

# PAX Hispanica



## Część A WPROWADZENIE

*Jako młodzieniec z Hiszpanii, Anglii, Francji, Holandii czy Kurlandii za życiowy cel postawiłeś sobie zostać wpływowym dworzaninem, wyzwolicielem albo po prostu – piratem z Karaibów. Jest XVII wiek, więc praktycznie wszystko należy do korony hiszpańskiej, inkwizytorzy bacznie nastuchują, czarny rynek się powiększa, a żadna podróż nie jest bezpieczna przed atakami korsarzy. Każdego roku żeglujesz między wyspami, aby transportować, plądrować, przemycać i zastawiać zasadzki na łodzie wyładowane srebrem, perłami, klejnotami, a także bezcennymi relikwiami przeznaczonymi na finansowanie kolejnych ambicji korony. Do ciebie należy decyzja – stanąć na czele floty czy ją splądrować?*

*Pax Hispanica<sup>1</sup> to asymetryczna gra o bitwach morskich dla 1-5 graczy autorstwa Phila Eklunda. Mechanika – podobnie jak w innych grach z serii Pax – skupia się przede wszystkim na budowaniu swojego zestawu kart, manipulowaniu rynkiem, licytacji w ciemno i wyborze jednej z 4 różnych ścieżek kariery i dróg do zwycięstwa. Wygraj, stając się profesjonalistą w swoim zawodzie i przekształcając hiszpańskie społeczeństwo.<sup>2</sup>*

**Pobierz lub skomentuj Żywe Zasady**  
(dokument w j. angielskim)

Filozofia Żywych Zasad, stosowana przez twórców od 1992 r.:  
Jeśli znajdziesz błąd w zasadach lub warstwie historycznej, zostaw komentarz w Żywych Zasadach. Jeśli definicja danego terminu nie jest wystarczająco precyzyjna, zaproponuj lepszą!

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



### Metazasady (zasady dotyczące zasad):

**Kiedy termin** jest wyjaśniany po raz pierwszy, jest **pogrubiony**. Jeśli jest zapisany *kursywą*, oznacza to, że został wyjaśniony w innym miejscu.

**Słowo zapisane Wielką literą** to ogólny termin, wyjaśniony w glosariuszu (str. 30) lub na Kamieniu z Rosetty.

**Słowo zapisane DRUKOWANYMI LITERAMI** odnosi się do pól PIRACTWO lub EUROPA na mapie lub do Zezwoleń Statku wydrukowanych na kartach Statków.

**Złota zasada.** Jeśli tekst na karcie, w scenariuszu, samoczku lub wariantie zaprzecza tym zasadom, dany tekst ma pierwszeństwo.

**Odporność.** Zdolność karty zapewniająca „odporność” na jakiś efekt ma pierwszeństwo przed innymi zdolnościami.

<sup>1</sup> PAX HISPANICA to dwadzieścia trzy lata względnego pokoju (1598-1621 rok), kiedy to Hiszpania wycofała się z wojen religijnych, które zdominowały poprzednie stulecie. Miało to miejsce podczas hiszpańskiego Złotego Wieku, ostatniego okresu, w którym ten kraj wyraźnie dominował w Europie.

<sup>2</sup> WICEKRÓLESTWO NOWEJ HISPANII obejmuje wybrzeża nad Morzem Karaibskim i Zatoką Meksykańską. W tamtym czasie nie istniało jeszcze określenie „Karaiby” (pochodzące od plemienia Karaibów), które do powszechnego użytku weszło pod koniec XIX wieku.

# Część B ELEMENTY I ICH BUDOWA

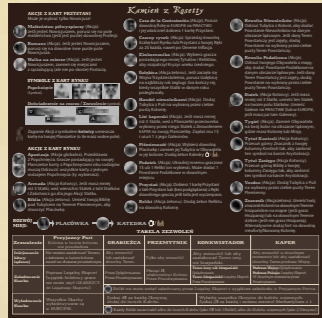
Elementy z wersji deluxe są przedstawione na str. 38.



Mapa i kalendarium



Plansza Filozofii



Kamień z Rosetty



5 Planszetek (po 1 na gracza)



100 kart Rynku

53 Pionki (po 5 na gracza i 28 białych)



16 Galeonów (po 3 na gracza i 1 czarny)



14 kart Przystani



3 arkusze żetonów

10 Fortów (32 Kolonie (po 6 na gracza i 8 fioletowych))



10 Katedr (30 Biblii (po 6 na gracza))



10 Powstań



5 Reliktów 1 Gołębica 1 Papuga



36 srebrnych dolarów (o wartości 1\$)



14 tekturowych Postaci (po 2 na gracza)



10 złotych dublonów (o wartości 4\$)



20 Skrzyń



2 kości

## B1. OBSZARY LĄDOWE (MAPA)



**B1a Dzicz Jukatan**, podobnie jak Floryda i Jamajka, nie jest obszarem lądowym i nie produkuje towarów ani nie ma żadnych Terenów Powstańczych ani Kolonii.

**B1b Tereny Plemienne**

**B1c Teren Kolonii hiszpańskiej**

**B1d Teren Powstańczy**

**B1e Obszar lądowy**

**B1f Towary**

## B2. ARCHIPELAGI (MAPA)

**B2a Prąd**

**B2b Obszary morskie**

**B2c Tereny Dzikich Kolonii**



Nazwa jednocześnie obszaru morskiego i przystani pirackiej.

**Archipelag Wysp Pod Wiatrem** w obszarze morskim Sint Maarten jest pojedynczym obszarem lądowym.

**Archipelag Wysp Nawietrznych** w obszarze morskim Hewanorra jest pojedynczym obszarem lądowym.

## B4. PLANSZETKI (5)

**B4a Nazwa i kolor gracza**

**B4b Zdolność narodowa** (nie dotyczy Hiszpanii)

**B4c Kolumny Kontroli i Zasięgu.** Ten gracz ma Kontrolę 2 i Zasięg 3.

**B4d Znaczniki**

**B4e Biblie**

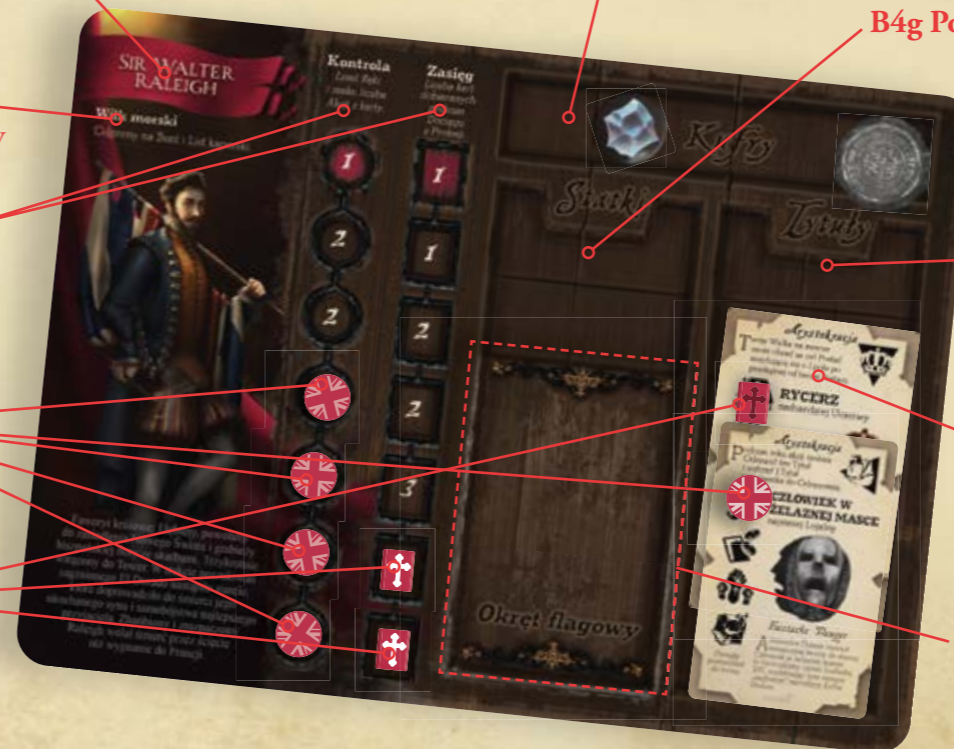
**B4f Kufry do przechowywania pieniędzy i Reliktów.**

**B4g Pole Statków** mieści do 3 kart Statków.

**B4h Pole Tytułów** mieści do 3 kart Arystokracji.

**B4i Rozstawienie** tak, aby tekst zdolności Tytułu był widoczny.

**B4j** Znajdująca się tu karta Statku to **Okreś flagowy**.



### B3. KALENDARIUM (MAPA)

Przystań

CENY SPÓŁ

**EL DORADO**  
Bez Libacji i wszystkie Statki  
muszą robić Rekonesans.

**AMSTERDAM ENTREPÔT**  
Wszyscy gracze mają  
Kontrolę = 3.

1598	1599	1600	1601	1602	1603	1604	1605	1606	1607	1608
TOWARY	LICYTACJA	AKCJE	ZEGLUGA	TOWARY	LICYTACJA	AKCJE	ZEGLUGA	TOWARY	LICYTACJA	AKCJE
WOJNA ANGIELSKO-HISPANICKA						POKÓJ - PAX HISPANICA (Kolejność Graczy)				
Kolejność Graczy										

B3a Omeny

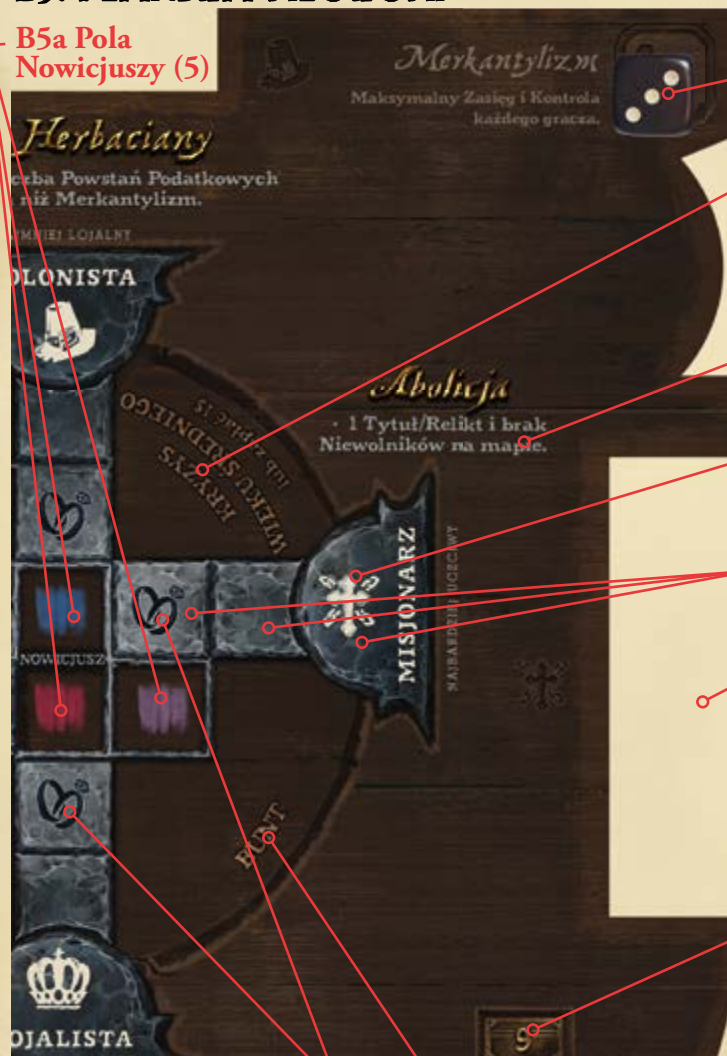
B3b Towary

B3c Pasek  
Pokoju/Wojny

B3d Tor  
Kolejności Graczy

### B5. PLANSZA FILOZOFII

B5a Pola  
Nowicjuszy (5)



B5b Kość  
Merkantylizmu

B5c Obszar  
Kryzysu wieku  
średniego (2)

B5d Warunek  
zwycięstwa (Abolicja)

B5e Pole Ekstremizmu  
(Abolicja)

B5f Tor Profesji  
(misjonarz)

B5g Pole talii (4)  
(Misje)

B5h Kufry  
wojenne

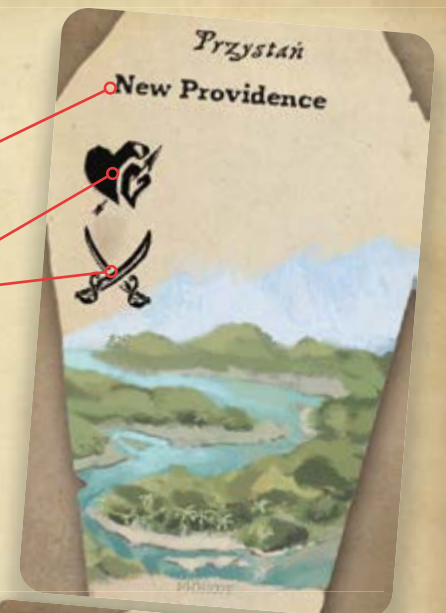
B5i Obszar Buntu (2)

B5j Pola małżeństw (4)  
Używane do Małżeństwa  
Półwyspiarzy.

