



KSIĘGA II
**PRZEWODNIK
GRACZA**

*Pax
Renaissance*

- PRZYKŁADOWA ROZGRYWKA •
- POMOCNE STRATEGIE •
- TRYB SOLO •



zaczęliście grę 2-osobową i twój przeciwnik wykonuje swoją turę jako pierwszy. W twojej turze na rynku zachodnim znajduje się 5 odkrytych kart, które pokazano po prawej (w opisie tej rozgrywki zakładamy, że rynek wschodni nie jest interesujący i go ignorujemy). Masz 4 floreny: jak powinieneś je wydać? Które karty opłaca się kupić natychmiast, kiedy tylko się pojawiają, a za które zdecydowanie byś przepłacił? Oto podstawowe wskazówki dotyczące zakupu w turze 1:

M1. PRZEBIEG TURY 1 - KTÓRĄ KARTĘ POWINIENEM KUPIĆ?

Twój przeciwnik wykonał swoją turę i teraz twoja kolej. Masz 4 floreny i 2 akcje, którymi będą prawdopodobnie (1) zakup karty, a następnie (2) zagranie karty. Ale której?

- a. Agenci, lokalizacje i akcje jednorazowe.** Te 3 cechy kart są ważniejsze do zagrabiania wczesnych imperiów niż ich działania i symbole renomy. Działaj szybko: imperia rozpoczynają grę jako słabe, ale szybko uzyskują stabilność dzięki rekrutom, którzy pojawiają się w nich podczas wypraw handlowych. Patrz też **N5b** – jak ocenić stabilność imperium.
- b. Finanse.** Masz tylko 4 floreny i warto wydać je wszystkie na dobre karty, a później martwić się o więcej florenów. Z 5 dostępnych na zachodnim rynku kart stać cię na zakup każdej karty oprócz najdroższej, czyli Joanny Szalonej (patrz **E1** – szczegóły zakupu karty).
- c. Izba Gwiazdzista** PREN006 to najtańsza karta (koszt: 1 floren), z lokalizacją w Anglii i akcją jednorazową reformacja. Ta karta nie jest dla ciebie interesująca, ponieważ:
 - **Jej agent** to biskup, który nie jest jednostką walczącą i nie pomoże ci obalić imperium.
 - **Jej akcja jednorazowa** to wojna religijna, której nie możesz wygrać. Nie ma obecnie żadnych protestanckich (czerwonych) figur w Anglii ani żadnym innym imperium sąsiadującym z Anglią, więc angielska reformacja nie ma szans się powieść.
- d. Świętopietrze** PREN007 jest nieco droższe (koszt: 2 floreny). Ma lokalizację „Zachód”, co oznacza, że można jej użyć w dowolnym z 6 zachodnich imperiów i to ta elastyczność lokalizacji sprawia, że ta karta jest bardzo silna. Jednak jej akcja jednorazowa to apostazja, co nie przydaje się na początku gry.
- e. Zakon Świętego Jakuba od Miecza** PREN049. Ta karta kosztuje 3 floreny, ale jest warta swojej ceny. Oto dlaczego:
 - **Agenci.** Ma dwóch agentów (2 złote zamki), co czyni ją dość silną.
 - **Lokalizacja.** Portugalia jest słabo chroniona przez tylko jedną broniącą ją figurę klasy panującej (rycerz w Toledo). To sprawia, że nadaje się do przejścia. Patrz **N1a** – względna wartość imperiów.
 - **Akcja jednorazowa.** Biorąc pod uwagę dwa poprzednie punkty, akcja jednorazowa Zakonu wystawia 2 agentów przeciwko 1 figurze klasy panującej, co daje pewne zwycięstwo konspiracji. Patrz BITWA. (Terminy zapisane kapitalikami są opisane szczegółowo w słowniku).
 - **Ryzyko inwazji.** Portugalia nie zostanie na tyle osłabiona w wyniku tej wojny domowej, aby twój przeciwnik był w stanie natychmiast dokonać inwazji i przejąć twoje imperium przy pomocy kampanii lub wojny religijnej.
- f. Wyniki pierwszej tury.** Kupujesz Zakon Świętego Jakuba od Miecza, zostaje ci więc 1 floren. W swojej drugiej akcji zagrywasz kupioną kartę i aktywujesz jej konspirację; patrz **J1**. W wyniku konspiracji jeden z atakujących zamków ginie, tak samo jak broniący rycerz w Toledo. Jeden z twoich zamków ocalał, co oznacza, że masz teraz kontrolę nad Portugalią, którą umieszczasz w swojej tablicy. Daje ci to koncesję, którą możesz umieścić sąsiadująco z Portugalią – wybierasz granicę między Portugalią a Aragonią.
- g. Podsumowanie.** Twoja pierwsza tura była ekscytująca: za kilka florenów i parę słów skierowanych do właściwych uszu udało ci się zorganizować konspirację, która obaliła króla Portugalii i obsadziła na tronie księcia Henryka Żeglarza. Wdzięczny król przyznał ci koncesję w Portugalii oraz – jak sugeruje jego przydomek – renomę za odkrycia, które dadzą ci przewagę na potrzeby potencjalnego zwycięstwa globalizacyjnego. Dużo się wydarzyło!

TURA 1 · Rynek zachodni

Zakryta karta [M2c]

Kupujesz tę kartę, pozostawiając lukę.



TURA 1 · Twoja tablica

Twoja ręka



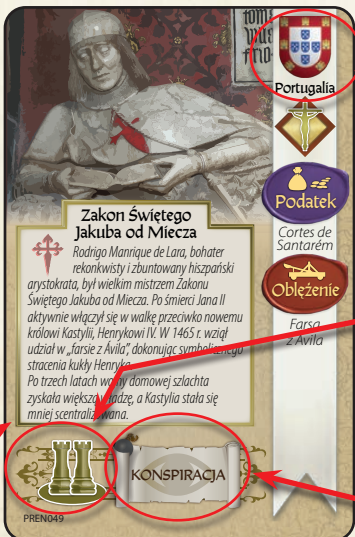
5. Zmiana ustroju porusza króla z jego tronu do twojej tablicy.



2. Zagrywasz kartę ze swojej ręki, która zostaje twoją pierwszą kartą tablicy.



1. Wydajesz 3 ze swoich 4 początkowych florenów na kartę z rynku, którą umieszczasz na swojej ręce.



3. Postanawiasz aktywować konspirację z Zakonu.

Lokalizacja [M1e]

Agenci = 2 zamki. Całkiem nieźle! [M1e]

Ta akcja jednorazowa konspiracja zakończy się zwycięstwem w Portugalii! [M1e]



4. Dwóch konspiratorów pokonuje klasę panującą w Toledo.



6. Zmiana ustroju zapewni ci koncesję.

7. Odswieżenie rynku wypełni lukę na rynku poprzez przesunięcie kart.

M2. PRZEBIEG TURY 2 - JAK UCHRONIĆ MOJĄ INWESTYCJĘ?

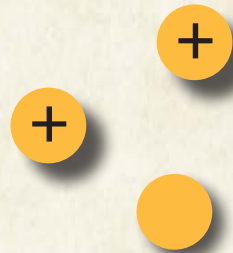
Rozegramy kolejną turę i dowiedzmy się trochę o działaniach i renomie.

- a. Tura przeciwnika.** Wydaje 1 florena i kupuje Izbę Gwiazdzistą. Oznacza to, że Świętopietrze (czyli podatek dla papieża) przesuwa się na najtańsze miejsce, stając się tym samym jedyną kartą, którą możesz teraz kupić, mając tylko 1 florena.
- b. Twoja tura, czy kupić inkwizycję?** Na pierwszy rzut oka Świętopietrze wydaje się świetnym zakupem:
- **Agent biskup.** Dzięki niemu katolicyzm będzie bliżej dominacji (**L3**).
 - **Renoma katolicka.** Jeśli zdobędziesz jej więcej, papież zezwoli na twoje zwycięstwo religijne.
 - **Działanie podatek.** Możesz spowodować opodatkowanie przez papieństwo twoich przeciwników na Zachodzie (**F4**).
 - **Inkwizycja.** Figura biskupa z tej karty może rozpocząć na dowolnej z kart twoich przeciwników na Zachodzie, powodując jej **uciszenie (F1f,g)**. Dany biskup może zostać poruszony na inne karty przy pomocy **działania inkwizycja (F1)**. Nikt nie spodziewa się inkwizycji.
- c. Portugalia zagrożona szaleństwem i chciwością.** Jednak jeśli zakupisz Świętopietrze, prawdopodobnie stracisz Portugalię. Dlaczego? Twój zakup spowoduje, że przeciwnika będzie stać nie na jedną, a na dwie karty z rynku: Konkwistadorów oraz Joannę Szaloną. Na obu tych kartach została wspomniana „Portugalia”, dlatego każda z nich może pogrążyć to imperium w chaosie.
- **Joanna** to królowa z akcją jednorazową **koronacja (I)**. Jeśli twój przeciwnik ją zakupi, z pewnością doprowadzi do małżeństwa z sąsiadem Portugalii i zagrozi jej kampanią. Ponadto Joanna posiada symbol renomy katolickiej, co oznacza, że nie będziesz już mieć przewagi, jeśli katolicyzm stanie się religią dominującą.
 - **Konkwistadorzy** mają lokalizację Portugalia. Jeśli twój przeciwnik będzie miał ich w swojej tablicy, będzie mógł używać **działania oblężenie (F8)**, aby usuwać portugalskie zamki lub rycerzy i osłabić imperium w obliczu przyszłych krucjat lub kampanii. Ich **działanie podatek (F4)** również byłoby uciążliwe: chociaż wzmocniłoby Portugalię, to także uszczupliłoby twoje finanse (jeśli kupiłbyś Świętopietrze, mógłbyś użyć jego biskupa, aby uciszyć Konkwistadorów).
 - **Jeśli Portugalia upadnie**, twój przeciwnik będzie bliżej zwycięstwa globalizacyjnego, imperialnego i być może też religijnego.
- d. Twoja tura, zachodnia wyprawa handlowa.** Będziesz potrzebował funduszy na walkę o Portugalię i nagle wydanie twojego ostatniego florena na Świętopietrze nie wydaje się najlepszym pomysłem. Zamiast tego organizujesz zachodnią **wyprawę handlową (M)**, która rozpoczyna się w Trapezuncie i przechodzi przez twoją początkową koncesję, co daje ci 2 floreny. Masz teraz wystarczająco monet, aby w swojej akcji móc kupić Konkwistadorów, dzięki czemu cenny symbol renomy za odkrycia nie wpadnie w ręce wroga, a ty obronisz Portugalię.
- **Stabilność.** Przeprowadzenie zachodniej wyprawy handlowej powoduje umieszczenie **rekrutów (G4)**, co stabilizuje wszystkie imperia na danym szlaku handlowym. Szczególnie wzmacnia się Portugalia, ponieważ jej rekrut pozwala ci umieścić tam drugiego rycerza. Dzięki temu jest znacznie silniejsza zarówno ofensywnie, jak i defensywnie!
 - **Koniec Świętopietrza.** Drugą zaletą wyprawy handlowej jest **zakrycie** Świętopietrza podczas fazy odświeżania rynku (patrz **D2a**). To świetna karta, więc jeśli ty jej nie kupisz, to lepiej, żeby przeciwnik też nie mógł.
 - **Brak lojalności.** Zakup Świętopietrza spowodowałby rozstawienie katolickiego biskupa. Nie zapominaj jednak, że jesteś tylko bankierem, a nie Napoleonem, za którym inni będą ślepo podążać! Ten biskup nie należałby do ciebie ani nie musiałby być wobec ciebie lojalny, a nawet mógłby zostać użyty przez twojego przeciwnika do osiągnięcia zwycięstwa religijnego. Dotyczy to wszystkich figur szachowych w grze – nie są one „lojalne” żadnemu graczowi!
- e. Zmiana szlaku handlowego na Wyspy Korzenne.** Ponieważ posiadasz w swojej tablicy symbol renomy za odkrycia (na Henryku Żeglarzu, patrz **H1a**), po zagranii Konkwistadorów mogłeś aktywować ich akcję jednorazową Wysp Korzennych, co oznaczałoby, że odkryli drogę morską do Indii. Jednak to zamroziłoby przyszłe zyski z wyprawy handlowej dla obu twoich koncesji nad Morzem Śródziemnym.

