna?“ „Absolutně ne,“ řekne a nijak se nestydí za použití principu, který právě popřel. „Jak to víš?“ „Vědomosti jsou jen svévolné sociální konstrukty.“ „Zákony fyziky také?“ dívte se. „Fyzika je pouze konvenčním matematickým popisem jevů, nemá nic společného s realitou. Záleží jen na tom, zda jí věří dostatek lidí.“ „Hele, vybuchla sopka, valí se sem proud lávy!“ „Představme si příjemnější verzi reality.“

PŘÍBĚH, KTERÝ STOJÍ ZA TO VYPRÁVĚT. Zejména tyto pravdy nejsou oteseny lokálními lidskými právy, jakými byly původní nemorální zákony chránící otroctví. V Británii a jejích koloniích to vedlo k prvnímu panství práva, v němž byl suverénní jedinec, nikoli stát. Díky myšlence nezcitelných práv jednotlivce byla nakonec západní civilizací tou první, která označila otroctví za morálně odporné. Tento příběh stojí za to vyprávět, protože dnešní morální eroze (do takové míry, že je zpochybněna její samotná existence) nechává návratu otroctví dveře otevřené dokořán.

Phil Eklund, 2017

## PODĚKOVÁNÍ

|  |  |
|--|--|
| <b>Autor</b>                             | Phil Eklund (úmluva, nabídka karet, finanční deska, překážka a syndikování idejí převzané ze hry <i>Pax Transhumanity</i> Matta Eklunda)   |
| <b>Pravidla</b>                          | Phil Eklund, José Cunha, Philipp Klarmann, Rob McVie, Rafał Kruczek, Sebastian Radu  |
| <b>Titulní obrázek a ilustrace karet</b> | Johanna Pettersson   |
| <b>Grafika</b>                           | Karim Chakroun   |
| <b>Testeři</b>                           | Charley, Cristof, Pablo, Simon, Rafał Kruczek, Josh Rea, Brad Metz, Sebastian Radu, Adam Taylor, Tim Park, Hans Goossens, Jason Tan, Matt Mongeau, Michael Dillenbeck, Jérôme Astruc, Lennie Messenger |

## ČESKÉ VYDÁNÍ

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>Fox in the Box</b>          | <a href="http://www.foxinthebox.cz">www.foxinthebox.cz</a><br><a href="mailto:info@foxinthebox.cz">info@foxinthebox.cz</a> |
| <b>Překlad</b>                 | Miroslav Štrobl  |
| <b>Redakce překladu</b>        | Miroslav Štrobl, Petr Pospíšil, Ondřej Kurka, David Hanáček  |
| <b>Grafické úpravy a sazba</b> | Karolina Hanáčková, David Hanáček  |
| <b>Jazykové korektury</b>      | Eliška Pospíšilová   |

*Překlad dle anglického originálu living rules z října 2021.*



## SPRÁVA FINANCI

**Hod proti pirátům (E6):** Nejprve určete počet kostek, poté zaplatte částku rovnou dvojnásobku jejich počtu a proveďte hod. Pokud je výsledek hodu větší než počet otroků v sousedních sférách, je otrokář potopen.

**Korupce (E7):** Pokud je při hodu proti pirátům použita pouze 1 kostka a výsledek hodu se shoduje s jednou z hodnot černých kostek na žetonu otrokáře, vraťte jednu překážku k sousední sféře (nebo vraťte anarchii, pokud není překážka dostupná).

### OPERACE

**Námořní (G1):** Přesuněte libovolný počet námořních agentů z jedné lodi na druhou, s každým proveďte politiku dělových člunů. Červený může umístit námořního agenta.

**Propuštění (G2):** Zaplatte cenu a osvobodte otroka umístěním propuštěnce ze společné zásoby.

**Westernizace (G3):** Pokud nejsou červené překážky nebo je v přístavu správce vaší barvy, zdarma osvobodte otroka umístěním propuštěnce ze společné zásoby.

**Volební právo (G4):** Pokud máte v přístavu většinu nebo je tam červený správce: zaplatte cenu a ziskejte nebo vraťte překážku.

**Podpora vzdělanosti (G5):** Zdarma přidejte 1 disidenta vaší barvy ze společné zásoby. Pokud jej nelze umístit, vraťte anarchii.

**Soudní proces (G6):** Zaplatte cenu a globalizujte kartu do Listiny práv, všechny její syndikace odvolajte.

**Lidové hlasování (G7):** Zaplatte cenu a globalizujte kartu do Obecné vůle, všechny její syndikace odvolajte. V Obecné vůli může být nanejvýš 5 karet.

**Platba (E1):** Vygenerujte 1 díl zlata přesunem jednoho agenta o 1 krok dolů na finanční desce.

**Umístění (E3):** Nejprve zaplatte a poté umístěte 1 agenta z finanční desky. *Poznámka: Červený a bílý hráč musí umístitovat agenty z nejvyšší dostupné pozice na finanční desce.*

**Odvolání (E4):** V rámci akce sbírka vraťte agenta do majetku na finanční desce.

**Politika dělových člunů (E5):** Umístění nebo přesun námořního agenta vám umožní získat anarchii/embargo nebo provést hod proti pirátům.

### ÚČINKY



**Syndikace (M1):** Umístěte agenta ze společné zásoby jako syndikaci na kartu v nabídce, může okamžitě provést operaci.



**Jmenování (M2):** Umístěte agenta ze společné zásoby jako správce.



**Majetek (M3):** Umístěte agenta ze společné zásoby do svého majetku.



**Revolucionář (M4):** Připojte k revoluci agenta ze společné zásoby.



**Obchodník (M5):** Umístěte novou obchodní loď na hranici moře. Můžete na ni přesunout červeného agenta.



**Získání překážky (M6):** Ziskejte žeton překážky zobrazené barvy.



**Slon (H1):** Akce, operace nebo účinek spojený s přístavem pod dohledem slona.



**Podbarvené pozadí:** Pouze součástí pravidel pokročilý hry.

## DALŠÍ SYMBOLY NA KARTÁCH



**Prolinání kultur (H3):** Pokud je taková karta na Západě a má být odhozena, přesouvá se místo toho na Východ.



**Buřič (I1):** Čím nižší je toto číslo na kartě, tím pravděpodobněji bude nahrazena spuštěnou revolucí.



**Svíčka, symbol svobody:** Představuje osvícenské principy založené na rozumu.



**Kometa, symbol svobody:** Představuje náboženské principy založené na víře.



**Pírkó, symbol svobody:** Představuje intelektuální svobodu (svoboda projevu atd.).



**Zámek, symbol svobody:** Představuje ekonomickou svobodu (svobodu pracovat pro svůj vlastní prospěch).

### SYMBOLY NA PŘEKÁŽKÁCH



**Frustrace (I3):** Pokud hod nikoho nezabije, způsobí 1 anarchii. Neplatí v tyraniích.



Zabití jednoho červeného propuštěnce nebo správce.



Zabití jednoho zeleného propuštěnce nebo správce.



Zabití jednoho bílého propuštěnce nebo správce.



**Daně (I2):** Utáhněte 1 díl zlata.



**Embargo (I2):** Ztráta 1 sousední obchodní lodi (bez námořního agenta).