### B6. KARTY PRZYSTANI (14)

B6a Obszar morski  
Przystani

B6b Symbole Akcji



### B7. KARTY RYNKU (100)

Kolonie, Misje, Arystokracja i Statki.

B7a Symbol Popchnięcia

B7b Zezwolenie

B7c Doświadczenie  
na morzu („A” jest najlepsze,  
a „Z” najgorsze).

B7d Symbol Kotwicy

B7e Symbole Akcji  
(patrz Kamień z Rosetty)

B7f Zdolność Tytułu

B7g Tytuł

B7h Symbol Tytułu Zasięgu  
(patrz Kamień z Rosetty)

B7i Wymagania Tytułu

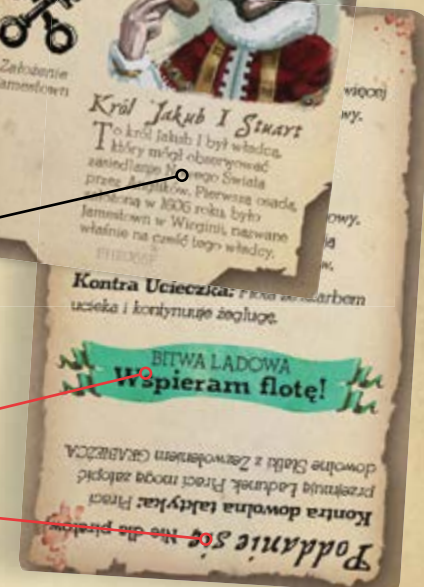


Notka historyczna

### B8. KARTY BITWY (3)

B8a Taktyka bitwy lądowej

B8b Taktyka bitwy morskiej



# Część C ↓ PRZYGOTOWANIE



## C1. MAPA I KALENDARIUM

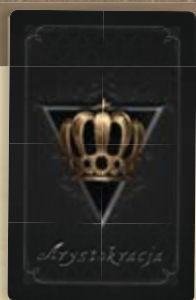
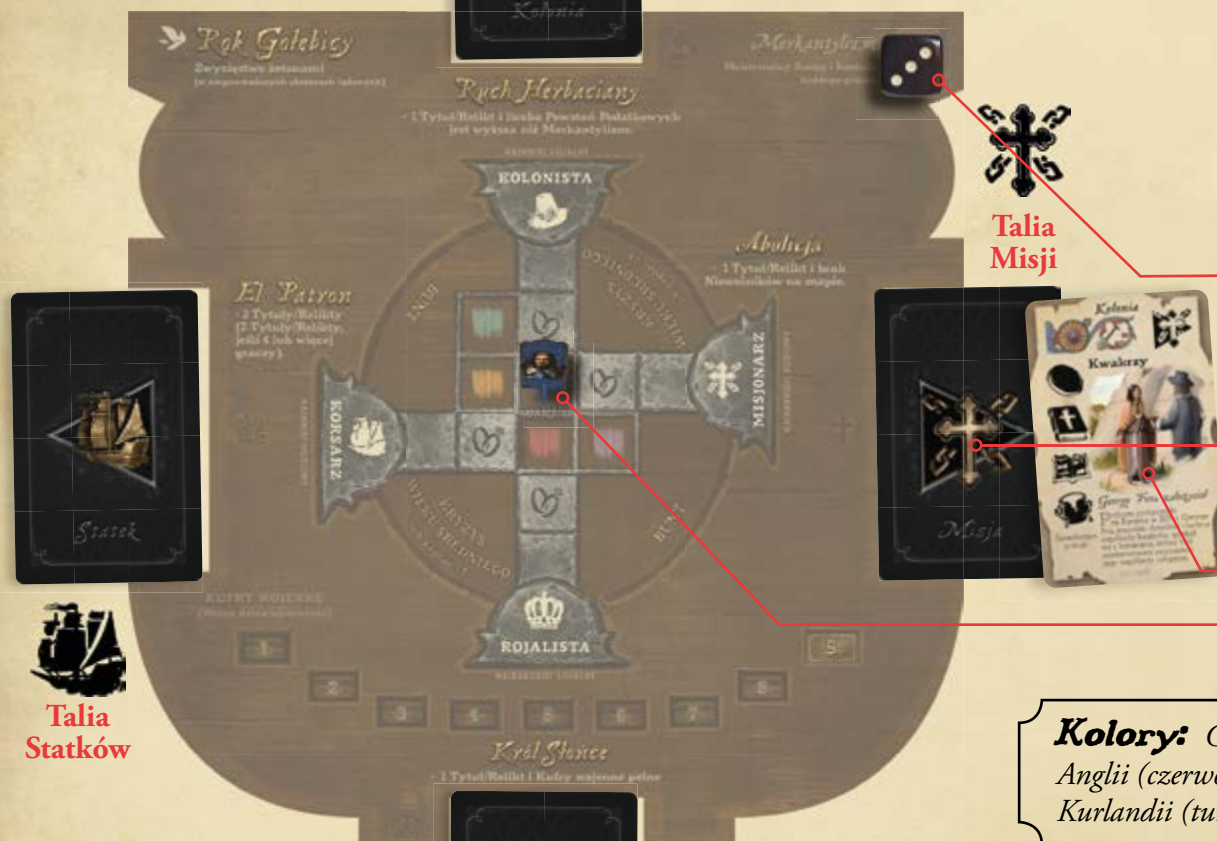
**C1a Umieść Papugę** na polu 1598 kalendarium (jeśli rozgrywasz *krótką grę komety*, zamiast tego umieść ją na polu 1614).

**C1b Wybierz długą lub krótką grę.** Umieść Gołębicę na wybranym polu kalendarium: 1649 (Westfalia) dla długiej gry lub 1637 (Praga) dla krótkiej.

**C1c Umieść biały Pionek** na każdym z 20 *Terenów Plemiennych* (B1b) – reprezentują ludność rdzenną.

**C1d Umieść fioletowy znacznik** na każdym z 8 *Terenów Kolonii hiszpańskich* (B1c) – reprezentują początkowe Kolonie hiszpańskie. Umieść biały Pionek (Tubylec) na każdej z nich. Jeśli fioletowy gracz nie bierze udziału w grze (C3a), każda z tych Kolonii zaczyna z *fortem* ☆.

**C1e Umieść karty Przystani (14)** zakryte w lewym dolnym rogu mapy.



## C2. PLANSZA FILOZOFII

**C2a Kości Merkantylnizmu** (B5b). Umieść kość Merkantylnizmu na symbolu kości, ścianką z 3 kropkami do góry. *Wskazuje to początkową wartość Merkantylnizmu równą 3.*

**C2b Talie Rynku** (4). Potasuj talie Kolonii, Statków, Misji i Arystokracji i umieść każdą z nich zakrytą na odpowiednim *polu talii* (B5g). Odkryj wierzchnią kartę każdej z czterech talii.

**C2c Twoją Postać** umieścisz na polu w swoim kolorze (B5a) w ramach kroku C3g.

**Kolory:** Gracze mogą wcielić się w reprezentantów Hiszpanii (fioletowy), Anglii (czerwony), Francji (niebieski), Holandii (pomarańczowy) oraz Kurlandii (turkusowy).

**Wieczny pokój:** Ten wariant pomija Wojnę trzydziestoletnią. Zamiast tego okres Pax Hispanica trwa od 1603 roku do końca rozgrywki. Akcja Gołębicy jest niedostępna. Dzięki temu jest mniejsza szansa na to, że Karaiby zostaną zrujnowane.

### C3. ELEMENTY GRACZY

Każdy gracz wybiera 1 Planszетkę (losowo lub w ustalony wspólnie sposób) i bierze wszystkie elementy (Znaczniki, Biblie, Galeony, Pionki) w danym kolorze.

**C3a Fioletowy gracz.** Sugerujemy, aby w rozgrywkach dla 2 lub 3 graczy nie brał udziału fioletowy gracz, ponieważ Hiszpania zaczyna z dużą przewagą Kontroli.

**Wskazówka:** Przewaga Hiszpanii jest na tyle duża, że może pozwolić na jej szybką wygraną, jeśli pozostali gracze nie zaczną współpracować już na wczesnym etapie gry.

**C3b Gra solo.** Graj jako Ganga Zumba (druga strona czerwonej Planszетки) przeciwko Królowi Słońce (druga strona fioletowej Planszетки). Patrz Część H. *Planszетка i początkowy tytuł szlachecki Ganga Zumby (KRÓL MARONÓW) mogą być eksperymentalnie używane w grze wieloosobowej.*

**C3c Twoje początkowe dolary.** Każdy gracz rozpoczyna z tyloma dolarami, ilu graczy bierze udział w grze. *Duże srebrne monety są warte 1 \$, a małe złote – 4 \$.*

**C3d Twoja kolumna Kontroli (B4c).** Umieść w niej 6 znaczników Kolonii. Wyjątek: Gracz fioletowy (Hiszpania) zaczyna bez znaczników Kolonii na Planszette.

**C3e Twoja kolumna Zasięgu (B4c).** Umieść w niej 6 Biblii.

**C3f Rezerwa.** Każdy gracz trzyma obok swojej Planszетки żetony w swoim kolorze (Pionki i Galeony).

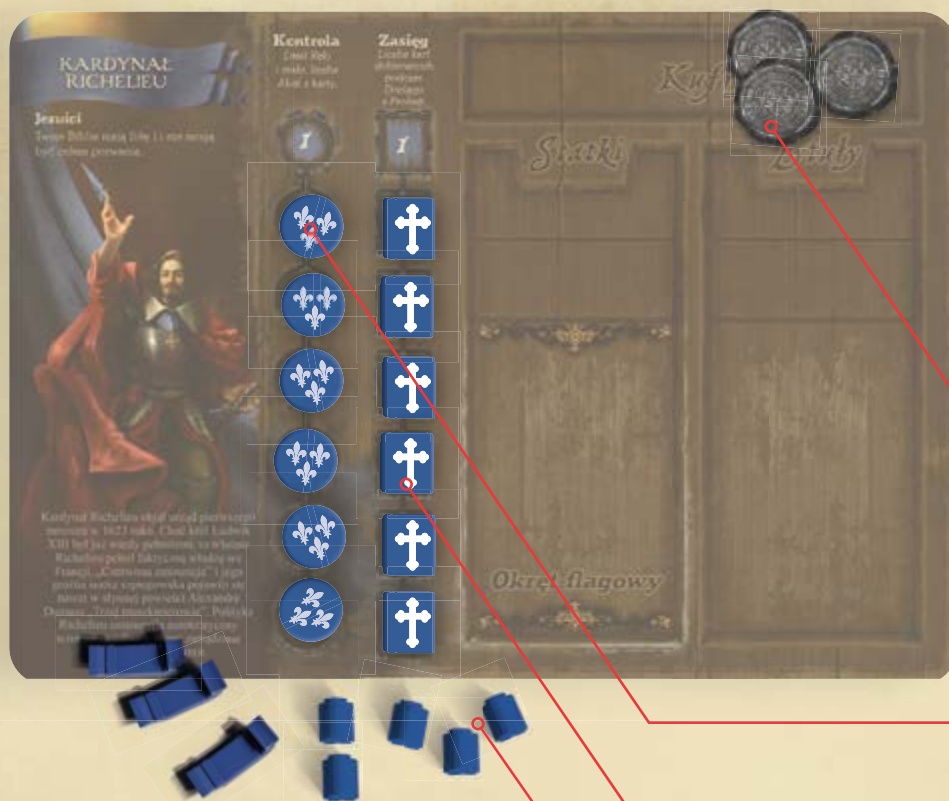
**C3g Twoje Postaci.** Każdy gracz kładzie swoje Postaci na polach w swoim kolorze: jedną na mapie, a drugą na planszy Filozofii (C2c).

**C3h Pula.** Umieść z boku nieużywane żetony (Powstania, Skrzynie, Relikty, forty, Katedry, monety i czarny Galeon).

**C3i Talia kart Bitwy (B8).** Umieść ją jako talię wspólną.

**C3j Twoja początkowa Ręka.** Każdy gracz bierze 2 losowe karty Przystani i zachowuje ich treść w tajemnicy przed innymi graczami.

**C3k Rozpocznij grę.** Jesteście gotowi! Zobacz D1, aby rozegrać pierwszy rok.



# CZĘŚĆ D - PRZEBIEG GRY

Gra składa się z 4-letnich cykli. W czasie każdego roku gracze wykonują swoje tury zgodnie z Kolejnością Graczy (od pierwszego gracza do ostatniego).

Skrócony przebieg gry znajduje się na dole mapy.

- **Przesuń Papugę.** Po tym, jak wszyscy gracze wykonają swoje tury w danym roku, przesuń Papugę na kolejny rok w *kalendarium* (B3). Gra dzieli się na rundy składające się z 4 kolejnych lat: *towarów* (D1), *licytacji* (D2), *akcji* (D3) i *żeglugi* (D4).
- **Rozpatrz Omeny** (patrz glosariusz) na początku odpowiedniego roku.

## D1. ROK TOWARÓW (ROZPATRYWANY RAZ DLA WSZYSTKICH GRACZY)

Rozpatrz następujące punkty:

a. **Ustalenie Kolejności Graczy.** Każdy gracz ma Postać w swoim kolorze na torze Kolejności Graczy (C3g).<sup>3</sup> Kolejność Graczy rozpatrywana jest od lewej do prawej i pozostaje niezmienna w każdym roku, aż do kolejnego roku towarów.