Twoja tablica



Renoma za odkrycia [M2e]



1. Organizujesz zachodnią wyprawę handlową i otrzymujesz 2 floreny.

Karty rynku



Agent: katolicki biskup [M2b]

Akcja jednorazowa koronacja [M2c]



Renoma katolicka [M2b]

Papieski podatek [M2b]

Nikt się jej nie spodziewa. [M2b]

Działanie obłężenie może pograżyć Portugalie. [M2c]



2. Za cenę 1 florena kupujesz Konkwistadorów na swoją rękę.

3. Podczas odświeżenia rynku karty zostają przesunięte, aby zapełnić puste miejsca po zakrytej karcie oraz Konkwistadorach. W ten sposób Świętopietrze staje się nową zakrytą kartą.

M3. PRZEBIEG TURY 3 · FINANSE

Pilnuj, ile pieniędzy ma dostępnych każdy gracz. To ważne, aby wiedzieć, na co stać twoich przeciwników.

- a. Tura przeciwnika.** Twój rywal kupuje Joannę Szaloną i aktywuje jej akcję jednorazową koronacja. Po chwili jest już żoną Jana II, króla Aragonii, i para królewska przenosi się do tablicy przeciwnika.
- **Pobożność Joanny.** Ponieważ królowa ma symbol renomy katolickiej, ty i twój przeciwnik remisujecie teraz pod względem renomy, jeśli byłoby sprawdzane zwycięstwo religijne.
 - **Represje.** Królewskie zaślubiny dały przeciwnikowi nową koncesję, którą może umieścić na jednej z granic. Decyduje się położyć ją na granicy między Portugalią a Aragonią, gdzie znajduje się już twoja koncesja. Ponieważ na jednej granicy nie mogą znajdować się 2 koncesje, płaci 1 florena, aby *represjonować* (F5) twoją koncesję. Twój pionek zostaje przesunięty na kartę króla Aragonii, aby zaznaczyć, że stał się aragońskim chłopem pańszczyźnianym.
- b. Twoja tura, powinieneś zagrać czy kupić kartę?** Czy warto teraz zagrać Konkwistadorów, których masz na ręce? Nie ma takiej potrzeby, lepiej użyć twoich cennych akcji na coś pilniejszego. Zatrzymanie Konkwistadorów na czarną godzinę ma kilka zalet:
- **Oportunizm.** Kiedy zostaną zagranicą, ich 2 rycerzy przyda się na wypadek zagrożenia Portugalii inwazją (np. kampanią z Aragonii) lub aby zorganizować własną kampanię lub krucjatę.
 - **Złoto Azteków.** Możesz sprzedać kartę z ręki (2 floreny) lub z twojej tablicy (4 floreny, patrz E3).
 - **Niespodziewane zwycięstwo globalizacyjne.** Kiedy zagrasz ich do swojej tablicy, ich symbol renomy za odkrycia może pozwolić ci wysunąć się na prowadzenie dla *zwycięstwa globalizacyjnego* (L5, N7). Możliwość zmiany szlaku handlowego również może się przydać.
- c. Co dalej?** Musisz sobie jakoś zapewnić stały dopływ finansów, szukaj więc kart z działaniem transakcja, tak abyś otrzymywał fundusze za każdym razem, kiedy aktywujesz działania. Jeszcze lepszym wyborem będzie kupienie i przeprowadzenie zwycięskiego *powstania chłopskiego* (J2). Warto w tym celu sprzedać Konkwistadorów. Więcej strategii pozyskiwania funduszy znajdziesz w N4.
- d. Droga do zwycięstwa.** W pewnym momencie będziesz musiał skupić się na jednej z czterech dróg do zwycięstwa. Obecnie ty i twój rywal remisujecie zarówno w zwycięstwie imperialnym, jak i religijnym. Może więc być różnie. Zauważ jednak, że tylko ty posiadasz symbol renomy za odkrycia, więc tylko ty mógłbyś ogłosić zwycięstwo globalizacyjne. W tym celu będziesz potrzebował koncesji (dlatego w poprzednim punkcie została podkreślona waga powstania chłopskiego).
- e. Prawdziwy człowiek Renesansu.** Jesteś teraz gotowy na zastosowanie zaawansowanych strategii (następna sekcja).



TURA 3 - Koronacja przeciwnika



Koncesja zyskiwana w wyniku zmiany ustroju. [M3a]

1. Ślub i pańszczyzna w Aragonii. [M3a]



2. Zmiana ustroju, podczas której twój przeciwnik zdobywa Aragonię. [M3a]

KOLEJNA TURA - Twoja tablica

1. Sprzedajesz Konkwistadorów (Złoto Azteków), aby kupić tę kartę. [M3b]



2. To powstanie chłopskie może zostać wygrane w Aragonii przy pomocy agenta, twojej koncesji i znajdującego się tam chłopca pańszczyźnianego. [M3c]

4. Ten symbol renomy oraz wystarczająca liczba koncesji pozwoli na zwycięstwo globalizacyjne. [M3b]



3. Jeśli aktywujesz działania zachodnie, możesz zarówno opodatkować niebieską koncesję, jak i zyskać przychód z transakcji. [M3c]




„Od Wenecji do Katalaju, od Sewilli do Złotego Wybrzeża Afryki ludzie zakotwiczyli swoje statki, otwierali księgi rachunkowe i podejmowali decyzje tak, jakby już nigdy nic nie miało się zmienić”.

– Dorothy Dunnett, *Niccolò Rising*, 1986

O. TRYB SOLO

(AUTORZY: JOSÉ CUNHA I KEVIN THATCHER)



ryb solo wykorzystuje zautomatyzowanego przeciwnika (nazywanego po prostu „**przeciwnikiem**”), pozwalając na wykonywanie wszystkich akcji dostępnych podczas gry wieloosobowej.

- a. Złota zasada.** Obowiązują wszystkie zasady gry 2-osobowej, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej. Wykonujesz (jako „gracz”) swoją turę w taki sam sposób jak w grze wieloosobowej.
- b. Przygotowanie.** Grasz jako Fugger. Przeciwnik może być dowolnym innym bankierem, ale posiada wszystkie 3 pozostałe początkowe koncesje. Dla każdej talii rynku potasuj 2 karty komet razem z 8 innymi kartami (zamiast z 12). We wszystkich innych aspektach przygotowanie gry jest takie samo jak dla gry 2-osobowej (**Sekcja C**).
- c. Zwycięstwo.** Wygrywasz poprzez osiągnięcie dowolnej z czterech dróg zwycięstwa, które mogą zostać aktywowane przez karty komet. Nie możesz jednak wygrać w wyniku **zwycięstwa kulturowego (L2a)**. Zautomatyzowany przeciwnik będzie się starał pokrzyżować twoje plany.

O1. TURA PRZECIWNIKA

Tura przeciwnika składa się z następujących kroków:

- a. Sprawdzenie zwycięstwa przeciwnika.** Patrz **O6b**.
- b. Ustalenie przebiegu akcji i celu przeciwnika.** Patrz **O2, O3** i **Tabela O7**.
- c. Ustalenie 2 akcji, które wykona przeciwnik.** Patrz **Tabela O8**. Podczas większości tur przeciwnik kupi kartę i umieści ją w swojej tablicy.
- d. Faza akcji.** Wykonaj 2 akcje przeciwnika. Patrz **O4** i **Tabela O9**.
- e. Faza odświeżenia rynku (D2).**

O2. USTALENIE PRZEBIEGU AKCJI I CELÓW (TABELA O7)

Przebieg akcji to rząd w **Tabeli O8**, wybierany na podstawie warunku komety lub warunku dodatkowego. Zawiera **komórki celu (O3)** i określa akcje i działania przeciwnika (**O4**).

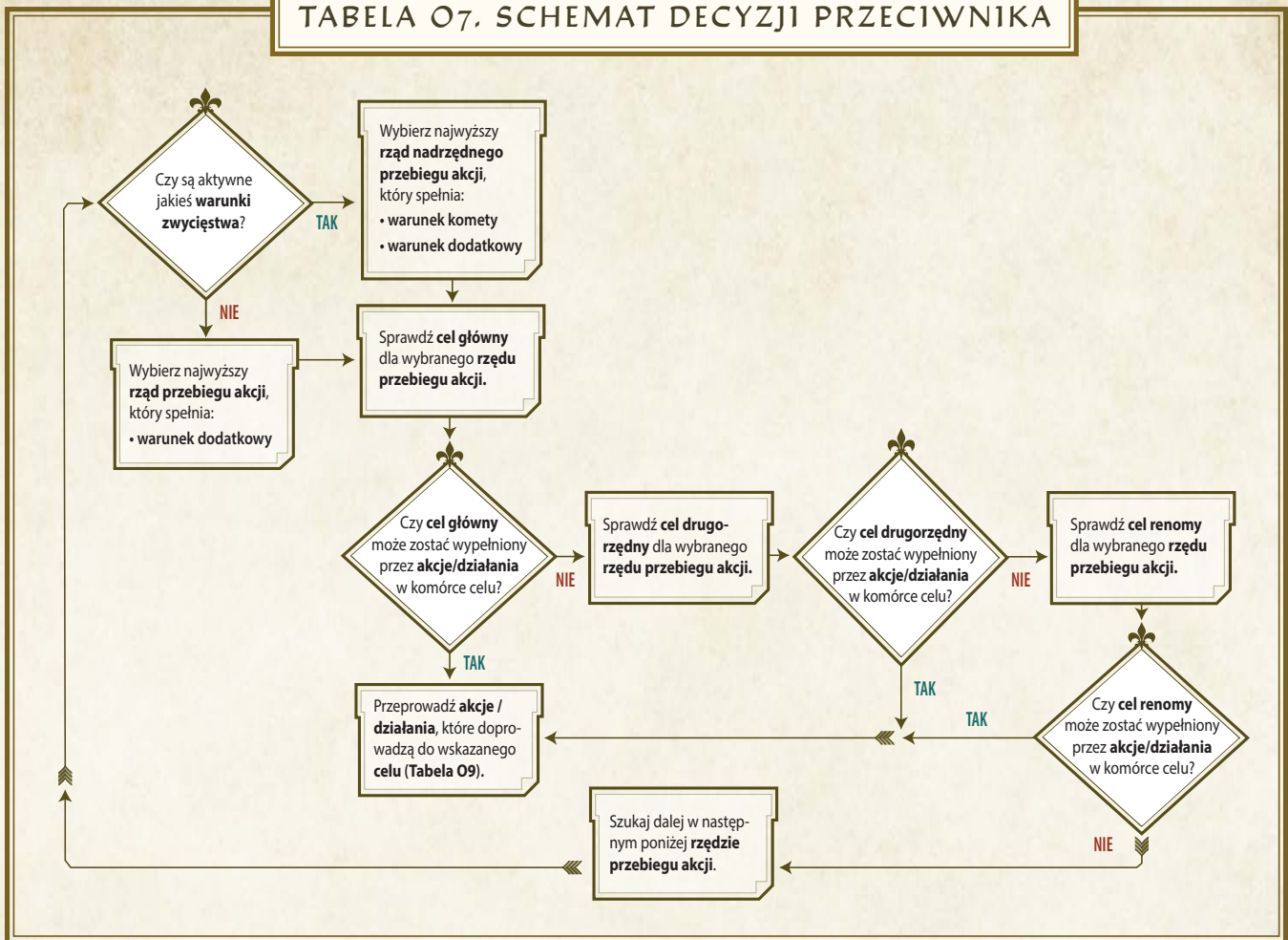
- a. Warunek komety.** Jeśli przynajmniej jedna karta drogi zwycięstwa jest aktywna, zacznij od najwyższego rzędu i zatrzymaj się na pierwszym rzędzie, który spełnia zarówno warunek komety, jak i warunek dodatkowy. Ten rząd to **nadrzędny przebieg akcji**.
- b. Warunek dodatkowy.** Jeśli żaden warunek komety nie został spełniony, zacznij od najwyższego rzędu i zatrzymaj się na pierwszym rzędzie, który spełnia warunek dodatkowy. Ten rząd to **przebieg akcji**.
- c. Komórka celu.** Sprawdź **cel główny** w danym rzędzie i przejdź odpowiednio do **O3**. Jeśli nie da się wypełnić danego celu lub jeśli został wypełniony, a przeciwnikowi zostały jeszcze akcje, przejdź do **celu drugorzędnego**. Jeśli nie da się wypełnić danego celu lub jeśli został wypełniony, a przeciwnikowi zostały jeszcze akcje, przejdź do **celu renomy**.
- d. Nowy przebieg akcji.** Jeśli w przebiegu akcji nie ma żadnych możliwych do zrealizowania celów, przejdź dalej do następnego rzędu przebiegu akcji.
- e. Tabela O7** przedstawia proces decyzyjny w formie schematu.

O3. PRIORYTETY KOMÓREK CELU (TABELA O8)

Po ustaleniu przebiegu akcji należy określić, która z trzech **komórek celu** ma najwyższy priorytet. Komórka celu składa się z (1) jednego lub kilku punktów, które należy wykonać (w podanej kolejności), jeśli to możliwe, albo (2) celu oraz kilku jego podpunktów. W tym drugim przypadku wszystkie podpunkty służą jako przypomnienie, jakie akcje mogą się przydać, aby osiągnąć wskazany cel.

- a. Priorytety celów.** Najpierw sprawdź cel główny, następnie cel drugorzędny, a na końcu cel renomy. Cel renomy może zostać wykonany, tylko jeśli:
 - (1) całkowity koszt jego realizacji (po uwzględnieniu ewentualnych dochodów) wynosi maksymalnie 1 florena, albo
 - (2) jest częścią **nadrzędnego przebiegu akcji (O2a)**.

TABELA O7. SCHEMAT DECYZJI PRZECIWNIKA



Pamiętaj: Zaczynasz grę z 3 florenami, a przeciwnik z 4 florenami. [Ob]

Uwaga: Aby zmienić poziom trudności w trybie solo na niższy lub wyższy, możesz odpowiednio zwiększyć lub zmniejszyć na każdym rynku liczbę kart, w które wtasujesz karty komet (bazowo 8). [Ob]

Przykład priorytetów celów: Islam ma więcej biskupów niż wszystkie pozostałe religie łącznie, dlatego jest dominującą religią. Żaden warunek komety nie jest spełniony. Aby wypełnić cel główny: „Zabij biskupa dominującej religii / zdobądź biskupa niedominującej religii”, wybierz biskupa spośród wszystkich lokalizacji, w których znajdują się muzułmańscy biskupi. Jeśli żaden z danych biskupów nie może zostać zabity ani żaden biskup niedominującej religii nie może zostać zdobyty, wypełnij cel drugorzędny: „Usuń teokrację dominującej religii”. Obiektem tego celu będą wszystkie muzułmańskie teokracje. [O3a]

- b. Lokalizacje celu.** Komórka celu wskazuje cel przeciwnika, a będące jego obiektem lokalizacji muszą być lokalizacjami, które spełnią dany cel podczas jego wykonywania – poprzez zaszkodzenie graczowi lub wsparcie przeciwnika – w 1 turze lub szybciej. Przeszukuj rynek od lewej do prawej, aż znajdziesz kartę z pasującą lokalizacją (wliczając Zachód lub Wschód), która spełnia kryteria opisane w **O3c** i **O3d**. W przypadku biskupów przeszukaj najpierw tablicę przeciwnika (od lewej do prawej), a następnie swoją.
- c. Kryterium zakupu.** Zagrywając kartę i korzystając z jej akcji jednorazowych oraz umieszczania agentów, przeciwnik może wypełnić cel wyróżniony na górze komórki celu.
- d. Kryterium innych akcji/działań.** Jeśli nie da się zakupić żadnej karty spełniającej kryterium, sprawdź tablicę przeciwnika, aby ustalić, czy dowolne wschodnie lub zachodnie działanie może wypełnić cel. Jeśli tak, wykonaj dane działanie/działania (**O4c**), używając tym samym jedną z akcji przeciwnika. Do wypełnienia celów można użyć także *sprzedaży* (**O4b**) karty lub *wyprawy handlowej* (**O4d**), szczególnie jeśli przeciwnik posiada już tylko 1 akcję po wykonaniu wschodnich/zachodnich działań.
- e. Następnym celem.** Jeśli żaden zakup ani inna akcja nie może pomóc przeciwnikowi w wypełnieniu danego celu, przejdź do następnego celu.

Pamiętaj: Przeciwnik wykona tylko działanie lub działania potrzebne do osiągnięcia celu oraz wszystkie dostępne działania transakcja. [O3e]

Przykład: Masz więcej królestw (w tym Sultanat mameluków) niż przeciwnik i dlatego cel główny to „Usuń/zdobądź królestwo”. Chociaż na rynku nie ma kart, które spełniłyby cel główny przeciwnika, zauważasz kartę zawierającą „Sultanat mameluków” i „Krucjatę”, która wypełniłaby cel drugorzędny („Osłab królestwo gracza”). Przeciwnik kupuje i zagrywa kartę do swojej wschodniej tablicy, po czym natychmiast aktywuje krucjatę w Sultanacie mameluków. Krucjata nie powoduje zmiany ustroju i faza akcji przeciwnika dobiega końca, ale dzięki zmniejszeniu liczby agentów w Sultanacie mameluków został osiągnięty cel drugorzędny. Jeśli w Sultanacie nie byłoby żadnych heretyków, nie można by było przeprowadzić krucjaty, dlatego dana karta nie zostałaby zakupiona. [O3]

O4. AKCJE I DZIAŁANIA PRZECIWNIKA (TABELA O9)

- a. Zakup i zagraj kartę rynku** (zużywa 2 akcje). Jak to opisano w **E1** i **E2**, ale przeciwnik może zakupić kartę tylko wtedy, gdy posiada jeszcze 2 akcje, i używa ich natychmiast, aby kupić kartę, natychmiast umieścić jej agentów i zagrać ją do swojej tablicy. Przeciwnik nigdy nie trzyma kart na ręce. Ponadto przeciwnik nie umieszcza florena na żadnej odkrytej karcie rynku, na której znajdują się już jakieś floreny.
- b. Sprzedaj kartę.** Tak jak opisano w **E3**. Trzeba to zrobić w celu usunięcia z gry biskupa znajdującego się w tablicy przeciwnika albo w ramach celu w 7. rzędzie **Tablicy O8**. W tym drugim przypadku sprzedana karta nie może mieć żadnych symboli renomy, lub może mieć (wyłącznie) symbol renomy za mecenat.
- c. Aktywuj wschodnie/zachodnie działania.** Aktywowane są tylko działania transakcja lub działania dotyczące obecnej lokalizacji celu (**O3b**).
- d. Zorganizuj wschodnią/zachodnią wyprawę handlową.** Wybierz Wschód lub Zachód w zależności od tego, co przyniesie przeciwnikowi więcej dochodu. W przypadku remisu wybierz akcję, która zapewnia graczowi mniej dochodu. Jeśli nadal jest remis, przeciwnik wybiera Wschód.