- **Podczas Wojny (B3c).**<sup>4</sup> Ułóż Postaci od najbardziej do najmniej Uczciwego (patrz glosariusz). Remisy rozstrzygaj zgodnie z poprzednią Kolejnością Graczy.
- **Podczas Pokoju.** Ułóż Postaci od najbardziej do najmniej Lojalnego. Remisy rozstrzygaj zgodnie z poprzednią Kolejnością Graczy.

b. **Odświeżenie Katedr.** Uzupełnij każdą pustą Katedrę przy pomocy Pionków Obywateli ze swojej rezerwy w kolorze jej Biblii – reprezentuje to lokalne zapotrzebowanie na Pracowników.

- **Przesiedlenie.** Jeśli właściciel Katedry nie ma już Obywateli, musi odświeżyć Katedrę przy pomocy Obywateli z rezerwy dowolnego innego gracza (nawet gracza, którego nie ma w grze). Zobacz Limity żetonów.

c. **Przejęcie Pracowników** (Kolejność Graczy). Aby uniknąć wymarcia Kolonii (następny punkt), każda pusta Kolonia (taka, na której nie znajduje się Pionek) przejmuje Pracownika z tego samego obszaru lądowego na jeden z 2 sposobów:

- **Porwanie** z Terenu plemiennego lub Placówki (E2a). Jest to obowiązkowe, jeśli żadne inne źródło Pracowników nie jest dostępne.
- **Zatrudnienie** z Katedry (E2b). Właściciel Kolonii (lub pula, jeśli właściciela Kolonii nie ma w grze) płaci 1 \$ pensji właścicielowi zatrudnionego Obywatela.
- **Hiszpańskie kolonie:** Jeżeli fioletowy gracz nie bierze udziału w grze, fioletowe Kolonie przejmują Pracowników jako ostatnie i wykonują Akcję Handlu niewolnikami, jeżeli żadne inne źródło Pracowników nie jest dostępne.

d. **Wymieranie Kolonii.** Jeśli Kolonia nie jest w stanie zdobyć Pracownika i tym samym pozostała pusta, należy zwrócić jej znacznik do *kolumny Kontroli* właściciela (B4c) oraz Odrzucić wszystkie znajdujące się tam Skarby lub *forty*.<sup>5</sup>

3 KOLEJNOŚĆ GRACZY. Nawet statki, które nie transportowały nielegalnych towarów, kryły się podczas wplywania do portów i wypływania z nich, chroniąc się w ten sposób przed konkurencją. Z tego względu niewielu kapitanów decydowało się tworzyć konwoje, co w każdej sytuacji wojennej stanowiło jeden z podstawowych sposobów ochrony statków handlowych przed atakami wrogich jednostek.

4 WOJNY RELIGIJNE. W XVII wieku toczono wiele wojen religijnych, ale nie we wszystkich konfliktach uczestniczyła inkwizycja hiszpańska. Podczas angielskiej wojny domowej walki toczyły się między zwolennikami monarchów z dynastii Stuartów, zwanych kawalerami a armią Parlamentu, określaną jako „okrągłogłowi”. We Francji starli się ze sobą katolicy i hugenoci. W czasie religijnej wojny domowej w Holandii, podczas 12-letniego rozłamu, starcie nastąpiło natomiast między remonstrantami (zwanyimi też arminianami) a gomarystami.

5 UPADEK KOLONII. Wiele amerykańskich kolonii w tajemniczy sposób zniknęło. Jedną z nich było Roanoke w Wirginii (zwane Zaginioną Kolonią), sfinansowane przez sir Waltera Raleigha (czerwony gracz) i jego przyjaciół.

6 HISZPAŃSKI MONOPOL. Zgodnie z prawem hiszpańskie kolonie nie mogły handlować między sobą, a tym bardziej z obcokrajowcami, lecz wyłącznie z Sewillą. Kupcy i tak zwani *cargadores* (pośrednicy) zagranicznych handlarzy każdego roku wysyłali więc flotyllę produktów rzemieślniczych do Nowego Świata. Korona Hiszpanii opodatkowała towary i metale szlachetne prywatnych kupców na 20%; podatek ten znany był jako *quinto real* (królewska piąta część). Nie oznacza to jednak, że mieszkańcy kolonii byli zdani tylko na odległą Sewillę; przeciwnie, pod nosem gubernatorów na Karaibach kwitła kontrabanda.

7 WYNISZCZANIE PRACOWNIKÓW. Brak odporności na choroby Starego Świata, takie jak ospa, malaria, grypa i odra, wyniszczał tubylców skuteczniej niż konkwista. Dowody archeologiczne wskazują jednak, że w tych rejonach śmiertelność sięgała nawet 90% całe dekady przed tym, nim tubylcy w ogóle zetknęli się z Hiszpanami. Choroby nie były jedynym czynnikiem grożącym eksterminacją; inny stanowiły chociażby wyprawy łowców niewolników, które odbywały się nawet mimo praw zakazujących tego procederu. Tragicznym przykładem tego, do czego doprowadziła zachłanność, jest los Wybrzeża Perła w wenezuelskiej Margaricie. Aby obsadzić łowiska ostryg, potrzebni byli ludzie, dlatego pokojowo nastawieni tubylcy z Trynidadu i Tobago zostali w 1511 r. uznani za „Karaibów” lub „piratów”, a tym samym za wrogów Hiszpanii. W ciągu dwóch dekad wyspy zostały zdziesiątkowane przez łowców niewolników, a co więcej, nadmierna eksploatacja łowisk na Margaricie zdegradowała je do stopnia uniemożliwiającego odbudowę.

8 DOLARY HISZPAŃSKIE (\$). Srebrne monety używane w „Pax Hispanica” to dolar hiszpański, zwany także „piece of eight”, a później peso, wybijany masowo w XVI wieku w Meksyku i Peru. Zawiera 25,56 grama czystego srebra. Później stał się podstawą dolara amerykańskiego, choć dziś taka ilość srebra jest warta ponad 17 dolarów amerykańskich. Symbol „\$”, używany dziś zarówno dla dolara, jak i peso, może pochodzić od nałożonych na siebie liter P, T, S, I, czyli znaku mennicy w Potosi w Peru. Używana w grze złota moneta to natomiast dublon, bity w Nowej Hiszpanii od 1622 roku, wart 4 dolary hiszpańskie, 2 dukaty weneckie lub 40 guldenów holenderskich. Zawierał 7 gramów złota, które byłoby warte 420 dzisiejszych dolarów amerykańskich.

**P**rzykład D1d. Podczas roku towarów istnieją 2 źródła Pracowników dla twojej pustej Kolonii w Nowym Edynburgu: Tubylec z Darién i twój Obywatel z Katedry w Ronconcholon. Fioletowy gracz jest pierwszy w Kolejności Graczy i zatrudnia twój Obywatela, pozostawiając Katedrę pustą. Płaci ci 1 \$ pensji za zatrudnienie. Niestety Panama jest powstańcza, co uniemożliwia porwanie. Bez Pracownika twoja Kolonia wymiera.



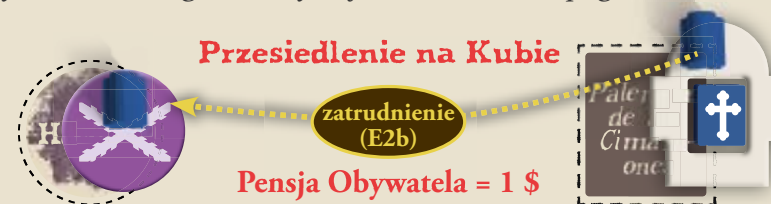
e. **Umieszczenie Towarów.**<sup>6</sup> *Kalendarium* (B3) pokazuje 2 Towary na dany rok. Znajdź 2 *obszary lądowe* (B1e), które przedstawiają te Towary, i umieść po 1 Skrzyni na lub przy każdej Kolonii w danym obszarze lądowym. Nie umieszczaj Skrzyni, jeśli na danym obszarze lądowym nie ma żadnych Kolonii lub jeśli Kolonia ma już Skrzynię.

- **Powstanie (E6a)** na obszarze lądowym nie wpływa na umieszczanie towarów.

f. **Wyniszczanie Niewolników.** Jeśli nowa Skrzynia zostaje umieszczona w Kolonii z Pracownikiem-Niewolnikiem, Odrzuć danego Tubylca do puli.<sup>7</sup>

g. **Zyski.** Jeśli Skrzynia zostaje umieszczona w Kolonii z Pracownikiem będącym Obywatelą, właściciel danego Obywatela otrzymuje 1 \$<sup>8</sup> z puli.

**P**rzykład D1. Jest rok 1610 i trwa Pokój (okres Pax Hispanica).  
**Ustalenie Kolejności Graczy:** Ponieważ fioletowy gracz jest najbardziej Lojalny, a czerwony najmniej, Postaci zostają ustawione w kolejności: fioletowa, niebieska, czerwona.  
**Przejęcie Pracowników:** Kolonia hiszpańska w Hawanie płaci 1 \$ francuskiej Katedrze na Kubie, aby zatrudnić Obywatela (patrz poniżej). W Nowej Andaluzji znajdują się 2 puste Kolonie – obie wymierają ze względu na brak Pracowników.  
**Umieszczenie towarów:** Skrzynia kubańskiego tytoniu zostaje umieszczona na Hawanie. Nowa Andaluzja jest opuszczona, więc nie należy umieszczać tam Skrzyni soli.  
**Zyski:** Niebieski gracz otrzymuje 1 \$. Przesuń Papugę na 1611.



### Pamiętaj!

Nie możesz porywać z Terenów plemiennych w dziczy, takich jak Chetumal na Jukatanie.

## D2. ROK LICYTACJI (KAŻDY GRACZ, W KOLEJNOŚCI GRACZY)

W swojej turze musisz wykonać jedną z trzech poniższych opcji (a, b lub c):

a. **Zainicjowanie licytacji.** Najpierw wybierz jedną z 4 talii Rynku. Następnie:

- **Opcja „zakopany skarb”**.<sup>9</sup> Możesz ogłosić licytację „zakopanego skarbu” – w takiej sytuacji zlicytowana zostanie niewidoczna karta, znajdująca się pod wierzchnią kartą talii. Odkryta karta na wierzchu talii pozostaje na miejscu, dlatego tylko zwycięzca licytacji dowie się, jaka karta była licytowana. Jeśli wybierzesz talię bez ogłoszenia „zakopanego skarbu”, licytacja dotyczy odkrytej wierzchniej karty.
- **Przebieg licytacji w ciemno.** Inicjator licytacji oraz każdy gracz posiadający przynajmniej 1 \$ musi wziąć udział w licytacji. Każdy bierze monety ze swojego Kufra i w tajemnicy umieszcza dowolną ich liczbę (w tym 0) w zamkniętej dłoni, jednocześnie chowając pozostałe monety w drugiej. Następnie wszyscy uczestnicy jednocześnie ujawniają swoje oferty.
- **Zwycięzca licytacji.** Gracz, który zaoferował najwięcej, wygrywa kartę (inicjator wygrywa remisy). Dodaje kartę na swoją Rękę (nie ujawnia jej, jeśli to zakopany skarb).
- **Kto zarabia?** Jeśli wygrasz jako inicjator, zapłać zaoferowaną kwotę do puli. Jeśli ktoś inny wygra licytację, którą zainicjowałeś, płaci zaoferowaną kwotę tobie.<sup>10</sup>
- **Remisy.** Jeśli kilku graczy zaoferowało tyle samo i jest wśród nich inicjator, wygrywa licytację. Jeśli nie, inicjator wybiera, który z remisujących graczy wygrywa.
- **Przeigrani uczestnicy licytacji** otrzymują zaoferowane kwoty z powrotem.
- **Następnie odkryj wierzchnią kartę danej talii** (nie dotyczy opcji „zakopany skarb”).

### Pamiętaj!

Jeśli żaden z graczy nie złoży oferty, inicjator wygrywa licytację.

### Pamiętaj!

W tym roku możesz przekroczyć twój Limit Ręki, ponieważ jest on egzekwowany dopiero na końcu twojej tury w roku akcji.

**Przykład D2a.** Inicjujesz licytację Statku. Zostają ujawnione zalicytowane kwoty: ty nie zaoferowałeś nic, a twoi dwaj przeciwnicy po 5 \$. Jako inicjator decydujesz się wziąć 5 \$ od czerwonego gracza, który dodaje kartę Statku na swoją Rękę.

b. **Dociąg z Profesji.** Dobierz tyle kart, ile wynosi twój Zasięg, z talii powiązanej z torem Profesji, na którym się znajdujesz. Twój Zasięg określa obecna wartość na twojej Planszeczce lub obecny Merkantyizm, którekolwiek jest niższe.

- **Jeśli dobierasz więcej niż 1 kartę**, tylko pierwsza jest jawna dla innych graczy.
- **Następnie odkryj wierzchnią kartę talii.**

c. **Libacja.**<sup>11</sup> Przejdź Kryzys wieku średniego (tylko jeśli posiadasz Profesję, patrz glosariusz), a następnie weź 1\$ i 3 karty Przystani.

9 ZAKOPANY SKARB. Legendy o zakopanych skarbach piratów, o których możemy przeczytać w takich książkach, jak chociażby „Wyspa skarbów” Roberta Louisa Stevensona, mogą pochodzić ze słynnego najazdu sir Francisca Drake'a (karta PHS086F) w 1573 roku. Dzięki pomocy marokańskich przewodników, z których niektórzy zostali włączeni do jego załogi jako wolni ludzie, Drake zaskoczył hiszpańską karawanę transportującą skarby z Panamy do Nombre de Dios, i zdobył 20 ton srebra i złota. Większość tego łupu zakopano, ponieważ był zbyt ciężki, aby w całości przeciągnąć go na statki.

10 PRODUCENCI I KONSUMENTY. Bogacenie się w grze *Pax Hispanica* opiera się na relacji twórcy i odbiorcy. Pieniądze są generowane przez producentów (do których zaliczają się rolnicy, górnicy, lekarze, nawigatorzy, kupcy, przewoźnicy w karawanach czy niewolnicy) i poddawane redystrybucji przez konsumentów (piratów, rabusiów, podatników, handlarzy niewolników, celników czy królów). W związku z tym pieniądze przepływają zarówno dzięki inwestycjom (sprzedaż kart), jak i produkcji kolonialnej. W przeciwieństwie do wielu innych gier tutaj podatki i piractwo raczej dystrybuują bogactwo, niż je generują.

11 LIBACJA tutaj to noc hucznej zabawy zakończona łapanką. Przeprowadzającym ją bandytom zlecono patrolowanie ulic i barów w poszukiwaniu krnąbrnych młodzieńców, których można było złapać i wcielić do służby w marynarce wojennej. Porwani co prawda zarabiali, a także niewątpliwie zdobywali doświadczenie w pirackich rajach na Karaibach, jednak przyjmując, że za niewolnika uznaje się każdą osobą zmuszoną do pracy, pobór przeprowadzany w ten sposób jest w istocie zniewoleniem. Podobne przymuszanie amerykańskich marynarzy do służby w Królewskiej Marynarce Wojennej było jedną z 27 skarg, które doprowadziły do wojny o niepodległość Stanów Zjednoczonych.

12 PÓŁWYSPJARZ odnosi się do Hiszpana urodzonego w Europie, ale zamieszkałego w kolonii. Wyższe urzędy w Nowej Hiszpanii były dostępne wyłącznie dla takich osób lub dla ich małżonków. W *Pax Hispanica* poszukiwacz złota poślubiający pannę młodą urodzoną w Hiszpanii dziedziczy po niej zawód, „wzieniając się” w profesję.

**Przykład D2 (ciąg dalszy przykładu D1).** Fioletowy gracz inicjuje licytację zakopanego skarbu, na którą wybiera talię Arystokracji, i ją wygrywa. Niebieski gracz, posiadający Profesję misjonarza, dobiera 2 karty z wierzchu talii Misji. Na końcu czerwony gracz inicjuje licytację talii Statków. Wygrywa fioletowy gracz, który zaoferował 4\$ – płaci je czerwonemu graczowi, po czym bierze Statek na Rękę. Papuga przesuwa się na 1612.

**Odswieżanie talii:** Jeśli zostanie Odrzucona karta Rynku, trafia odkryta na spód odpowiadającej jej talii. Kiedy na wierzchu talii pojawi się odkryta karta, oznacza to, że talia się wyczerpała (wszystkie jej karty zostały dobrane). Potasuj wszystkie znajdujące się w niej karty, aby stworzyć nową talię dobierania.

**Wskazówka:** Twoim pierwszym celem jest znalezienie pracy! Wygraj licytację karty Rynku, dającej odpowiednie Popchnięcie w 1599 albo zagraj Małżeństwo półwyspiarzy lub Walkę na miecze w 1600. Połączenie akcji Przystani i Popchnięcia często zapewni ci Profesję. Z wyjątkiem Hiszpanii, praca jest kluczowa, aby zarobić na silnym drugim Omenie (Amsterdam Entrepôt). Więcej porad dla nowicjuszy na stronie 28.

**Wskazówka (Zasięg):** Jeśli wybierzesz Dociąg z Profesji (D2b), dobierzesz tyle kart, ile wynosi twój Zasięg. Twój Zasięg zwiększa się, gdy ustanawiasz Misje lub Kotwiczysz karty z symbolem Tytułu Zasięgu. Twój Zasięg maleje, gdy tracisz Misje lub Tytuł z Biblią na symbolu Tytułu Zasięgu.



### D3. ROK AKCJI (KAŻDY GRACZ, W KOLEJNOŚCI GRACZY)

W Kolejności Graczy, każdy gracz zagrywa dowolną liczbę kart Rynku i/lub Przystani. Liczba akcji, które wykonujesz z każdej karty, nie może przekroczyć twojej wartości Kontroli. W swojej turze wykonaj następujące kroki dla każdej zagranej karty:

- Odkryj kartę z twojej Ręki.**
- Popchnięcie.** Kiedy zagrywasz kartę Rynku, musisz poruszyć swoją Postać o 1 pole we wskazanym kierunku (B7a). Zobacz *pola Ekstremizmu* w G2a.
  - Bunt i Kryzys wieku średniego.** Jeśli w wyniku Popchnięcia miałbyś poruszyć się na obszar podpisany „BUNT” (B5i), zamiast tego rozpatrz Bunt przed wykonaniem Akcji lub Zakotwiczeniem karty (zobacz glosariusz). Jeśli w wyniku Popchnięcia miałbyś poruszyć się na obszar podpisany „KRYZYS WIEKU ŚREDNIEGO lub zapłać 1\$” (B5c), zamiast tego rozpatrz Kryzys wieku średniego (glosariusz).
  - Pojedynek.** Jeśli w wyniku Popchnięcia masz poruszyć się na zajęte pole, zamień się z daną Postacią miejscem.

**Przykład D3b.** W grze 2-osobowej jesteś Ekstremistą Rojalistą, a twój przeciwnik znajduje się na sąsiednim polu. Zagrywasz kartę Arystokracji GIEŁDA KRÓLEWSKA z symbolem Popchnięcia do góry, w stronę Kolonisty. Powoduje to Pojedynek i zamieniasz się miejscami z twoim przeciwnikiem. Jesteś teraz najmniej lojalny (zamiast najbardziej). Odpowiada to wymaganiu „najmniej lojalny” na karcie, którą zagrywasz dla jej efektów Tytułu Zasięgu (D3d).

- Wybierz akcje.** Kiedy zagrywasz kartę, wybierz, które akcje (symbole w lewej kolumnie) wykonasz. Szczegóły akcji znajdują się na Kamieniu z Rosetty.
  - Limit akcji.** Maksymalna liczba akcji, którą możesz wykonać z każdej zagranej karty, jest równa twojej wartości Kontroli, określonej przez obecną wartość na twojej Planszecie lub obecny Merkantylizm, którekolwiek jest niższe. Jeśli zagraż kartę, która zwiększa twoją Kontrolę, jest ona zwiększona dopiero od następnej karty, którą zagraż.
  - Kolejność akcji.** Możesz zagrać akcje z danej karty w dowolnej kolejności. Wykonaj wszystkie akcje, zanim przejdziesz do następnej karty.
  - Efekty akcji.** Zobacz Kamień z Rosetty.
  - Karty zdobyte podczas gry.** Jeśli podczas twojej tury akcji zdobędziesz karty Rynku (np. przez Armadę lub List kaperski), zostają one Zakotwiczone bezpośrednio na twojej Planszecie bez używania jakichkolwiek ich symboli Popchnięcia lub Akcji, o ile nie przekracza to Limitu pół. Jeśli doda to Statek do PIRACTWA, dobierz kartę Przystani.

**Przykład D3c.** Będąc najbardziej lojalnym, zagrywasz kartę Arystokracji z twojej Ręki dla jej symbolu Tytułu Kontroli ADMIRAL, co zwiększa twoją Kontrolę do 2. Pozwala ci to zagrać twoją kartę Kolonii „Wrak statku kompanii” dla dwóch akcji (np. Znacznika i Armady) zamiast dla jednej. Akcja Znacznika przesuwają znacznik Kontroli na mapę, ale twoja wartość Kontroli nadal wynosi 2.

Akcje Znacznika  
Akcja Armady

**Pamiętaj!**  
Wybierasz kolejność zagrywania kart oraz kolejność wykonywania Akcji na każdej z zagrzanych kart. Możesz zagrać kartę wyłącznie dla jej Popchnięcia i zignorować wszystkie pozostałe Akcje.



- Akcje Kotwicy (Statek, Tytuł Zasięgu, Tytuł Kontroli).** Jeśli postanowisz zagrać akcję zawierającą *symbol Kotwicy* (B7d), umieść daną kartę na polu na twojej Planszecie. Istnieją 3 rodzaje akcji Kotwicy: *Statek*, *Tytuł Zasięgu* i *Tytuł Kontroli*.
  - Odrzuć po zagraniu.** Jeśli zagraż kartę bez używania akcji Kotwicy, Odrzuć ją po wykonaniu wybranych akcji.
  - Limit pół = 3 karty.** Jeśli na twoim polu Statków lub Tytułów znajdują się już 3 karty, nie możesz wybrać akcji Kotwicy. Nie możesz Odrzucić karty, aby zrobić miejsce na nową.
  - Efekty akcji Statku.** Dodaj kartę Statku na twoje *pole Statków* (B4g), umieszczając ją w taki sposób, aby Statek wybrany na twój Okręt flagowy był widoczny jak w B4j. Umieść twój nowy żeton Galeonu tak, aby dołączył do twojej floty (w EUROPIE lub na PIRACTWIE) lub na PIRACTWIE, jeśli to twój jedyny Statek. Jeśli umieścisz go na PIRACTWIE, dobierz kartę Przystani (D4f). Postępuj tak samo, jeśli zdobędziesz Statek z innego źródła (np. Armada lub List kaperski).
  - Wymagania akcji Tytułu (B7i).** Nie każdy może zostać Baronem, Księciem czy Rycerzem! Każda akcja Tytułu ma jedno z czterech **wymagań**: najbardziej Uczciwy (Postać najbardziej po prawej), najbardziej Lojalny (najniżej), najmniej Uczciwy (najbardziej po lewej), lub najmniej Lojalny (najwyżej). Nie możesz zagrać karty Arystokracji dla jej akcji Tytułu, chyba że po Popchnięciu twoja Postać znajduje się najdalej spośród wszystkich Postaci we wskazanym kierunku. Jeśli jest remis, wygrywa go gracz znajdujący się wcześniej w Kolejności graczy.
  - Efekty Tytułu Zasięgu.** Zakładając, że spełniasz wymagania, umieść kartę Rozstawioną na twoim polu Tytułów (kolejność nie ma znaczenia – patrz B4i). Jeśli masz jeszcze Biblię, weź tę znajdującą się najwyżej w twojej kolumnie Zasięgu i połóż ją tak, aby zakryła *symbol Tytułu Zasięgu*.
  - Efekty Tytułu Kontroli.** Rozpatrz tak samo jak poprzedni podpunkt z jednym wyjątkiem: zamiast Biblii z kolumny Zasięgu weź znacznik z kolumny Kontroli.
  - Zdolność Tytułu (B7f)** jest aktywna od razu po umieszczeniu na Planszecie.

#### Pamiętaj!

Jeśli nie spełniasz wymagań, możesz zagrać kartę Arystokracji tylko dla jej Akcji innych niż Akcja Kotwicy lub dla Popchnięcia.

**Przykład D3d.** Jesteś kolonistą (Postać A), a twoi dwaj przeciwnicy to Postaci B i C. Nie spełniasz wymagań dla Tytułu WIELKI INKWIZYTOR z karty, którą masz na Ręce. Możesz jednak zagrać kartę, a jej Popchnięcie przesunie cię na KRYZYS WIEKU ŚREDNIEGO. Zamiast płacić, aby go uniknąć, poruszasz się na pokazane wolne pole Nowicjusza. Teraz remisujesz pod względem najbardziej Uczciwego, ale ponieważ jesteś pierwszy w Kolejności graczy, stajesz się najbardziej Uczciwy i spełniasz wymagania do Zakotwiczenia karty, którą zagrałeś.



Player Order



- e. **Wybierz Okręt flagowy.** Jeśli masz flotę, możesz zmienić swoje Rozstawienie Statków, aby wyznaczyć nowy Okręt flagowy (B4j). Okręt flagowy określa zarówno Zezwolenie, jak i Doświadczenie na morzu całej floty.
- f. **Sprawdzenie Limitu Ręki.** Twój Limit Ręki jest sprawdzany na koniec twojej tury akcji (i ponownie dla wszystkich graczy na koniec roku akcji). Sprzedaj karty Rynku lub Odrzuć dowolne karty z twojej Ręki, dopóki nie osiągniesz twojego Limitu Ręki, określonego przez twoją *kolumnę Kontroli* (B4c), lub obecny Merkantylizm, którekolwiek jest niższe.
- **Sprzedawanie kart Rynku.** Każda karta Rynku na twojej Ręce może zostać sprzedana na Rynek za 1\$ z Puli. Umieść sprzedane karty (w tajemnicy, ale odkryte) na spodzie talii Rynku.<sup>13</sup> Możesz sprzedawać karty w dowolnym momencie twojej tury akcji.
  - **Odrzucanie kart Przystani.** Wtasuj je (zakryte) do talii Przystani. Karty Przystani nie mogą zostać sprzedane, chyba że przy pomocy akcji Czarnego rynku.
  - **Inflacja w 1624.** Po tym Omenie możesz już tylko Odrzucać karty, a nie sprzedawać, chyba że przy pomocy akcji Czarnego rynku.<sup>14</sup>
- g. **Negocjacje (G1).** W dowolnym momencie całego roku akcji możesz wymieniać się i handlować z innymi graczami kartami z Ręki, pieniędzmi, Reliktami i obietnicami. Na końcu tego roku każdy musi Odrzucić karty do swojego Limitu Ręki.