Złota zasada: Druga akcja przeciwnika nigdy nie może unieważniać lub cofać wyniku pierwszej akcji. Przykładowo przeciwnik nigdy nie może zorganizować wyprawy handlowej, w wyniku której zostałyby rozstawiony agent usunięty podczas pierwszej akcji. [O4a]

Uwaga: Jeśli karta jest kupowana ze względu na jej działanie/akcję jednorazową, dane działanie/akcja jednorazowa musi być możliwe do wykonania, w przeciwnym razie karta nie może zostać kupiona. [O4a]

08. KIEROWANIE AKCJAMI PRZECIWNIKA W TRYBIE SOLO

	WARUNEK KOMETY	WARUNEK DODATKOWY	CEL GŁÓWNY	CEL DRUGORZĘDNY	CEL RENOMY*
1	Zwycięstwo imperialne jest aktywne.	Gracz posiada przynajmniej 2 królestwa więcej niż przeciwnik.	Usuń/zdobądź królestwo. <ul style="list-style-type: none"> • Kup i zagraj koronację, wojny domowe, wojny religijne. • Zachodnie/wsходnie działania głosowanie, ścięcie. • Zachodnie/wsходnie działania kampania. • Kup i zagraj apostazję. 	Oslab królestwo gracza. <ul style="list-style-type: none"> • Kup i zagraj wojny domowe, wojny religijne. • Zachodnie/wsходnie działania represje, oblężenie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kup i zagraj zdolność z czzerwonym tekstem (zwycięstwo imperialne).
2	Zwycięstwo renesansowe jest aktywne oraz przeciwnik ma tyle samo lub mniej symboli renomy za prawo niż gracz.	Przeciwnik posiada mniej republik niż gracz.	Usuń/zdobądź republikę. <ul style="list-style-type: none"> • Kup i zagraj wojny domowe, wojny religijne. • Zachodnie/wsходnie działania głosowanie, ścięcie. • Zachodnie/wsходnie działania kampania. • Kup i zagraj apostazję. 	Oslab republikę gracza. <ul style="list-style-type: none"> • Kup i zagraj renomę za prawo. • Kup i zagraj wojny domowe, wojny religijne. • Zachodnie/wsходnie działania represje, oblężenie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kup i zagraj kartę z symbolem renomy za prawo.
3	Zwycięstwo religijne jest aktywne oraz przeciwnik ma tyle samo lub mniej symboli renomy dominującej religii niż gracz.	Dominująca religia ma więcej wyznawców w swoich teokracjach niż wszystkie pozostałe religie łącznie.	Usuń agentów dominującej religii w teokracji / dodaj agentów niedominującej religii do teokracji. <ul style="list-style-type: none"> • Kup i zagraj wojny domowe, wojny religijne. • Zachodnie/wsходnie działania represje, oblężenie, podatek. • Kup i zagraj kartę z agentami niedominującej religii. • Wyprawa handlowa. 	Usuń teokrację dominującej religii / stwórz teokrację niedominującej religii. <ul style="list-style-type: none"> • Kup i zagraj wojny religijne, głosowanie. • Kup i zagraj kartę, jeśli da tyle samo/więcej renomy dominującej religii niż ma gracz. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kup i zagraj zdolność z czzerwonym tekstem (zwycięstwo religijne). • Kup i zagraj kartę z symbolem renomy dominującej religii.
4	Zwycięstwo religijne jest aktywne oraz przeciwnik ma tyle samo lub mniej symboli renomy dominującej religii niż gracz.	Dominująca religia ma więcej biskupów niż wszystkie pozostałe religie łącznie.	Zabij biskupa dominującej religii / zdobądź biskupa niedominującej religii. <ul style="list-style-type: none"> • Zachodnie/wsходnie działania ścięcie, inkwizycja. • Kup i zagraj kartę z agentem biskupem. • Kup i zagraj apostazję. • Sprzedaj kartę. 	Usuń teokrację dominującej religii / stwórz teokrację niedominującej religii. <ul style="list-style-type: none"> • Kup i zagraj wojny religijne, głosowanie. • Kup i zagraj kartę z renomą dominującej religii. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kup i zagraj zdolność z czzerwonym tekstem (zwycięstwo religijne). • Kup i zagraj kartę z symbolem renomy dominującej religii.
5	Zwycięstwo globalizacyjne jest aktywne oraz przeciwnik ma tyle samo lub mniej symboli renomy za odkrycia niż gracz.	Gracz ma przynajmniej 2 koncesje więcej niż przeciwnik.	Usuń/zdobądź koncesje. <ul style="list-style-type: none"> • Kup i zagraj koronację, wojny domowe, wojny religijne. • Kup i zagraj kartę z koncesją lub agentami piratów. • Zachodnie/wsходnie działania korsarze, oblężenie, represje, głosowanie, podatek. 		<ul style="list-style-type: none"> • Kup i zagraj zdolność z czzerwonym tekstem (zwycięstwo globalizacyjne). • Kup i zagraj kartę z symbolem renomy za odkrycia.
6		Przeciwnikowi pozostały 2 akcje .	<ul style="list-style-type: none"> • Kup i zagraj kartę z symbolem renomy znajdującą się najdalej po lewej (Jeśli remis – z rynku wsходniego). 		
7		Przeciwnikowi pozostała 1 akcja lub mniej niż 3 floreny .	<ul style="list-style-type: none"> • Wyprawa handlowa. • Zachodnie/wsходnie działania transakcja. • Sprzedaj kartę bez symbolu renomy lub z symbolem renomy za mecenat. 		

*Cel renomy może zostać zastosowany tylko, jeśli: (1) całkowity koszt jego realizacji (po uwzględnieniu ewentualnych dochodów) wynosi maksymalnie 1 florena, albo (2) jest częścią nadrzędnego przebiegu akcji.

Dominująca religia to dowolna religia, która spełnia jeden lub oba wymagania dominującej religii. Zobacz rzędy 3 i 4 w **Tabeli 08**. [08]

Uwaga: Działanie kampania jest wykonywane wyłącznie w celach, które je wymieniają. [04c]

Twój przeciwnik z pewnością wykona jakieś nierozsądne posunięcia ze względu na ograniczenia SI. Korzystaj z tego!

O5. DECYZJE PRZECIWNIKA

Jeśli podczas wykonywania wyznaczonych akcji przeciwnika musisz podjąć jakąś decyzję, kieruj się poniższymi zasadami:

- a. Płacenie za akcje.** Przeciwnik zawsze zapłaci, aby represjonować twoje koncesje lub aby uniknąć represjonowania jego własnych koncesji, ale nigdy nie wyda w tym celu swojego ostatniego florena (chyba że w ten sposób osiąga swój cel główny lub jeśli tylko tak przeciwnik może umieścić koncesję). Podczas kupowania karty lub działania kampania przeciwnik wyda wszystkie swoje pieniądze, jeżeli do konieczne.
- b. Umieszczanie agentów koncesji i statków piratów.** Przeciwnik umieści ich, jeśli to możliwe, ale nigdy nie zabije swojej własnej koncesji. Priorytetem będzie zastąpienie koncesji gracza własną koncesją, a następnie wybranie granic „pod prąd” szlaków handlowych.
- c. Umieszczanie agentów rycerzy lub zamków.** Przeciwnik umieści ich, tylko jeśli celem jest imperium, które posiada, lub jeśli pomoże to przeciwnikowi wypełnić jego cel główny.
- d. Umieszczanie agentów biskupów.** Przeciwnik zawsze umieści ich na karcie, którą zagrywa.
- e. Działanie transakcja.** Przeciwnik bierze 1 florena z jednej z zakrytych kart rynku. Jeśli nie ma na nich żadnego florena, przeciwnik bierze go ze skrajnej lewej odkrytej karty, na której znajdują się floreny.
- f. Rekruci.** Kiedy przeciwnik wybiera, których rekrutów umieścić, nigdy nie wybierze wyznawcy w teokracji. Jeśli to możliwe, umieści rekruta, który stworzy większą różnorodność religijną, i da zamkom wyższy priorytet nad rycerzami.
- g. Koronacje.** Przeciwnik zawsze wybierze dostępne królestwo (strona z królem karty stanu imperium) z największą liczbą rycerzy na mapie. Jeśli jest remis, wybierz pierwsze wymienione dostępne królestwo. Przeciwnik może kupować **stare panny (I2)**.
- h. Akcje jednorazowe.** Przeciwnik może kupić kartę z akcją jednorazową w wyniku celu głównego w rzędzie 6 **Tabeli O8**. W takim przypadku przeciwnik aktywuje akcję jednorazową, jeśli:
 - (1) pozwoli ona z sukcesem zdobyć królestwo (koronacja, wojna domowa, wojna religijna) lub
 - (2) zaszkodzi ona graczowi tak samo lub bardziej niż przeciwnikowi (zmiana szlaku, apostazja).

Pamiętaj: Jedyna sytuacja, kiedy przeciwnik zakupi kartę z powodu innego niż akcja jednorazowa, to rząd 6 **Tabeli O8**: „Kup i zagraj kartę z symbolem renomy”. Użyj **O5h**, aby ustalić, czy ta akcja jednorazowa powinna zostać aktywowana. [O5h]

O6. KONIEC GRY I ZWYCIĘSTWO W TRYBIE SOLO

Gra kończy się, jeśli ty lub twój przeciwnik wygracie.

- a. Wygrywasz**, jeśli ogłosiłeś zwycięstwo zgodnie z **Sekcją L**.
- b. Przeciwnik wygrywa**, jeśli na początku tury przeciwnika wydarzy się jedna z tych rzeczy:
 - (1) przeciwnik może użyć akcji, aby ogłosić zwycięstwo;
 - (2) przeciwnik może użyć 2 akcji, aby kupić kartę komety i ogłosić zwycięstwo, które spełnia aktywny warunek zwycięstwa;
 - (3) nie da się odświeżyć rynku z żadnej talii podczas **fazy odświeżenia rynku (D2)**.