**P**rzykład D3 (kontynuacja przykładu D2). Fioletowy gracz jako pierwszy wykonuje turę akcji. Zagrywa Przystań dla jej Walki na miecze X do Profesji korsarza, następnie zagrywa swój Statek dla Popchnięcia dalej w korsarstwie. Zakotwicza kartę i dodaje Galeon do PIRACTWA, co pozwala na dobranie dodatkowej karty Przystani. Nie może zagrać ani sprzedać żadnej swojej karty Przystani, dlatego Odrzuca jedną, aby osiągnąć swój Limit Ręki wynoszący 1. Niebieski gracz zagrywa obie swoje karty Misji dla Popchnięcia w prawo i otwiera Placówkę w Palenque San Basilio i na Dominice. Sprzedaje swoją kartę Statku za 1\$, ponieważ jej Popchnięcie w dół spowodowałoby po zagranii Bunt wśród jego floty. Czerwony gracz, który w przeciwnym razie nie miałby żadnej karty do zagrania, przerywa tę sprzedaż i proponuje niebieskiemu graczowi 6\$, aby sprzedał tę kartę jemu zamiast na Rynek. Niebieski gracz zgadza się, dzięki czemu w swojej turze akcji czerwony ją zagrywa i Zakotwicza swój zakupiony Statek. Papuga przesuwana się na 1613.

#### Pamiętaj!

Wszystkie akcje na kartach Przystani wymagają, abyś był Nowicjuszem, żeby móc ich użyć.

Bitwa morską galeonów autorstwa Cornelisa Verbeecka, ok. 1619.



- 13 KUPNO I SPRZEDAŻ. W wicekrólestwie Nowej Hiszpanii dominował czarny rynek, w którym często pośredniczyli Żydzi z Hiszpanii, Brazylii i Włoch. Powstały dwie duże diaspory żydowskie: Tucacas na północnym wybrzeżu Wenezueli i Nova Zeelandia nad rzeką Pomeroun w regionie Essequito. Kontrabandyści byli zorganizowani w podziemny żydowski syndykat znany jako Santa Irmandad („Święte Bractwo”, karta S19). Osadnicy w Wenezueli potrzebowali żywności i europejskich towarów, których hiszpański monopol królewski nie był w stanie zapewnić na bieżąco. Eksporterzy, tacy jak Kompania Caracas, latami czekali więc na hiszpańskie statki, które legalnie mogły przewieźć towar do Europy, a jakby tego było mało, ceny frachtu były mocno zawyżone. Ktoś musiał zapelnąć tę lukę. Hiszpańscy gubernatorzy w kolonii bogacili się na opłatach od żydowskich diaspór, nawet mimo urzędzanych od czasu do czasu pokazowych pacyfikacji, które przeprowadzali żołnierze i grupy schrystianizowanych Indian. Najczęstszą kontrabandą były ziarna kakaowca, kupowane przez Święte Bractwo i dostarczane na Curaçao, gdzie przetwarzali je żydowscy specjaliści. Karawany dostarczające kakao z Wicekrólestwa Nowej Granady i Quito, przybywały do Tucacas, sprzedawały swoje produkty Żydom, a w zamian kupowały tekstylia i inne europejskie towary.
- 14 MONETY O OBNIŻONEJ WARTOŚCI. Filip III Habsburg „rozwiązał” kryzys finansowy najpierw wydając nakaz spłaty długów rządowych, a następnie masowo bijąc vellón (bilon; zdeprecjonowaną monetę miedzianą o niskiej wartości) w latach 1608, 1617 i 1621. Pozwoliło to „spłacić” długi zaciągnięte w złocie niemal bezwartościową miedzią.
- 15 HISZPAŃSKIE FLOTY Z TOWARAMI. Raz do roku dwie floty wyruszały z Sewilli lub Kadyksu w stronę Nowego Świata. Po krótkim postoju na hiszpańskich Wyspach Kanaryjskich, gdzie zaopatrywano się w prowiant, ruszały dalej przez Atlantyk, by rozdzielić się między Wyspami Nawietrznymi. Flota Nowej Hiszpanii płynęła do Veracruz, aby załadować srebro i koszenie, podczas gdy flota galeonów udawała się do Cartageny po srebro z Potosi i rtcę z Peru. Niektóre statki zatrzymywały się też w Porto Bello po peruwiańskie towary transportowane mułami przez przemyk panamski, a inne po plony farm ostrzygowych na Wybrzeżu Perel. Następnie obie grupy zbierały się w Hawanie i wspólnie wracały do Hiszpanii. Przybycie flot ze skarbami było wielkim wydarzeniem i czasem obfitości w koloniach, szczególnie dla kupców, rolników, karczmarzy czy tragarzy.
- 16 PRĄD KARAIBSKI. Aby podpiąć do Wysp Karaibskich, zwykle trzeba kierować się za pasatami wiejącymi między Wyspami Nawietrznymi. Trasa lawiruje, nim przedostanie się do ujścia między Florydą a Bahamami. To, w połączeniu z wiatrami wiejącymi pod prąd, czyli ze wschodu (lub z północnego wschodu w miesiącach zimowych), sprawia, że na tym obszarze formują się niewysokie, ale ostre fale, mogące pokonać walczące z nimi statki. Powrót do Europy odbywa się natomiast zgodnie z kursem wyznaczonym przez Prąd Zatokowy, dlatego hiszpańska flota skarbów szykująca się do drogi powrotnej mogła zebrać się dopiero w Hawanie.

## D4. ROK ŻEGLUGI (KAŻDY GRACZ, W KOLEJNOŚCI GRACZY)

Jeśli nie masz żadnych Statków, pomini swoją turę. W przeciwnym razie, jeśli twoja flota znajduje się w EUROPIE, przesun ją na PIRACTWO i dobrać kartę Przystani. Jeśli twoja flota zaczyna na PIRACTWIE, umieść ją na *obszarze morskim* (B2b), gdzie chcesz zaatakować lub załadować Skarb lub Pracownika. Po tym ataku lub załadowaniu, porusz ją z obszaru morskiego na obszar morski, aby załadować więcej Skarbów lub Pionków, albo aby wylądować Pionki w pustych Koloniach. Zakończ swoją turę żeglugi z twoją flotą w EUROPIE albo na PIRACTWIE. Twoja flota nie może się rozdzielić.<sup>15</sup>

- a. **Jeśli zaczyna w EUROPIE.** Flota zaczynająca turę żeglugi w EUROPIE musi poruszyć się na PIRACTWO jako jej żegluga na ten rok (patrz obok). Następnie dobrać 1 kartę Przystani (D4f). To kończy twoją turę.
- b. **Jeśli zaczyna na PIRACTWIE.** Na początku twojej tury zdecyduj, czy żeglujesz, czy robisz *Rekonesans*. Jeśli wybierzesz żeglowanie, umieść wszystkie twoje Galeony na dowolnym obszarze morskim zawierającym Teren, gdzie chcesz *załadować Skarb* (F4, F5), *przesiedlić Obywateli* (F3b) lub *zainicjować bitwę lądową* (E5). Te czynności mogą być ograniczone przez Zezwolenie floty; patrz Tabela Zezwoleń.
- **Rekonesans.** Jeśli postanowisz nie żeglować twoją flotą z PIRACTWA, dobrać 1 kartę Przystani. To kończy twoją turę.
  - **Żałowanie żetonu.** Podczas żeglowania każdy Galeon może załadować 1 żeton (patrz Ładunek). Pionek może zostać załadowany poprzez *zniewolenie* (F3a) lub *przesiedlenie* (F3b), a Skarb przez *GRABIEŻCĘ* (F5a), *PRZEMYTNIKA* (F5b), *KONKWISTADORA* (F5c) lub *KAPERA* (F5d), zależnie od *Zezwolenia* twojego *Okrętu flagowego* (B4j). Jeśli zaczyna w *Przyjaznym Porcie*, patrz F4a.
  - **Zainicjowanie bitwy lądowej** (E5). Możesz zainicjować ją przeciwko zajętemu Terenowi w *obszarze morskim* (B2b), zgodnie z *ograniczeniami* z E5a, w tym z Tabelą Zezwoleń i limitem ataku.
- c. **Żeglowanie.** Flota zawsze żegluguje na sąsiedni obszar morski, gdzie może kontynuować żeglugę, załadować Skarb (Skrzynie i Relikty) lub załadować/ wylądować Pionki. Jeśli przewozi Skarb, żegluguje do EUROPY lub zakupuje go na wyspie. Jeśli nie przewozi Skarbu, zostaje umieszczona na PIRACTWIE.
- **Zasięg ruchu.** Flota może żeglować o tyle obszarów morskich, ile chcesz!
  - **Tylko obszary morskie.** Flota nie może żeglować przez obszary lądowe (np. przez Kubę).
  - **Prądy** (B2a). Flota nie może żeglować z jednego obszaru morskiego do innego w kierunku przeciwnym niż wskazuje strzałka.<sup>16</sup>



#### Pamiętaj!

Nie musisz poruszać się wzdłuż prądów – po prostu nie żegluj pod prąd.

- d. **Powstrzymanie (F1).** Zawsze, gdy twoja flota znajduje się na obszarze morskim (zaczyna na nim, wchodzi na niego lub go opuszcza), dowolny przeciwnik może ci przerwać, żądając: „Opuść banderę!”. Powstrzymujący gracz musi mieć flotę na PIRACTWIE oraz musi ujawnić i Odrzucić kartę Przystani dla tego obszaru morskiego. Natychmiast rozpatrz Powstrzymanie jako *bitwę morską* (F2). Po bitwie morskiej rozdysponuj ocalałe Galeony z obu flot zgodnie z F1c.
- e. **Koniec twojej tury żeglugi.** Jeśli twoja flota ocalała ze Skarbem, żegluj do EUROPY (F1d) lub na wyspę (F6c). Jeśli ocaleje po dowolnych dalszych Powstrzymaniach, wyładuj jej Skarb zgodnie z F6. Jeśli po Powstrzymaniu nie ma żadnego Skarbu, przenosi się na PIRACTWO (kolejny podpunkt). W obu przypadkach twoja tura żeglugi dobiega końca.

**Przykład D4e.** Masz 2 Statki na PIRACTWIE. Zaczynasz swoją żeglugę od umieszczenia ich w Zatoce Barataria. W wyniku bitwy lądowej załadowują Tubylca z Terenu Calusa na Florydzie, po czym załadowują tytoń z Hawany. Następnie żeglują do New Providence, Tortugi, Île-à-Vache (przez Cieśninę Mona) i Sint Maarten, gdzie jeden wyładowuje Tubylca na twojej pustej Kolonii na Gwadelupie. Nikt cię nie Powstrzymuje. W końcu Statki przenoszą się do EUROPY ze Skrzynią tytoniu.



- f. **Wejście na PIRACTWO.** Dobierz kartę Przystani z talii Przystani za każdym razem, kiedy twoja flota wejdzie na PIRACTWO. Może być to ruch z EUROPY (D4a), *Rekonesans* (D4b), *koniec żeglowania* (D4c), *umieszczenie po Powstrzymaniu* (F1c) lub *wykonanie akcji Statku* albo *Casa de la Contratación* (Kamień z Rosetty). Dotyczy to także dodania nowego Statku na PIRACTWO w wyniku akcji Armady lub Listu kaperskiego (D3c).
- **Dobierz 1 kartę Przystani**, niezależnie od wielkości twojej floty. Potasuj talię przed dobraniem karty.
  - **Wyczerpana talia Przystani.** Jeśli nie ma już żadnych kart do dobrania z talii, zamiast tego dobierz kartę (bez podglądania) z Ręki dowolnego innego gracza.
  - **Ograniczenia.** Nie możesz wejść na PIRACTWO, jeśli przewozisz Ładunek. Nie możesz też wyrzucić Skarbu za burtę.

**Przykład D4 (kontynuacja przykładu D3).** Fioletowy gracz nie ma żadnych Statków, ale proponuje 2\$ niebieskiemu graczowi, aby dostarczył Pracownika-Niewolnika do jego pustej Kolonii w Santo Domingo. Dlatego niebieski gracz zaczyna swoim Statkiem GRABIEŻCĄ w Port Royal, zniewala i załadowuje Tubylca z Accompong, po czym wyładowuje go w Santo Domingo i przenosi się na PIRACTWO. Czerwony gracz przemycza Skarb z Hawany, ale gdy opuszcza Zatokę Barataria, niebieski gracz Powstrzymuje go i zatapia. Niebieskiemu graczowi udaje się dożeglować do EUROPY i jako GRABIEŻCA zyskuje 4\$ za skradzioną Skrzynię. Papuga przesuwa się na 1614.

### Pamiętaj!

Twoja flota nigdy się nie rozdziela!



**Przykład D.** W 1599 (pierwszy rok licytacji) wydajesz jako czerwony gracz wszystkie swoje pieniądze, aby kupić kartę Kolonii Kwakrzy, która pozwala na wiele ciekawych akcji. W 1600 postanawiasz jej nie zagrywać, ponieważ jej Popchnięcie nie dałoby ci żadnej pracy. Zamiast tego zagrywasz swoją kartę Przystani dla jej Matżeństwa półwyspiarzy (patrz ilustracja), które przesuwa cię na najniższy szczebel Profesji misjonarza. Zachowujesz Kwakrów, kiedy Odrzucasz karty do swojego Limitu Ręki. Niestety, w swojej turze akcji niebieski gracz kradnie ci pracę poprzez Walkę na miecze. W 1603, pozbawiony funduszy i pracy, wykonujesz Libację (co niezbyt przystaje kwakrowi). Ale w 1604 w końcu zagrywasz Kwakrów, co Popycha cię na Profesję misjonarza. Amsterdam Entrepôt pozwala ci zagrać 3 akcje: Znacznika, Biblii i Piśmienności. Powodzenia!

### Ślub kościelny

Poślubienie córki pastora i miesiąc miodowy na Tortudzie.



# Część E ✨ KOLONIE I MISJE

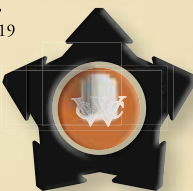
**Kolonia** to okrągły znacznik umieszczony na Terenie Kolonii (Hiszpańskiej lub Dzikiej) na mapie.<sup>17</sup> Kolonia bez Pionka nazywana jest **pustą Kolonią**. **Misja** to Biblia umieszczona na Terenie Plemiennym na mapie, na którym znajduje się Pionek Tubylca (E4a). Biblia zaczyna na mapie jako **Placówka**, ale może zostać ulepszona do **Katedry**, która jest okresowo odświeżana przy pomocy Pionka Obywatela (E4b).

**Wskazówka:** Zakładanie Kolonii poprawia Kontrolę, a ustanawianie Misji poprawia Zasięg. Kontrola pomaga zbudować większą Rękę i zwiększa siłę każdej karty zagranej z twojej Ręki. Hiszpania rozpoczyna grę z dużą przewagą Kontroli. Kiedy dostaniesz pracę, Zasięg pomoże ci zwiększyć twoje finanse i ekwipunek przy pomocy Dociągu z Profesji.

## E1. ZAKŁADANIE KOLONII

Aby **założyć** Kolonię, podczas swojej tury akcji wybierz Akcję Znacznika z dowolnej karty Kolonii i umieść górny znacznik z twojej kolumny Kontroli na pustym Terenie Kolonii na mapie.<sup>18</sup>

- Hiszpańska i Dzika Kolonia.** Hiszpania (fioletowy gracz) może założyć Kolonię wyłącznie na pustym Terenie Hiszpańskim. Pozostali gracze mogą zakładać Kolonie tylko na Dzikim Terenie.<sup>19</sup>
- Fortyfikacje.** Akcja Znacznika może również zostać użyta do dodania **fortu** na dowolną nieufortyfikowaną Kolonię. Patrz E5b.



## E2. POZYSKANIE PRACOWNIKA (ROK TOWARÓW)

Pionek na Kolonii nazywany jest **Pracownikiem**, a Kolonia bez Pracownika to **pusta Kolonia**. Podczas **roku towarów** (D1c) każda pusta Kolonia spróbuje pozyskać Pracownika. Jeśli jej się nie uda, zostanie Odrzucona razem z ewentualnymi fortami i Skarbem.<sup>20</sup> Jeśli jest kilka możliwych źródeł pozyskania Pracownika, właściciel Kolonii decyduje, z którego źródła na tym samym **obszarze lądowym** (B1e) weźmie Pionka. Jeśli na tym samym obszarze lądowym znajduje się kilka Kolonii, wybierają Pracownika zgodnie z Kolejnością Graczy. Podczas roku towarów pusta Kolonia może pozyskać Pracownika poprzez **porwanie** z Plemienia lub Placówki albo **zatrudnienie** z Katedry:

- Porwanie Pracownika-Niewolnika.** Jeśli na Terenie Plemiennym lub Placówce na tym samym obszarze lądowym co twoja pusta Kolonia znajduje się Tubylec, **możesz** go **porwać** podczas D1c. Porusz go na twoją pustą Kolonię jako Niewolnika. **Musisz** to zrobić, jeśli w danym obszarze lądowym nie ma żadnego innego źródła Pracownika.
  - Powstanie.** Porwanie nie jest dozwolone, jeśli obszar lądowy jest **powstańczy** (E6b).
  - Porwanie** nie jest **bitwą lądową** (E5) i automatycznie kończy się sukcesem.
  - Męczeństwo misjonarzy.** Jeśli Tubylec został porwany z Placówki, Odrzuć znajdującą się tam Biblię do kolumny Zasięgu jej właściciela.

**P**rzykład E2a. Podczas roku towarów (D1c) Kolonia hiszpańska automatycznie porwa Tubylca z holenderskiej Placówki, ponieważ żaden inny Pracownik nie jest dostępny. Powoduje to odrzucenie Biblii do holenderskiego Zasięgu.



- Zatrudnienie Pracownika.** Jeśli na tym samym obszarze lądowym co twoja pusta Kolonia znajduje się Katedra z Obywatelami i posiadasz 1\$, aby móc zapłacić pensję, **możesz** zatrudnić danego Obywatela poprzez zapłacenie mu pensji i przesunięcie go na twoją pustą Kolonię. **Musisz** to zrobić, jeśli w danym obszarze lądowym nie ma żadnego innego źródła Pracownika.
  - Pensja za zatrudnienie.** Zapłać właścicielowi Obywatela 1\$ (nie można negocjować ani odmówić przyjęcia pensji). Jeśli zarówno Kolonia, jak i Obywatel należą do ciebie (lub jeśli właściciel Obywatela nie bierze udziału w grze), zapłać 1\$ do Puli. Katedra pozostaje pusta, dopóki nie zostanie odświeżona poprzez **odświeżenie Katedry** (D1b).
- Automatyczne pozyskanie Pracownika przez Hiszpanię.** Jeśli fioletowy gracz nie bierze udziału w grze (C3a), pusta Kolonia Hiszpańska i tak automatycznie pozyska Pracownika po wszystkich innych graczach. Wybiera opcję w następującej kolejności (uwzględniając dostępność Pracownika): **porwanie** (E2a, faworyzując Placówki w Kolejności Graczy) i **zatrudnienie z Katedry** (E2b, w Kolejności Graczy).
  - Pensja.** Za automatyczne zatrudnienie należy zapłacić 1\$ z Puli.
  - Pracownicy ze Statków.** Pracownik może zostać dodany na pustą Kolonię Hiszpańską podczas roku żegluga (E3b).

17 KOLONIA to osada założona na obcym lądzie przez dowolną inną nację, niekoniecznie europejskiego pochodzenia. Na archipelagu wysp karaibskich kolonializm również nie był obcym zjawiskiem. Przeciwnie, kolonie zakładano na długo nim pierwsi osadnicy europejscy postawili stopę na tych ziemiach. 200 lat przed odkryciem Ameryki przez Krzysztofa Kolumba w 1492 r. łowiecko-zbiierackie plemiona Ciguayo i Guanahatabey zostały wyteplone przez rolniczego lud Taino, który z kolei został zdziesiątkowany przez agresywnych Karaibów w wyniku działań wojennych, eksterminacji oraz niewolnictwa. Jeszcze w 1640 r. Caciue Kayerman (karta PHM031F), Karaib, został aresztowany za łapanie niewolników na sąsiedniej wyspie, zasiedlonej przez plemię, z którym Francuzi zawarli traktat. –Éric Roulet, *La Compagnie des îles de l'Amérique. (1635-1651)*, 2022.

18 ZAKŁADANIE KOLONII. Zgodnie z Kartą Wolności i Zwolnień Holenderskiej Kompanii Zachodnioindyjskiej z 1629 roku każdy, kto był w stanie wysłać pięćdziesiąt osób na określone terytorium i w ciągu czterech lat sformować tam funkcjonującą osadę, mógł ubiegać się o tytuł posiadacza ziemskiego w Nowych Niderlandach (*patroon*). Holenderscy biznesmeni, tacy jak Abraham van Peere, zakładali więc kolonie, które pozostawały własnością prywatną do 1714 roku i rozwijały się błyskawicznie, choć, z powodu ekonomicznego oportunizmu, przeważnie poza prawem. Drzewo kampszewowe, z którego produkowano krwistoczerwony barwnik, bardzo pożądanym przez rozwijający się europejski przemysł tekstylny, w dużej mierze pochodziło z hiszpańskiego Wybrzeża Moskitów, od lat 30. XVI wieku zasiedlonych przez purytan z dawnego Old Providence i piratów z wyspy Roatán, nazywających siebie *baymen*. Dowodził nimi bukanier Peter „Belize” Wallace. Ostatecznie ziemie te zostały przekazane koronie angielskiej i uformowane w anglojęzyczne państwo Belize.

19 DZICY OSADNICY. Począwszy od XVII wieku kolonialni rywale Hiszpanii tworzyli na Karaibach własne bazy morskie i magazyny. Anglicy zdobywali małe wyspy, takie jak Saint Kitts w 1624 r., z której zresztą zostali wyparci w 1629 r., by powrócić dekadę później. Zajęli również Jamajkę w 1655 r. Francuscy piraci osiedlili się natomiast na Saint-Domingue (obecnie część Haiti) w 1625 r., z którego także zostali wydeleni i na które potem wrócili. Holendrzy zasiedlili natomiast Curaçao w 1634 roku. Żadne z tych wydarzeń nie przeszkodziło jednak flotylom hiszpańskim w przewożeniu skarbów do Nowego i Starego Świata.

20 FIASKO PROJEKTU DARIEN. Szkocka Kompania Handlu z Afryką i Indiami była pomysłem Williama Patersona, szkockiego kupca i bankiera. Uznał on, że punkt na przesmyku panamskim, łączącym Ocean Spokojny i Atlantycki, to idealne miejsce, by założyć kolonię i rozwinąć ją do głównego centrum handlu. Tak narodził się projekt Darien. Paterson namawiał innych bogatych Szkotów do inwestowania w tę kolonię i do wysyłania tam swoich synów i córek jako osadników. Plan spotkał się z takim entuzjazmem, że w Szkocji na ten cel zebrano 400 000 funtów, czyli około połowy rezerw narodowych, a do tego otrzymano obietnicę dofinansowania od angielskiego Parlamentu; została ona wycofana w wyniku lobbingu Kompanii Wschodnioindyjskiej, obawiającej się o swój monopol handlowy na Filipinach. Ostatecznie flota pięciu statków przewożących 1200 szkockich osadników wyruszyła w 1698 roku w atmosferze ogromnej radości. Rok później wypłynęła też druga. Szkoccy osadnicy założyli kolonię Nowy Edynburg, ale ponieważ znajdowała się ona na bagnistym terenie, wkrótce jedna trzecia osadników zmarła na malarię i żółta febra. Tubylcy, choć przyjaźnie nastawieni, nie byli zainteresowani przywiezionymi z Europy drobiazgami, ale dostarczali żywność, gdy na niedobitki po przejściu zarazy spadł głód. Choć wycieńczeni, osadnicy zdołali odeprzeć jeszcze atak hiszpański. Kiedy jednak żona Patersona zachorowała i zmarła, ten zupełnie się załamał i postanowił porzucić Nowy Edynburg, zabierając ze sobą tych, którzy przetrwali. Z łącznej 16 statków, które wypłynęły ze Szkocji, powrócił więc tylko jeden, z garstką wycieńczonych ocalałych. Fiasko projektu Darien doprowadziło Szkocję do bankructwa i na zawsze zniechęciło ją do szukania szczęścia w Nowym Świecie.

### E3. POZYSKANIE PRACOWNIKA (ROK AKCJI I ŻEGLUGI)

Istnieją 2 inne sposoby, w jakie pusta Kolonia może pozyskać Pracownika: poprzez Akcję Handlu niewolnikami podczas roku akcji lub poprzez załadowanie i wyładowanie Galeonów podczas roku żeglugi:

- Akcja Handlu niewolnikami.**<sup>21</sup> Dodaj Tubylca z Puli na pustą Kolonię, patrz Kamień z Rosetty.
- Pracownicy ze Statków.** Galeon może *załadować* Pionka (F3), a następnie wyładować go w pustej Kolonii.

**Przykład E3b.** Podczas twojej żeglugi twój Galeon zniewala królestwo Calusa na Florydzie i porusza Pionka na pustą Kolonię w Saint-Domingue, gdzie staje się Pracownikiem-Niewolnikiem. W wyniku Negocjacji właściciel Kolonii płaci ci 3\$ za tę (niegodziwą) transakcję.