O9. PODSUMOWANIE AKCJI/DZIAŁAŃ PRZECIWNIKA W TRYBIE SOLO

AKCJA/ DZIAŁANIA PRZECIWNIKA	KOSZT	PRZEBIEG
Zakup i zagraj karty rynku	2 akcje	<ul style="list-style-type: none"> • Może wykonać ten przebieg akcji, tylko jeśli przeciwnik ma dostępne 2 akcje. • Wyda <u>wszystkie</u> floreny niezbędne do zakupu karty. WYJĄTEK: przeciwnik NIGDY nie umieści florenów na odkrytej karcie, na której znajdują się już floreny. • Przeszukuj rynek od lewej do prawej, dopóki przeciwnik nie znajdzie karty z pasującą lokalizacją, która spełnia cel przy pomocy połączenia: <ul style="list-style-type: none"> - Akcji jednorazowych. - Umieszczenia agentów. • Przeciwnik zawsze umieści koncesje, używając następujących priorytetów: <ul style="list-style-type: none"> - Represjonowanie koncesji gracza. WYJĄTEK: Przeciwnik NIGDY nie wyda w tym celu swojego ostatniego florena, <u>chyba że</u> pomoże mu to wypełnić cel główny. - Wybranie granic „pod prąd” szlaków handlowych. • Przeciwnik umieści rycerzy lub zamki tylko w imperiach należących do przeciwnika, <u>chyba że</u> pomoże mu to wypełnić cel główny. • Przeciwnik <u>zawsze</u> umieści biskupa na karcie, którą zagrywa. • Przeciwnik <u>zawsze</u> umieści statki piratów, używając następujących priorytetów: <ul style="list-style-type: none"> - Zabicie koncesji gracza. - Wybranie granic „pod prąd” szlaków handlowych. WYJĄTEK: Przeciwnik nigdy nie zabije własnych koncesji. • Jeśli zakup <u>nie</u> jest spowodowany działaniem/akcją jednorazową (tzn. przebiegiem akcji w rzędzie 6 albo celem renomy), przeciwnik aktywuje akcję jednorazową, jeśli: <ul style="list-style-type: none"> - Pozwoli ona z sukcesem zdobyć królestwo (koronacja, wojna domowa, wojna religijna). - Zaskodzi ona graczowi tak samo lub bardziej niż przeciwnikowi (zmiana szlaku, apostazja). • Koronacja: Przeciwnik <u>zawsze</u> wybierze dostępne królestwo z największą liczbą rycerzy na mapie. • Wojna domowa / wojna religijna: Jeśli jest kilka możliwości udanej akcji jednorazowej, przeciwnik wybierze na cel dostępne imperium z najmniejszą łączną liczbą rycerzy i zamków na mapie. • Przeciwnik może zakupić stare panny.
Wschodnie/zachodnie działania	1 akcja	<ul style="list-style-type: none"> • Przeciwnik wykona tylko działanie lub zestaw działań w tablicy niezbędne do wypełnienia celu w obecnej lokalizacji celu <u>oraz</u> wszystkie działania transakcja. • Zawsze zapłaci, aby represjonować koncesję gracza oraz aby uniknąć represjonowania koncesji przeciwnika. WYJĄTEK: Przeciwnik NIGDY nie wyda w tym celu swojego ostatniego florena, <u>chyba że</u> pomoże mu to wypełnić cel główny.
Działania kampania	1 akcja	<ul style="list-style-type: none"> • Wyda <u>wszystkie</u> floreny niezbędne do opłacenia kampanii.
Działania transakcja	1 akcja	<ul style="list-style-type: none"> • Wykona je razem z dowolną inną akcją działań wschodnich / zachodnich niezbędną do spełnienia celu. • Priorytet: <ul style="list-style-type: none"> - Zakryta karta rynku. - Odkryta karta z florenami znajdująca się najdalej po lewej.
Wyprawa handlowa	1 akcja	<ul style="list-style-type: none"> • Wybierz Wschód / Zachód zgodnie z tym, co zapewni przeciwnikowi najwięcej florenów. <ul style="list-style-type: none"> - Jeśli jest remis, wybierz lokalizację szlaku handlowego, która zapewni graczowi mniej florenów. - Nadal remis: wschodni szlak handlowy. • Priorytet umieszczania rekrutów przez przeciwnika: <ul style="list-style-type: none"> - Nie umieści wyznawcy w teokracji, chyba że nie ma innej opcji. - Stworzy największą różnorodność religijną. - Zamki przed rycerzami.
Sprzedaj kartę	1 akcja	<ul style="list-style-type: none"> • Może zostać użyte do usunięcia biskupa z tablicy, aby spełnić cel główny. • Priorytet kart, jeśli sprzedaż wynika z przebiegu akcji z rzędu 7: <ul style="list-style-type: none"> - Brak renomy, a następnie - Brak renomy z wyjątkiem renomy za mecenat.

(AUTORZY: ALEX SERBAN I DOM ROUGIER)

en przewodnik przeznaczony jest dla bardziej doświadczonych graczy.



N1. JAKIE ZALETY MA KAŻDE IMPERIUM?

- a. Portugalia** posiada symbol renomy za odkrycia, więc jest przydatna do aktywowania szlaku handlowego Wysp Korzennych (zachodniego) i dążenie do zwycięstwa globalizacyjnego. Ma islamskiego rekruta, więc jest podatna na krucjaty.
- b. Francja, Święte Imperium Rzymskie (reformacyjne), Imperium osmańskie i Bizancjum** mają jako rekrutów 2 rycerzy i przynajmniej 1 zamek. Dopóki ci rekruci mogą zostać umieszczeni, zapewniają najsilniejszy atak i obronę, co przyszyja się do zwycięstwa imperialnego.
- c. Anglia, Aragonia, Państwo Kościelne, Święte Imperium Rzymskie i Węgry** posiadają symbol renomy za prawo i działanie głosowanie na ich stronach republiki, dlatego są najlepszymi imperiami w dążeniu do zwycięstwa renesansowego.
- d. Państwo Kościelne, Węgry i Sułtanat mameluków** posiadają symbol renomy za mecenat, przydatny w przypadku zakończenia gry remisem.
- e. Podbicie Imperium osmańskiego** jest najłatwiejsze poprzez dżihad i koronację. Imperium osmańskie jest najsilniejszym imperium w grze, kiedy jest muzułmańskie, ponieważ może mieć po dżihadzie 3 rycerzy w Konstantynopolu (odwróć kartę mapy i porusz 2 rycerzy na 2 symbole zamków w Konstantynopolu, zostawiając trzeci symbol rycerza pustym, aby móc umieścić tam rekruta).
- f. Działanie kampania Sułtanatu mameluków** jest trudne do użycia, ponieważ ma on jako rekrutów tylko zamki. Sułtanat mameluków może otrzymać rycerzy jedynie poprzez umieszczenie agenta lub specjalną zdolność.

N2. LEPIEJ INWESTOWAĆ W ZACHÓD CZY WSCHÓD?

- a. Wschodnie inwestycje** już na starcie mają przewagę ze względu na swoją pozycję na początku wypraw handlowych, nie wspominając już o potencjale siły, jaką niesie na Wschodzie religia.
- b. Zachodnie inwestycje**, planowane z rozwagą, budują silniejszy silniczek działań na dłuższą metę. Z uwagi na fakt, że Zachód rzadko zdobywa rekrutów z wypraw handlowych, łatwiej nim manipulować przy pomocy np. akcji jednorazowej z 2 agentami albo powstania chłopskiego w imperium, z którym sąsiadujesz. Zachód ma pod dostatkiem działań transakcja i głosowanie, co pozwala ci odzyskać pieniądze po ich wydaniu. Czasami aktywowanie zachodniej wyprawy handlowej dla zdobycia tylko 1 florena jest dobrym sposobem na zwiększenie ilości pieniędzy w grze i w twojej puli.

N3. CZEMU MAM TO ZROBIĆ I JAKIE MA TO ZNACZENIE?

- a. Gambit** przeciwko własnemu imperium, aby utworzyć republikę? Jest to przydatne, jeśli dążysz do zwycięstwa renesansowego, zyskania nowej koncesji ze zmiany ustroju lub chcesz mieć działanie transakcja ze strony republiki.
- b. Miejsce umieszczenia figury ma znaczenie!** Możesz zapobiec lub umożliwić wojny religijne, zablokować umieszczenie rycerzy jako rekrutów lub ustanowić większość pionków, aby przeprowadzić głosowanie lub powstanie chłopskie.
- c. Represjonowanie koncesji przeciwnika** może pomóc ci zarobić więcej pieniędzy ma wyprawie handlowej, ale zmniejsza szansę, że przeciwnik zorganizuje wyprawę w swojej turze. Jednak obniżanie liczby koncesji przeciwników jest ważne, aby móc z nimi rywalizować o zwycięstwo globalizacyjne, łatwiej wykonać działanie głosowanie itd.

d. Usuwanie z użyciem oblężenia figur z imperium, które już kontrolujesz, może się przydać, aby:

- **Zapobiec wojnom religijnym**, usuwając zapobiegawczo heretyków.
- **Zmniejszyć koszt kampanii**, jeśli masz zbyt wielu rycerzy i nie potrzebujesz ich wszystkich.
- **Osłabić imperium** przed twoim gambitem ataku (aby zyskać republikę).
- **Usunąć niechciane figury**, które blokują pola dla rekrutów, których potrzebujesz.

e. Represje mogą ułatwić wywołanie wojny domowej, ponieważ dodają atakujących. Jednocześnie podnoszą koszt głosowania w danym imperium. Wszystko zależy od tego, co chcesz osiągnąć i co jest dla ciebie zagrożeniem.

N4. JAK ZDOBYĆ FLORENY?

Zbieranie funduszy w *Pax Renaissance* przypomina mini-grę:

- Wyprawa handlowa (G)**. Jeśli masz na szlaku dużo koncesji, przyniesie ci to małą fortunę, ale upewnij się, że twoi przeciwnicy nie zarobią zbyt dużo na swoich koncesjach.
- Działanie transakcja (F2)**. Zbuduj tablicę z jak największą liczbą tych działań. Pozwoli ci to zakupić kartę, a w swojej drugiej akcji odzyskać pieniądze poprzez aktywowanie wschodnich lub zachodnich działań.
- Zyskiwanie nowych koncesji**. W wyniku zmiany ustroju lub zagrania karty z agentem pionkiem.
- Niespodziewana sprzedaż**. Takie makiaweliczne zagranie może zszokować twoich przeciwników, jeśli sprzedasz parę królewską lub starą pannę za 4 floreny i zgarniesz im sprzed nosa kartę z najdroższego miejsca rynku, wokół której już planowali swoją strategię.

N5. JAK OSIĄGNĄĆ ZWYCIĘSTWO IMPERIALNE?

Typowa rozmowa podczas gry w *Pax Renaissance*: „Co się stanie, jeśli to zrobię?“, „Cóż, to, a potem tamto. Opcjonalnie to“, „Czy to dobrze?“, „Nie mam pojęcia“. Ta niepewność jest jedną z niewątpliwie ujmujących cech tej gry. Jak niebezpośrednio manipulować wspólnym obszarem gry, pozostając świadomym dalszych oraz jeszcze dalszych konsekwencji? Zaczniemy od najprostszego zwycięstwa – **imperialnego (L4)**. Twoim celem będzie stabilizacja twoich imperiów przy jednoczesnej destabilizacji imperiów przeciwników:

a. Jak zdobyć pierwszą kartę (i tym samym twoje pierwsze imperium):

- **Wojny domowe (J1, J2)**. Ponieważ każde imperium rozpoczyna z tylko 1 figurą (z wyjątkiem Imperium osmańskiego), są bezbronne wobec akcji jednorazowych takich jak konspiracje z 2 agentami czy powstania chłopskie, które zapewniają nie tylko imperium, ale także koncesję.
- **Królowe (I)** to bezkrowna droga do zdobycia imperium, o ile król nie jest żonaty i znajduje się na tronie lub w twojej tablicy.
- **Oblężenie (F8)** to przydatne działanie pomagające osłabić obronę jako przygotowanie do ataku takiego jak **kampania (F9)** lub **wojna religijna (K)**.
- **Dżihad (K)** to najłatwiejsza droga do zdobycia imperium na Wschodzie, ponieważ jest wielokulturowy (obecność heretyków) i islam ma tam mocną pozycję. Wojny religijne są silne, ponieważ mogą ściągnąć sąsiednich wyznawców jako atakujących.

b. Jak ustalić stabilność imperium. Dążysz do obalenia (lub obrony) niestabilnych imperiów:

- **Klasa panująca**. Imperia z większą liczbą figur na mapie są bardziej stabilne, podczas gdy imperia z większą liczbą represjonowanych figur na swojej karcie królestwa są mniej stabilne. Wielokulturowe imperia (na których znajdują się figury różnych kolorów) są narażone na **wojny religijne (K)**.
- **Wyprawy handlowe (G)**. Imperia znajdujące się najbliżej emporiów są zwykle bardziej stabilne, ponieważ używają bogactw z myta, aby umieszczać rekrutów podczas wypraw handlowych. Z drugiej strony, dotkliwiej odbija się na nich **zmiana szlaku handlowego (H)**.

- **Zagrożenie ze strony Imperium osmańskiego.** Każde imperium sąsiadujące z potężnym Imperium osmańskim jest narażone na *kampanie (F9)* i *dżihad (K)*.

c. Jak zdobyć imperium do swojej tablicy. Jeśli spowodujesz zmianę ustroju w lokalizacji, zdobywasz nie tylko imperium, ale też koncesję. Możesz również wyzwolić represjonowane figury. Zmiana ustroju może wynikać z kilku sytuacji:

- **Akcja jednorazowa koronacja (I), głosowanie (F6), wojna domowa (J1, J2), wojna religijna (K)** (z tronu lub tablicy przeciwnika do twojej tablicy).
- **Kampania (F9)** (z tronu lub tablicy przeciwnika na miejsce pod prowadzącym kampanię imperium jako wasal).

d. Jak dodać figury klasy panującej. Sposoby dodania figur na imperium:

- **Agenci (E2).** Zagranie karty z agentami w imperium.
- **Działanie podatek (F4)** w imperium (figury muszą pasować do koloru i rodzaju na mapie).
- **Rekruci (G4)** umieszczani podczas wyprawy handlowej (muszą pasować do koloru i rodzaju na mapie).
- **Ocalali atakujący** umieszczani po konspiracji lub wojnie religijnej (patrz BITWA),
- **Represjonowane figury**, które zostały wyzwolone podczas zmiany ustroju (patrz BITWA).

e. Jak usunąć figury klasy panującej. Sposoby na destabilizację imperium:

- **Agenci (E2).** Zagranie karty z agentami w imperium, aby represjonować starą figurę.
- **Działanie represje (F5)** (daje ci też 1 florena za usuniętą figurę).
- **Działanie oblężenie (F8).**
- **Kampania (F9), wojna domowa (J1, J2), wojna religijna (K).**

N6. JAK OSIĄGNAĆ ZWYCIĘSTWO RENESANSOWE?

Zwycięstwo renesansowe (L6) jest prawdopodobnie najbardziej subtelne. Musisz posiadać najwięcej symboli renomy za prawo (przynajmniej o 2 więcej niż twój najlepszy przeciwnik) oraz najwięcej republik. Aby zdobyć republikę, musisz najpierw posiadać królestwo (**N5**).

a. Jak zmienić królestwo w republikę. Spowoduj zmianę ustroju przy pomocy *głosowania (F6)*, *wojny domowej (J1, J2)* lub *wojny religijnej (K)* w imperium, które znajduje się w twojej tablicy (daje ci to nową koncesję i możliwość wyzwolenia represjonowanych figur). Spośród tych trzech najłatwiejsze jest głosowanie, które pozwala zmieniać stan imperium między republiką a królestwem oraz między państwem średniowiecznym a teokracją.

N7. JAK OSIĄGNAĆ ZWYCIĘSTWO GLOBALIZACYJNE?

Globalizacja to najprzebieglejszy sposób na zwycięstwo. Łatwo ją przeoczyć i trudno odeprzeć ze względu na koszt, ponieważ często wymaga agresywnych ruchów i represjonowania pionków. Jednak aby je osiągnąć, musisz nie tylko posiadać najwięcej symboli renomy za odkrycia, ale też mieć najwięcej koncesji (z przewagą co najmniej o 2).

a. Renoma za odkrycia to najrzadsze symbole renomy w grze.

b. Najlepsze karty do użycia. Henryk Żeglarz (Portugalia), Academia PREN103X.

c. Głosowanie. Używaj *głosowania (F6)*, aby odwracać swoje imperia na drugą stronę i zapełniać ich granice koncesjami. Pamiętaj, że nie możesz głosować przy pomocy wasali, przez co prowadzenie kampanii jest mniej efektywnym sposobem na zdobycie koncesji.

d. Represjonowanie koncesji przeciwników przy każdej możliwej okazji (**N3c**).

e. Unikanie piratów i działań represjonujących pionki. Umieszczanie koncesji na granicach lądowych jest bezpieczniejsze niż na morskich.

N8. JAK OSIĄGNĄĆ ZWYCIĘSTWO RELIGIJNE?

Aby religia stała się **dominującą**, musi mieć więcej biskupów niż dwie pozostałe religie łącznie oraz więcej figur w swoim kolorze w teokracjach niż dwie pozostałe religie łącznie. Nie musisz być graczem, który sam agresywnie nawraca Europę – możesz pozwolić innym wykonać za ciebie brudną robotę umieszczania biskupów i tworzenia teokracji, a sam skupić się na kupowaniu dostępnych symboli renomy, aby mieć ich najwięcej.

- a. Islam** to najsilniejsza religia ze względu na osmańskich rycerzy i wielu wschodnich heretyków.
- b. Złota wolność** podczas głosowania może zmienić dominującą religię poprzez usunięcie teokracji. Możesz temu zapobiec lub to umożliwić poprzez utrzymywanie tam większości koncesji.
- c. Biskupi.** Wprowadź ich do gry, kiedy nie ma żadnych innych biskupów na rynku lub tablicach graczy. Dla bezpieczeństwa trzymaj ich na kartach, które kontrolujesz. Sprawdź, czy twoi przeciwnicy posiadają działania inkwizycja w tym samym kolorze i czy będą mogli tym samym poruszyć twojego biskupa na kartę, którą mogą ściąć lub sprzedać.
- d. Apostazje** dla dowolnego połączenia religii prawie na pewno trafią na rynek, więc bądź ostrożny z mieszaniem religii.
- e. Heretycy** mogą zostać usunięci w wyniku oblężenia, represji lub kampanii. Brak heretyków = brak wojny religijnej = brak teokracji = brak zwycięstwa religijnego.
- f. Reformacja** jest najsłabszą religią. Karty reformacji często zawierają biskupów zamiast walczących agentów, którzy są niezbędni do wygrania wojny religijnej. Reformacja ma większe szanse, jeśli zmiana szlaku przeniesie emporium bliżej Świętego Cesarstwa Rzymskiego, dzięki czemu czerwoni rycerze znajdujący się tam lub na Węgrzech mogą szerzyć reformację w Europie.

STATYSTYKI ZWYCIĘSTW

	Philipp Pfeiffer (44 gry)	Alex Serban (134 gry)
ZWYCIĘSTWO IMPERIALNE	16% ZWYCIĘSTW	32% ZWYCIĘSTW
ZWYCIĘSTWO RELIGIJNE	18% ZWYCIĘSTW	ISLAMSKIE 10%; KATOLICKIE 6%; REFORMACYJNE 0,7%
ZWYCIĘSTWO GLOBALIZACYJNE	20% ZWYCIĘSTW	18% ZWYCIĘSTW
ZWYCIĘSTWO RENESANSOWE	36% ZWYCIĘSTW	18% ZWYCIĘSTW
ZWYCIĘSTWO KULTUROWE	4% ZWYCIĘSTW	8% ZWYCIĘSTW

Procentowy udział różnych rodzajów zwycięstwa z doświadczenia 2 testerów gry (1. edycji).
Nie uwzględnia gier, w których jeden z graczy się poddał.

DLACZEGO NIE WSCHÓD?

(ESEJ AUTORSTWA MATTA EKLUNDA)

W

historii ludzkości zdarzało się wiele sytuacji, w których technologia, handel i normy kulturowe wspólnie osiągnęły punkt, będący okazją do zapoczątkowania renesansu – radykalnego odejścia od odgórných zasad w kierunku indywidualizmu.

Adekwatnie nazwany „złoty wiek islamu” miał wiele elementów niezbędnych do wzburzenia fali burzącej monarchię i feudalizm. Kalifowie sponsorowali wielkich naukowców i myślicieli, za co byli pozytywnie postrzegani. Powstały jedne z najwcześniejszych uniwersytetów i obserwatoriów. Muzułmańscy myśliciele odnajdywali i tłumaczyli greckie, perskie, egipskie i inne starożytne dzieła, aby używać ich jako punktów odniesienia dla własnych osiągnięć naukowych. Filozofia, nauka, medycyna, optyka i wszelkie inne próby ustalenia odpowiedzi na pytania o wszechświat zostały połączone w ramach jednego nurtu zwanego falsafa. Ten szacunek dla logiki i prawa naturalnego znalazł swoje odzwierciedlenie w islamskim systemie prawnym, przyczyniając się po części do ukształtowania koncepcji praw jednostki i wolnomyślicielstwa. Niestety falsafa odeszła w cień po powstaniu aszarytów, ruchu religijnego opartego na przekonaniu, że ludzką wiedzę można osiągnąć jedynie poprzez bezpośrednie objawienie od boga lub jego proroków. Ich charyzmatyczny przywódca Muhammad al-Ghazali – były naukowiec, który stał się mistykiem – przekonywał, że uporządkowane wzorce natury (np. wschód i zachód słońca, pory roku czy to, że rzeczy spadają, kiedy je upuścisz) są iluzją, przez co badanie nauki i logiki staje się bezcelowe. Filozofia al-Ghazaliego miała również poważne konsekwencje prawne, ponieważ opowiadał się on za połączeniem prawa szariatu, (do tej pory opartego na zasadach racjonalizmu) z sufizmem, wówczas nieco niejasną, mistyczną sektą islamu. Zamiast rozbudzać ogień postępu, doktryna aszarytów ukróciła wszelki rozwój polityczny, religijny i naukowy w świecie islamskim. Chociaż bitwa o naukę, wolną myśl oraz serca i umysły świata islamskiego nie zakończyła się wraz z al-Ghazalim, stało się to wraz ze zniszczeniem Bagdadu (wówczas światowej stolicy nauki) przez Mongołów w 1258 r. Bliski Wschód nigdy do końca się po tym nie podniósł.