### E4. USTANAWIANIE I ROZWÓJ MISJI

Gdy wybierasz Akcję Biblii dostępną na każdej karcie Misji, umieszczasz Biblię z góry twojej kolumny Zasięgu na dowolnym Terenie Plemiennym z Tubylcem. Jeśli nie ma żadnych Tubylców na Terenach Plemiennych, nie możesz ustanowić Misji. Misja ma 2 etapy rozwoju: *Placówka* (Biblia na Terenie Plemiennym z Tubylcem) i *Katedra* (Biblia na Terenie Plemiennym z żetonem Katedry):

- Placówka.** Jest to Biblia umieszczona w wyniku Akcji Biblii na Terenie Plemiennym, zajmowanym przez Pionek Tubylca. Umieść dany Pionek na Biblii.
- Katedra.** Jest to Placówka ulepszona w wyniku Akcji Piśmienności <sup>22</sup>, która umieszcza żeton Katedry i zamienia Tubylca na Pionek w kolorze Biblii, zwanym Obywatel.<sup>23</sup>

#### Pamiętaj!

Nie możesz ustanowić Misji bez Tubylca, którego można nawrócić! Na późniejszym etapie gry możesz potrzebować Voodoo lub wyzwolenia niewolników (E5f), aby stworzyć więcej ludności rdzennej.

#### Pamiętaj!

Piśmienność może zostać użyta tylko do nauczania ludności rdzennej w Placówce, ale nie na Terenie Powstańców ani w Kolonii, ponieważ właściciele niewolników są wrogo nastawieni do edukowania niewolników.

**Przykład E4.** W swojej turze akcji zagrywasz kartę Misji i używasz jej Akcji Voodoo aby uzupełnić Teren Plemienny na Dominice, po czym Akcji Biblii aby ustanowić tam Placówkę. Następnie zagrywasz kolejną kartę z Piśmiennością aby ulepszyć Placówkę do Katedry. Podczas roku towarów twój przeciwnik ma pustą Kolonię w obszarze morskim Sint Maarten, a ponieważ nie ma żadnych innych Pracowników dostępnych na Wyspach Pod Wiatrem, musi zapłacić ci 1\$, aby zatrudnić twojego Obywatela z twojej Katedry jako Uchodźcę.

#### Ustanowienie Katedry na Dominice

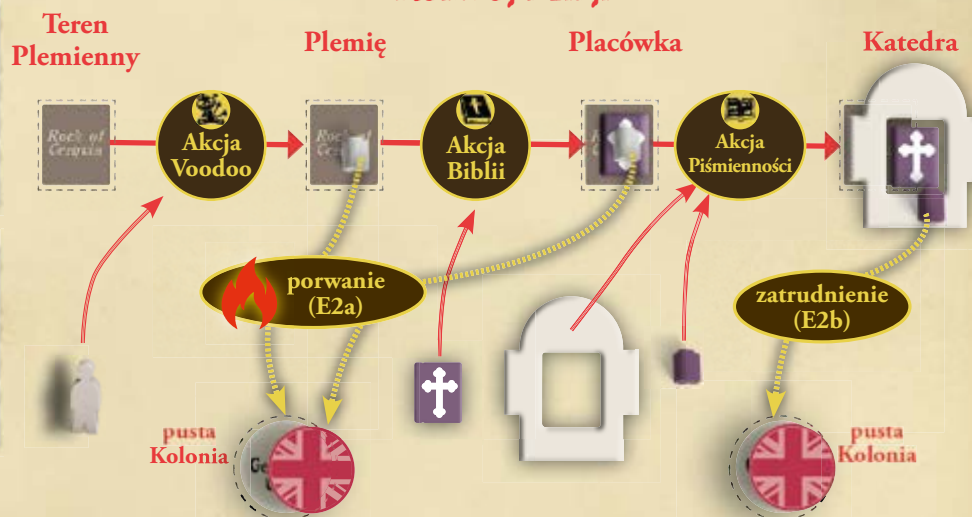


Kolonie z Pracownikami

pusta Kolonia

Najpierw dodany tu Tubylec i Biblia, następnie Tubylec zastąpiony przez Obywatela i Katedrę.

#### Rozwój Misji



<sup>21</sup> TRANSATLANTYCKI HANDEL NIEWOLNIKAMI. Aż do czasów oświecenia niewolnictwo występowało wszędzie tam, gdzie silni sąsiedzi graniczyli ze słabszymi. Dotyczy to Eurazji, Afryki, Oceanii i całego Nowego Świata. Rozwój sztuki żeglarskiej (w innowacjach na tym polu przodowali Europejczycy i Osmanie) sprawił jednak, że to zjawisko urosło do niespotykanej skali. Na mocy hiszpańskiego uprawnienia zwanego asiento, zezwalającego na monopolistyczny handel niewolnikami z koloniami, pierwsi zniewoleni Afrykanie zostali sprowadzeni do Nowej Hiszpanii na początku XVII wieku. Do 1640 roku asiento cieszyli się wyłącznie Portugalczycy, którzy kontrolowali porty niewolnicze w Angoli. Przepisy mające na celu ochronę hiszpańskich flot ze skarbami utrzymywały import niewolników na niskim poziomie, a Cartagena i San Juan de Ulúa były jedynymi oficjalnymi portami niewolniczymi. Niektórzy angielscy żeglarze przemycali niewolników do hiszpańskich kolonii wbrew asiento. Jedną z takich osób był John Hawkins, któremu towarzyszył porywca bratanek, Francis Drake. W latach trzydziestych XVII wieku angielskie i francuskie kolonie na Barbadosie, Antigua, Martynice i Gwadelupie również zaczęły polegać na niewolnictwie, głównie ze względu na zamianę plantacji tytoniu na uprawy kukurydzy. Większość niewolników pochodziła z holenderskiego rynku na Curaçao. Pierwszą angielską firmą zajmującą się handlem niewolnikami była natomiast Royal African Adventurers, zarejestrowana w 1660 r. przez ród Stuartów. Była to instytucja państwowa, jednak posiadała również prywatnych inwestorów. Do jej celów należało między innymi przejmowanie konkurencji Korony na rynku niewolniczym, czego dokonywano z wykorzystaniem marynarki wojennej. O skali zjawiska najlepiej świadczy fakt, że pod koniec XVII wieku 80% populacji Karaibów wywodziło się z Afryki.

<sup>22</sup> PIŚMIENICTWO. Największym darem, jaki misjonarze ofiarowali tubylcom, była umiejętność czytania i pisania. Poza logogramami używanymi przez elitę Majów, żaden lud prekolumbijskich Indian nie rozwinął własnego pisma. Z tego względu tubylcy musieli dopiero nauczyć się zapisywania swojego języka za pomocą alfabetu łacińskiego, w czym pomagali im misjonarze-lingwiści, tacy jak Raymond Breton (karta PHM044F). Do XVII wieku nawet Majowie porzucili swoje rodzime pismo i chociaż nadal posługiwali się językiem maya, zapisywali go już za pomocą alfabetu łacińskiego. Tak powstały księgi Chilam Balam, ważne źródło wiedzy o kulturze ludów z półwyspu Jukatan. Wielu właścicieli niewolników, być może wyczuwając zagrożenie dla swojej pozycji, było wrogo nastawionych do kaznodziejów nauczających prosty lud czytania Biblii. Haitański przywódca Toussaint L'Ouverture, lider pierwszego w historii powstania niewolników (1791-1804), nauczył się czytać i pisać właśnie od misjonarzy. Jego postawa oraz sukces jego inicjatywy zapoczątkowały wiele innych buntów, takie jak ten na Curaçao w 1795 roku, prowadzony przez wyzwolonego niewolnika Tulę.

<sup>23</sup> RDZENNI OBYWATELE. „Potomkowie Francuzów, którzy są zaznajomieni z tym krajem [Nową Francją], wraz ze wszystkimi Indianami, którzy zostaną doprowadzeni do poznania wiary i będą ją wyznawać, na mocy prawa uznaje się za rodowitych Francuzów. Jako tacy mogą przybyć do Francji, kiedy zechcą i nabywać majątki czy inne dobra; przekazywać je, dziedziczyć, a także przyjmować darowizny oraz spadki, jak inni prawdziwi francuscy poddani, bez konieczności przedstawiania listów z deklaracją naturalizacji” – głoś rozporządzenie, wydane przez Ludwika XIII pod przewodnictwem kardynała Richelieu (gracj niebieski) z 1627 roku.

## E5. ATAKI I BITWY ŁĄDOWE

Podczas twojej tury żeglugi twoja flota (składająca się z 1 lub więcej Statków) może ogłosić **bitwę lądową** na Terenie w swoim *obszarze morskim* (B2b), uwzględniając *ograniczenia* (E5a). **Celem** może być Teren Plemienny, Misji, Kolonii lub Powstańczy, zależnie od Zezwolenia floty (patrz Tabela Zezwoleń). Jeśli celem jest Teren Plemienny lub Placówka, bitwa lądowa jest **zniewoleniem** (F3a); w przeciwnym razie to **atak** (obierający za cel Powstania, Kolonie lub Katedry). Cel będzie broniony lub **wspierany** przez wszystkie żetony dające Siłę na tym samym *obszarze lądowym*. Twoja atakująca flota potrzebuje **większej** Siły, aby wygrać bitwę lądową – w przeciwnym razie twoja flota straci Galeon. Aby rozpatrzyć bitwę lądową, postępuj zgodnie z następującymi krokami:

- Ograniczenia celu.** Wybierz jako **cel** jeden zajęty Teren (Powstańczy, Kolonii, Misji lub Plemienny), który przynajmniej częściowo znajduje się na twoim obszarze morskim.
  - Zakaz gambitu.** Nie możesz nigdy zaatakować Terenu, który zawiera żeton w twoim kolorze, nawet jeśli to powstańczy obszar lądowy. Dotyczy to także twoich *Przyjaznych Portów* i twoich *Uchodźców* (E5b). Patrz Tabela Zezwoleń.
  - Tabela Zezwoleń.** Pierwszy rząd tej tabeli (znajdującej się na Kamieniu z Rosetty) wskazuje 4 Zezwolenia i bitwy lądowe, jakie każde z nich pozwala zainicjować.
  - Limit ataków.** Nie możesz zainicjować większej liczby bitew lądowych (licząc łącznie zniewolenia i ataki) niż wynosi liczba Galeonów w twojej flocie na początku twojej tury żeglugi.
  - Tubylec/Placówka na Terenie Plemiennym.** Nie możesz zaatakować Terenu Plemiennego ani *Placówki* (E4a), ale możesz zniewolić znajdujące się tam Tubylca (F3a).

### Pamiętaj!

Liczba bitew lądowych, które flota może zainicjować w każdym roku żeglugi, jest ograniczona do liczby Statków w danej flocie.

**P**rzykład E5a. Jest 1620, podczas Wojny trzydziestoletniej. W twojej turze akcji zagrywasz Akcję Casa de la Contratación, która powoduje poruszenie twojej całej floty na PIRACTWO i dobranie Przystani. W 1621 postanawiasz żeglować (mimo że Omen to sezon huraganów, nie ma żadnego zagrożenia, ponieważ nikt inny nie znajduje się na PIRACTWIE). Okręt flagowy twojej składającej się z 3 Statków floty to KAPER, co daje ci limit ataków równy 3. Ponieważ dążysz do zwycięstwa przez Abolicję, atakujesz 3 wrogie Kolonie z Pracownikami-Niewolnikami i wyzwalamy każdego z Niewolników na najbliższy pusty Teren Plemienny. Wszystkie 3 Kolonie zostają Splądrowane. Postanawiasz zakończyć swoją żeglugę, umieszczając swoją flotę na PIRACTWIE.

### Obliczanie Siły

Łączna Siła Hiszpanii = 2.

**Obywatel** (Uchodźca) (Siła = 1)

**Placówka** (Siła = 0)

**Katedra** (Siła = 0)

**Kolonia** (Siła = 1)

**Fort** (Siła = 1, jeśli jest celem)



**P**rzykład E5e. Anglia atakuje hiszpańską Katedrę w Hondurasie. Ma Siłę 3, a hiszpańska obrona jest równa 2. Katedra zostaje Splądrowana.

**Kolonia** (Siła = 1)

**Galeon** (Siła = 1)

**Powstanie** (Siła = 1, automatyczne wsparcie floty, chyba że jest celem)

Łączna Siła Anglii = 3.

### Wskazówka:

Jeśli Hiszpania nie bierze udziału w grze, jej Kolonie pomagają twojej obronie.

- Siła floty i celu.** Flota wygra bitwę lądową, jeśli ma **większą** Siłę na obszarze lądowym (wliczając **wsparcie**) niż Siła celu (wliczając **wsparcie**). Oblicz Siłę floty i celu na obszarze lądowym poprzez zsumowanie wszystkich żetonów w kolorze gracza (z wyjątkiem Biblii innych niż francuskie):

- Siła = 1:** Powstania (Niewolników lub Podatkowe), Kolonie, Obywatele i Galeony.
- Fort** daje swojej Kolonii 1 Siły, jeśli jest celem ataku.
- Uchodźcy.** Uchodźca to Obywatel w innym kolorze niż jego Kolonia lub Misja. Jeśli Kolonia lub Misja z Uchodźcą zostanie zaatakowana, cała Siła w kolorze danego Uchodźcy w tym obszarze lądowym musi wesprzeć cel. Jeśli Uchodźca nie jest atakowany, o jego wsparciu decyduje jego właściciel, a jeśli dany kolor nie bierze udziału w grze, Uchodźca zawsze wspiera cel.
- Transportowany Obywatel.** Obywatel przewożony jako Ładunek ma Siłę = 0 i nie przydaje się w bitwie lądowej ani morskiej.<sup>24</sup>
- Sprzymierzeńcy i karty Bitwy** (B8). Wszyscy inni gracze, których Siła jest obecna w obszarze lądowym celu, używają kart Bitwy i jednocześnie ujawniają, czy wspierają flotę czy cel (tatyka znajdująca się na środku karty Bitwy, patrz B8a). Ten wybór może podlegać negocjacom przed bitwą (G1c), ale nie jest wiążący. Nie wolno pozostać neutralnym – każdy kolor musi zdecydować, czy stanie po stronie floty, czy celu.