Inną potencjalną kolebkę wolności politycznej i gospodarczej można znaleźć dalej na wschód. Chińska dynastia Song opierała swoje rządy na napędzanej handlem politycznej transformacji watażków w urzędników państwowych, ewolucji religijnej odchodzącej od mistycyzmu w kierunku etosu racjonalnego (neokonfucjanizm), a także na zaawansowanej bankowości. Wynalezienie czcionki ruchomej pozwoliło na rozwój poezji i literatury, matematyki czy architektury, powstawały niesamowite gadżety, które wzbudziłyby zazdrość Leonarda... a także proch strzelniczy. Marzenie umarło w latach 70. XII wieku, kiedy zostali podbici przez Kubilaj-chana i Mongołów. Chiny miały jeszcze jedną szansę, kiedy wypędziły Mongołów i zapoczątkowały wczesną dynastię Ming w 1368 roku. Nadal będąc sercem światowego handlu i posiadając największą na świecie flotę, dynastia Ming porzuciła papierową walutę (wymyśloną przez Songów) i rozprzestrzeniła się za Ocean Indyjski, aby założyć nowe centra handlowe. Nadzieja na odrodzenie Mingów została zniweczona przez polityczny izolacjonizm związany z obawą przed inwazją nie kogo innego, jak tych samych Mongołów. Zagrożenie zrodziło się z haniebnego schwywania cesarza Zhu Qizhen w bitwie w 1449 roku. Chińskim flotom handlowym nakazano powrót do domu, pozostawiając pustkę na morzu i w gospodarce, którą Portugalczycy mieli wypełnić, gdy tylko znajdą drogę wokół Cabo das Tormentas (Przylądek Dobrej Nadziei). Tak narodziła się chińska tradycja izolacji i ksenofobii.

Europa Zachodnia uniknęła dwóch potężnych zagrożeń, które zniweczyły nadzieje na wschodni renesans: zachowała religijne normy społeczne oparte na prawie naturalnym (dzięki Tomaszowi z Akwinu) i była daleko od Mongołów.



BANKOWOŚĆ KIEDYŚ I DZIŚ

(ESEJ AUTORSTWA PHILA EKLUNDA)



Radikalne ustawodawstwo w następstwie epidemii, takie jak liczne ograniczenia związane z koronawirusem, pojawiło się w Europie również po XIV-wiecznej zaradzie. Na Wschodzie nasiliły się ograniczenia w mobilności siły roboczej, zaś na Zachodzie rywalizacja o siłę roboczą doprowadziła do upadku pańszczyzny, a podział ten widoczny jest do dziś. „Po czarnej śmierci pańszczyzna w Europie Zachodniej zniknęła, odradzając się w Europie Wschodniej. Na czym polega różnica? Uważam, że pańszczyzna była sprzeczna z interesami suwerena i sprzeciwiano się jej tylko wtedy, gdy szlachta, która w większości potrzebowała pańszczyzny, aby utrzymać swoją pozycję ekonomiczną i społeczną, miała możliwość narzucenia swojej woli... Jednym ze sposobów, w jaki szlachta zdobyła tę władzę, było finansowanie wojska. Pańszczyznę narzucono na obszarach, gdzie władcy nie mieli zbyt wielu innych środków na opłacenie wojny lub obrony”. — Margaret Peters, *Government Finance and Imposition of Serfdom After the Black Death*, 2018.

To właśnie w trakcie swoich przedsiębiorczych przygód Florentczycy stopniowo obalali tradycyjne religijne i społeczne uprzedzenia wobec ich działalności, jednocześnie kładąc podwaliny pod nową, kapitalistyczną kulturę. Najwszechstronniejsi zbudowali międzynarodową sieć handlową, bankową i finansową, która rozciągała się na większą część Europy. Napędzali gospodarkę. —Richard Goldthwaite, *The Economy of Renaissance Florence*, 2009.

Złoty wiek bankowości w XV wieku dał początek Renesansowi, a ostatecznie Zachodniemu Światu. W Ameryce analogiczna era wolnej bankowości pod sztandarem republiki i standardu złota przyniosła podobny złoty wiek dobrobytu i wzrostu w XVIII i XIX wieku. Według amerykańskiego Bureau of the Census, okres powojenny w latach 1865-97 charakteryzował się stałym realnym wzrostem PKB o 4% rocznie i spadkiem poziomu cen o 2% rocznie. W tym czasie pośrednictwo finansowe wykazywało tendencję wzrostową, mierzoną stosunkiem depozytów do waluty oraz stosunkiem kredytów do PKB. Ten wzrost zysków pokazuje, że spadające ceny są spowodowane wzrostem produkcji i nie oznaczają deflacji. —David Beckworth, *Boom And Bust Banking*, 2012.

Era wolnej bankowości zakończyła się przejściem podaży pieniądza przez Rezerwę Federalną, która siłą zajęła całe prywatne złoto, a zamiast tego wyemitowała „papierowy” pieniądz fiducjarny i przekształciła banki w silnie uregulowane biurokracie rządowe. W systemie pieniądza fiducjarnego za dotknięciem kilku klawiszy komputera bank centralny, taki jak System Rezerwy Federalnej Stanów Zjednoczonych, regularnie zasila konto Skarbu Państwa. Pieniądze są tworzone bez ograniczeń i bez kosztów, co pozwala politykom „wydrukować” sobie wyjście z długów. Spadające ceny i dobrobyt zostały zastąpione stałą inflacją, przerywaną epizodami takimi jak Wielki Kryzys z 1929 roku. —George Reisman, *Capitalism*, 1998.

Amerykański boom mieszkaniowy w latach 2001-2006 i późniejszy krach nie były wynikiem *laissez-faire* ani deregulacji systemu monetarnego (który pozostaje pod ścisłą kontrolą rządu). Boom i krach były wynikiem zderzenia niezakotwiczonego rządowego fiducjarnego systemu monetarnego z zuchwale regulowanym systemem finansowym. Nadmiernie ekspansywna polityka pieniężna napędzała nierozważne udzielanie pożyczek (np. na zakup tanich mieszkań przez Fannie Mae i Freddie Mac), do czego zachęcały przedsiębiorstwa „zbyt duże, by upaść” oraz inne zakłócenia regulacyjne. —Lawrence White, *Monetary Policy and the Financial Crisis*, 2012.



(ESEJ AUTORSTWA COLE'A WEHRLEGO, AUTORA GRY PAX PAMIR)

Na wstępie tej recenzji muszę wspomnieć o pewnym wydarzeniu. Wiele lat temu, krótko po wydaniu Pax Porfiriana, przedłożyłem Philowi Eklundowi projekt gry w stylu serii Pax opowiadającej o Renesansie. Projekt nie okazał się wart dalszej pracy, ale zapoczątkował rozmowę na temat gry, która ostatecznie stała się *Pax Renaissance*. Niemal od samego początku śledziłem prace nad tą grą z dużym zainteresowaniem. Wycofałem się z testów głównie dlatego, że w tamtym momencie byłem już mocno zaangażowany we własne projekty, a poza tym czułem, że nie mam wystarczającego dystansu do tego tematu, aby być przydatnym jako tester gry. W listopadzie na wydarzeniu BGG CON po raz pierwszy zagrałem w ukończoną grę i od tego czasu rozegrałem już piętnaście partii. To niezwykła gra.

Poza klasyczną fantastyką i II wojną światową żaden temat w grach nie okazał się tak przyciągający jak włoski Renesans. Gry takie jak *Princes of the Renaissance* czy *Książęta Florencji* są tego świetnym przykładem. Jednak gry te zawsze opowiadały o zbyt małym obszarze, aby naprawdę uchwycić ich okres. Nawet doskonały *Machiavelli* wydawnictwa Avalon Hill nie potrafił właściwie uchwycić ducha tamtych czasów. Podstawowy problem jest zawsze ten sam: Renesans polegał na kontaktach i handlu. Był to okres, w którym świat zaczął rozumieć sam siebie, swój porażający ogrom i różnorodność. Przeglądanie się wyłącznie temu, co działo się we Włoszech, jest całkowitym zignorowaniem sedna epoki. Jeśli Półwysep Apeniński stanowił centrum wielkiej rewolucji ideowej, to nie udałoby się to bez wirujących wokół niego ogromnych sił.

Pax Renaissance przyjmuje tę szeroką perspektywę jako punkt wyjścia. Pierwszą rzeczą, którą gracze robią podczas przygotowania gry, jest ułożenie dziesięciu kart map w siatce dwa na pięć, co reprezentuje Europę. No, nie do końca Europę – raczej Europę oczyma rządzących. Figury szachowe na mapie tworzą klasę panującą w dziesięciu królestwach w grze. Są to zarówno przedstawiciele ustatkowanej szlachty (wieże), jak i klasy wojowników (skoczki). Wszyscy oni, choć różni ich religia, są jednakowo zainteresowani zachowaniem status quo.

Pomiędzy kartami mapy znajdują się uprzywilejowani chłopci (pionki), którzy dzięki ciężkiej pracy i koneksjom politycznym zapewnili sobie koncesje handlowe i zaczęli gromadzić fortuny. Na początku gry na planszy będzie ich zaledwie od dwóch do czterech. To ty: mały pionek w bardzo nieprzyjnym świecie, balansujący na krawędzi.

Na początku prawdopodobnie będziesz chciał umieścić więcej pionków w grze. Najlepszym sposobem na to jest zabawa w swatkę, kupowanie królowych z rynku i znajdowanie im odpowiednich kawalerów. Koronacje wprowadzą do gry królestwa, które pozwolą graczom na umieszczenie nowych koncesji na granicach danego królestwa. Te małe koncesje są kluczowe dla pozyskiwania pieniędzy. Od czasu do czasu gracze organizują wyprawę handlową. Kiedy to się stanie, przez Europę przepłynie rzeka pieniędzy, niosąca monety uprzywilejowanym chłopcom i wzmacniająca klasę rządzącą rekrutami w każdym królestwie, do którego dotrze. Klasa panująca cieszy się z takiego obrotu spraw, ponieważ zabezpiecza tym samym swoją pozycję nowymi skoczkami i wieżami. Oczywiście chłopcom również nie przeszkadza przyływ gotówki. Dobrze jest przyjaźnić się z klasą panującą.

Ale Europa ma także drugie, mroczne oblicze. Gdy różne królestwa stają się aktywne, figury szachowe mogą zostać represjonowane. Są one wyrzucane z klasy panującej i umieszczane na odpowiednich kartach królów. To tutaj będą po cichu złorzeczyć, dopóki jakiś spisek nie da im szansy na ponowne pojawienie się. Chłopci również mogą trafić na te karty. Kiedy nowy gracz przejmuje królestwo, wcześniej uprzywilejowany poddany może zostać skazany na niewolę. Będą mogli zostać wyzwoleni, kiedy królestwo ponownie przejdzie z rąk do rąk lub gdy wybuchnie powstanie chłopskie.

Najważniejsze jest wycucie odpowiedniego momentu. Karta mapy, na której znajdują się figury szachowe, jest znacznie bardziej stabilna niż pusta karta. Tak więc przed zainicjowaniem powstania chłopskiego w Świętym Cesarstwie Rzymskim, zwykle najlepiej jest poczekać, aż jakaś niepotrzebna wojna je zdestabilizuje. Nie będziesz jednak jedyną osobą, która chce zamieszać. Inny gracz może mieć nadzieję, że osłabione Święte Cesarstwo Rzymskie posłuży jako ośrodek reformacji Kościoła katolickiego. Być może, gdyby udało się wypowiedzieć świętą wojnę, w północnej Europie można by ustanowić kolejny przyczółek...

Tego rodzaju intrygi stanowią serce *Pax Renaissance*. To gra o losach Europy, w której gracze muszą wziąć pod uwagę różne wizje tego, czym Europa może i powinna być. Czy Imperium osmańskie może zjednoczyć Europę pod jednym kalifatem? Czy przygody kupców na odległej i zacofanej wyspie, takiej jak Anglia, mogą zachwiać wschodnim monopolem handlowym? Czy wygnanym potomkom Cesarstwa Bizantyjskiego uda się przejąć ojczyznę swoich przodków i odbudować imperium Justyniana? Czy kolejna krucjata przywróci chrześcijańską dominację na Wschodzie, a może walczące państwa włoskie utworzą oświeconą republikę?


Gracze wspólnie odpowiedzą na te pytania, starając się aktywować, a następnie wypełnić jeden z czterech warunków zwycięstwa w grze. Zgadza się, ten *Pax* nie posiada typowego dla tej serii „systemu obalenia”. Zamiast tego rządy będą obalane z alarmującą regularnością w trakcie całej gry. Z czasem na rynkach pojawiają się cztery karty komet. Kiedy gracz je kupują, aktywują jeden z warunków zwycięstwa. Każdy z nich przedstawia nową drogę do zwycięstwa: od zebrania w swojej tablicy królów i wasali (zwycięstwo imperialne), po zapewnienie sobie wpływów w dominującej religii (zwycięstwo religijne).

Te warunki nie są zbalansowane, ale nie starają się takie być. Zwycięstwo imperialne jest z pewnością najłatwiejsze do osiągnięcia, ale z tego powodu często jest ono aktywowane jako ostatnie, ponieważ bogaci gracze bez królów z pewnością wykorzystają wcześniejsze komety do własnych celów.

Wszystko to prowadzi do niesamowitego przeciągania liny między graczami, którzy przepychają się wzajemnie, skupiając się na tych zmianach ustrojowych, które zapewnią im zwycięstwo. Ale ta zabawa ma swoje konsekwencje. Bardziej niż jakakolwiek inna gra z tej serii, *Pax Renaissance* jest głęboko „hydrauliczna”. Wybranie nowego rządu w Anglii wywoła także zmiany zupełnie gdzie indziej, a regularność nawracających skutków jest niepokojąca.

Taki efekt motyla można również zaobserwować w ekonomii gry, która opiera się na półzamkniętej gospodarce, jak w grze *Pax Pamir*. Tutaj jednak istnieje znacznie więcej sposobów na pozyskanie gotówki, jak i wycofanie jej z gry. Represjonowanie figur może szybko odesłać monety z powrotem do banku (przewrotnie nazwanego „Chinami”). Z drugiej strony handel może wprowadzić do obiegu nowy pieniądź. Oznacza to, że gotówka ma mniejszą tendencję do „gromadzenia się” niż w *Pax Pamir* i praktycznie każdy gracz ma szansę na ustabilizowanie źródła przychodów. To ważne, ponieważ jest tu na co wydawać pieniądze. Częściej niż w *Pax Pamir* lub *Pax Porfiriana* oplaca się kupować droższe karty z prawej kolumny rynku. Z kolei zwycięstwo imperialne nierzadko wymaga okazałego skarbcza, aby sfinansować kampanie.

Ponadto do opanowania jest nowy zestaw akcji specjalnych. Wierście lub nie, ale prawie wszystko, co opisałem do tej pory, można zrobić niezależnie od akcji specjalnych na kartach. Podobnie jak w przypadku gry *Pax Pamir*, kiedy gracze kupują i zagrywają karty, tworzą przy tym zestaw akcji specjalnych, które mogą aktywować za pomocą wschodnich lub zachodnich działań. Te działania pozwalają graczowi na wykonanie akcji na wszystkich kartach z wybranej strony jego tablicy. Daje to graczom ogromny wachlarz opcji, od konspiracyjnych „oblężeń”, które mogą stopniowo osłabiać władzę (przygotowując grunt pod podbój lub powstanie), po ścięcie głów tym samym kłopotliwym konspiratorom. W przeciwieństwie do *Pax Pamir*, działania te są w znacznej mierze „darmowe”, ponieważ wymagają jedynie aktywacji. Są one jednak często obwarowane wieloma wymaganiami, więc poświęcenie czasu na oczyszczenie węgierskiego dworu może nie być warte wysiłku.



Nie zawsze zresztą będziesz miał możliwość wykorzystania swoich działań. Szpiedzy, którzy zagrażali tablicy w Pamirze, zostali tu zastąpieni przez biskupów. Oni również podróżują po kartach tablicy, ale tutaj nie pełnią funkcji „agentów zniszczenia”. Zamiast tego uciszają karty, na których stoją, blokując ich działania inne niż religijne. Stają się dzięki temu ważnym narzędziem strategicznym. Jednym z najlepszych sposobów radzenia sobie z przygotowującym się do wojny imperium jest wysłanie biskupa, aby uspokoić sytuację.

Oczywiście biskupi mają też słabe strony. Karta, na której się znajdują, może zostać sprzedana lub ścięta, a inny biskup rywalizującej wiary może wpaść na małą debatę religijną, która zakończy się wzajemnym zniszczeniem. Będąc świadkiem wielu debat religijnych, mogę potwierdzić, że Phil doskonale to oddał.

Potrzebowałbym kolejnego obszernego eseju, aby przeanalizować wiele twierdzeń, które Phil wysuwa w swoim podejściu do Renesansu. Uważam, że wiele jego argumentów jest przekonujących, ale niektóre dalekie są od prawdy. Przykładowo jego ogólna teoria stabilności państwa i zmiany ustroju jest prawdziwa, podobnie jak związek między koncesjami handlowymi a powiązaniem politycznymi. Jednak główna teza gry, że europejscy bankierzy byli podstawowym napędem wszystkiego, o czym opowiada ta gra, wydaje się niemożliwa. Znam też wielu luteranów, którzy mieliby poważne problemy ze sprowadzeniem reformatorów do zaledwie pionków w wielkiej bitwie bankierów. Ma to w sobie coś z teorii spiskowej. Z drugiej strony gry nie mogą być spiskiem. „Gracz” w każdej symulacji historycznej – nie mówiąc już o tak rozległej symulacji jak *Pax Renaissance* – zawsze w pewien sposób się wywyższa. Płytkość reprezentacji mówi nam więcej o ograniczeniach naszej formy sztuki niż o naszej historii. Wiemy, że każda chwila jest tworzona przez wielu ludzi i wiele historii, które napierają na siebie. A tylko określona liczba graczy może usiąść przy stole i zagrać w grę.

Najlepsze i najbardziej odkrywczycze gry znajdują sposoby na pokonanie tego ograniczenia. Gdy gracze dążą do zwycięstwa, tarcie między ich pozycjami może generować niezwykłą energię. Nagle świat gry może wydawać się wypełniony wieloma głosami. Pod tym względem *Pax Renaissance* jest osiągnięciem zapierającym dech w piersiach. Uchwycona w grze Europa wydaje się pełna możliwości i przez chwilę graczom może się wydawać, że poruszają się w świecie o wiele szerszym niż dziesięć kart mapy rozłożonych na kuchennym stole.

Cole Wehrle



Anegdota Alexa: *Ostatnio brałem udział w zabawnej rozgrywce, w której Cromwell zreformował Anglię i rozprzestrzenił protestantyzm do Francji! Ale reformiści nie zdołali, niestety, przewyższyć liczebnie dwóch pozostałych religii. [N8f]*

PAX RENAISSANCE: DRUGA EDYCJA

Autorzy gry: Phil i Matt Eklund, Sierra Madre Games © 2020

Rozwój gry: Stefano Tiné, Alex Serban, Pål Keller Carlquist

Okladka: Josefin Strand

Ilustracje: Josefin Strand, Madeleine Fjäll, My Olausson, Karim Chakroun

Koordinacja produkcji: Besime Uyanik, Pål Keller Carlquist

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

Plansza: Emily Lau

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

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

Stefano Tiné, Mauro Cella, Fabio Santamaria, Diego D'Arrigo

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

Moduł Vassal: Stefano Tiné

Specjalne podziękowania dla Liz'bet Campbell, która przybliżyła mi świat Renesansu!

WERSJA POLSKA:

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta: Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

Konsultacja merytoryczna: Emil Bojara, Dominik Kadzik, Marek Piwoński, Marek Zajdler

Wydawca: Galakta



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