**P**rzykład E5c. Ogłaszasz atak przeciwko Terenowi Powstańczemu, który znajduje się na obszarze lądowym z hiszpańską Kolonią. Fioletowy gracz decyduje, czy wesprze twoją flotę, czy Powstanie. Jeśli obszar lądowy zawierałby także holenderską Kolonię, to także pomarańczowy gracz użyłby swojej karty Bitwy do określenia wsparcia.

- Automatyczne wsparcie.** Właściciel żetonów, które nie są celem, decyduje, kogo na obszarze lądowym wesprze.
  - Cele.** Wszystkie żetony znajdujące się w będącym celem Terenie wspierają cel, bez wyjątku.
  - Powstania** wspierają flotę, chyba że są celem.
  - Tubylcy** mają Siłę = 0 i nie mogą wspierać.
  - Żetony nie należące do graczy** zawsze wspierają cel!
  - Żetony**, które nie są Powstaniem ani celem, wspierają zgodnie z decyzją ich właściciela. Jeśli dany kolor nie bierze udziału w grze, wspierają cel.
- Ustalenie zwycięzcy.** Należy ujawnić wszystkie karty Bitwy, a następnie obliczyć końcową Siłę, wliczając sprzymierzeńców. Większa Siła wygrywa. Jeśli jest remis, wygrywa cel!

f. **Zwycięstwo floty.** Jeśli flota ma większą Siłę, cel spotykają następujące konsekwencje:

• **Kradzież Skarbu.** Jeśli cel miał Skarb i flota ma Galeon z miejscem na Ładunek, załaduj go na dany Galeon. W przeciwnym razie Odrzuć Skarb.

**Pamiętaj!**

Galeony nie mogą zostać przypisane do obrony Kolonii lub Misji.

• **Splądrowanie Terenu** . Znacznik Splądrowanej nieufortyfikowanej Kolonii zostaje Odrzucony do Kontroli jej właściciela. Splądrowana Misja odrzuca swoją Biblię (do Zasięgu jej właściciela) oraz Katedrę (jeśli jakaś jest).

**Pamiętaj!**

Flota może zaatakować ufortyfikowaną Kolonię dwa razy, aby ją zniszczyć.

• **Ufortyfikowana Kolonia.** Jeśli ufortyfikowana Kolonia została Splądrowana, jej **fort** zostaje Odrzucony, a jej Skarb załadowany na atakującą flotę, ale nie traci ona Pracownika.

• **Los Powstania.** Jeśli Powstanie zostanie pokonane, Odrzuć je do Puli (nie ma znaczenia, czy to Powstanie Niewolników, czy Podatkowe).

• **Los Obywatela (w tym Uchodźców).** Odrzuć Obywatela do Rezerwy właściciela. Powoduje to Powstanie Podatkowe , chyba że właściciel zapłaci atakującemu Okup w wysokości 1\$. Jeśli Obywatel nie należy do żadnego gracza (np. Uchodźca), zapłać Okup z Puli.

• **Los Tubylca.** Atakujący decyduje, czy Tubylec zostaje *wyzwolony* (ucieka do najbliższego w linii prostej pustego Terenu Plemiennego), *chwytą za broń* (Odrzuca go, aby spowodować Powstanie Niewolników – patrz następny podpunkt), zostaje *porwany* do pustej Kolonii na danym obszarze lądowym czy *załadowany na Statek* mający miejsce na Ładunek i pustą Kolonię, do której można go dostarczyć. Tubylec nie może zostać zabity.

• **Duch rebelii.** Jeśli zostanie wywołane Powstanie Niewolników lub Podatkowe,<sup>25</sup> musi zostać umieszczone na Terenie Powstańczym na danym obszarze lądowym, jeśli jest jakiś pusty. Jeśli nie ma, Powstanie trafia na dowolny pusty Teren Powstańczy wybrany przez właściciela Kolonii (jeśli to Powstanie Niewolników) lub właściciela Obywatela (jeśli to Powstanie Podatkowe).<sup>26</sup> Jeśli na mapie nie ma już żadnych pustych Terenów Powstańczych, odwróć dowolne Powstanie na drugą stronę.

**Pamiętaj!**

Wygranie bitwy lądowej oznacza Splądrowanie (zniszczenie) Kolonii lub Misji celu.

g. **Zwycięstwo celu.** Odrzuć 1 Galeon (wybrany przez ofiarę) oraz kartę znajdującą się na polu Okrętu flagowego (B4j). Jeśli jest jakiś nadmiarowy Ładunek, Odrzuć go.

*Piet Hein, dowódca floty holenderskiej, w 1628 zaskoczył legendarną srebrną flotę hiszpańską i zgarnął znajdujące się na jej pokładach całoroczne wydobycie srebra z Meksyku i Peru.*



**Przykład E5.** Hispaniola jest ogarnięta powstaniem i znajduje się tam pięć grup żetonów. W Santo Domingo fioletowy gracz posiada hiszpańską Kolonię z pomarańczowym Uchodźcą. W Saint-Domingue czerwony gracz właśnie doświadczył Rewolty Niewolników , więc jego ufortyfikowana Kolonia jest pusta. Niebieski gracz ma zajętą Katedrę w Port-de-Paix, a pomarańczowy gracz – pustą Katedrę w Bahoruco.

Podczas swojej tury żeglugi fioletowy gracz żegluguje swoją flotą, składającą się z 3 Statków, aby obrać za cel zbuntowanych byłych niewolników. Czerwony gracz, którego niewolnicy wywołali powstanie w Kolonii w Saint-Domingue, zgadza się wesprzeć go w tej bitwie lądowej (G1a). Fioletowy gracz ma Siłę równą 3 za swoje Statki i dodatkowo 1 za swoją Kolonię. Gracze czerwony, niebieski i pomarańczowy wybierają i ujawniają swoje karty Bitwy – wszyscy stanęli po stronie Powstania! Byli niewolnicy mają Siłę obrony równą 1 za Powstanie Niewolników oraz dodatkowo 1 za niebieskiego Obywatela, 1 za niebieską Biblię (ze względu na zdolność narodową „Jezuici”), 1 za czerwoną ufortyfikowaną Kolonię i 1 za pomarańczowego Uchodźcę. Oznacza to, że ich łączna siła wynosi 5, czyli o 1 więcej niż łączna Siła floty. Obroncy radują się porażką hiszpańskiego Okrętu flagowego!



**Wsparcie**

Powstanie Niewolników

Wszystkie 3 ujawnione karty Bitwy wspierają cel!

24 DESANT. Ekspedycja Olivera Cromwella zwana West Design – flota 16 okrętów wojennych i 17 transportowców licząca 10 000 żołnierzy – w 1655 r. zatrzymała się, aby załadować dodatkowych ochotników, zebranych spośród niewolników i wolnych ludzi z kolonii Barbados, Montserrat, Nevis i Saint Kitts. Było ich 3500, jednak niemiernie umiejętności sprawiły, że zostali rozgromieni przez kilkuset hiszpańskich obrońców w porcie Santo Domingo. Chociaż Anglikom ostatecznie udało się zdobyć Jamajkę zaledwie miesiąc później, to wniosek jest taki, że niewykształona lokalna milicja mogła być przydatna w obronie, ale nie w atakach desantowych.

25 LOKALNI SPRZYMIERZENICY byli poszukiwani od pierwszej chwili, gdy w Nowym Świecie pojawili się kolonizatorzy innych nacji, bo to dla nich Hiszpanie stanowili największe zagrożenie. Przyjacielskie relacje często nawiązywano podczas wojen tubylczych, gdy kolonizatorzy przyłączali się do jednej lub drugiej strony konfliktu. Spora rolę odegrali w tym również jezuici, którzy zbroili rdzenną ludność przeciwko protestantom. W angielskich koloniach w Jamestown i Massachusetts Bay właśnie lokalni sprzymierzeńcy mieli decydujące znaczenie podczas wojny francusko-indiańskiej.

26 KOLEJĄ PODZIEMNĄ – to pełen sztyfrów i tajemnic system stworzony przez abolicjonistów, ułatwiających niewolnikom ucieczkę. Obejmował zarówno sieć bezpiecznych tras, jak i przyjaznych osad, społeczności i domostw. Uciekinierzy zakładali nielegalne przystanki zwane *palenques* w dziczy, nieopodal kolonii, z których zbiegli, a utrzymywali się z nielegalnego handlu zarówno z kolonistami, jak i przemytnikami. Byli jednak stale zagrożeni atakami ze strony władz lub łowców niewolników. Gdyby w tamtych rejonach istniały osady niewolników, takie jak *quilombos* lub jezuickie redukcje misyjne, zapewne szybko powstałyby do nich trasy kolei podziemnej. Odległości są porównywalne z późniejszą koleją podziemną w USA, z oczywistą różnicą, że uciekinierzy musieli poruszać się głównie drogą morską, nie lądową.

## E6. POWSTANIA I OBSZARY POWSTAŃCZE

Każdy obszar lądowy ma 1 *Teren Powstańczy* (B1d), który może być zajęty przez 1 **Powstanie**, stroną z Powstaniem Niewolników lub Powstaniem Podatkowym do góry.<sup>27</sup> Powstanie Niewolników umieszcza się po *Rewolcie Niewolników*<sup>28</sup> (patrz Kamień z Rosetty), lub może zostać umieszczone, jeśli cel z Tubylcem przegra *bitwę lądową* (E5f).

Powstanie Podatkowe umieszcza się po *Rewolcie Podatkowej* (zastępuje twojego Obywatela) lub (czasami) *Akcji Podatku* (patrz Kamień z Rosetty).<sup>29</sup> Powstanie może zostać również wywołane, jeśli Pionek Obywatela zostanie stracony w bitwie lądowej lub morskiej, patrz E5f (lądowa) lub F2d (morska).

- Powstanie i Siła.** Umieść żeton Powstania odpowiednią stroną do góry. Na Terenie Powstańczym może znajdować się tylko 1 Powstanie.
- Obszar powstańczy.** *Obszar lądowy* (B1e) z Powstaniem jest **powstańczy**. Ma to 4 efekty:
  - Porwanie** (E2a) nie jest dozwolone na powstańczym obszarze lądowym.
  - Brak Przyjaznych Portów** (F4). Kolonia na powstańczym obszarze lądowym nigdy nie jest Przyjaznym Portem (ale nadal produkuje Skarb).
  - Zwycięstwo żetonami** (G3a). Żetony na powstańczym obszarze lądowym nie liczą się do *zwycięstwa żetonami*.
  - Zwycięstwo Herbaciane** (G3b). Powstanie Podatkowe liczy się do tego zwycięstwa.
- Wsparcie w bitwie lądowej.** Powstanie (Niewolników lub Podatkowe) automatycznie wspiera każdą atakującą flotę, która nie obiera go za cel (E5d).
- Koniec Powstania.** Obszar lądowy nie jest już powstańczy, jeśli jego Powstanie zostało pokonane i Odrzucone (E5f).<sup>30</sup>

### Pamiętaj!

Powstania, nawet Niewolników, wspierają flotę podczas zniewolenia. Hiszpańskie Kolonie wspierają cel, jeśli fioletowy gracz nie bierze udziału w grze (C3a).

**P**rzykład E6. *Turkusowy gracz zagrywa 2 Rewolty Niewolników przeciwko twoim hiszpańskim Koloniom w Porto Bello i Cartagenie. Usuwa tym Niewolników, aby stworzyć Powstania Niewolników w Panamie i Nowej Granadzie, jak pokazano poniżej.*

*W twojej turze żeglugi poruszasz swój Galeon, aby Splądrować Nowy Edynburg w Panamie, przy wsparciu Powstania Niewolników. Wyzwalasz Niewolnika w Nowym Edynburgu, który ucieka do Ronconcholon.*

*W swojej turze żeglugi turkusowy gracz ma flotę składającą się z 2 Statków, którą najpierw zabija Powstanie w Nowej Granadzie. Następnie jego flota żegluguje, aby Splądrować Porto Bello (przy wsparciu Powstania ma Siłę 3 kontra 1). Nie może wykonać więcej ataków niż ma Galeonów, dlatego przenosi się na PIRACTWO.*



*Gaspar Yanga, były niewolnik, założył nieopodal Veracruz kolonię wyzwolonych niewolników – San Lorenzo de los Negros. W 1609 r. udało mu się odeprzeć hiszpańską atak, a w 1618 r. podpisać traktat pokojowy.*

**Powstanie Niewolników**

**Powstanie Podatkowe**

<sup>27</sup> BUNTOWNICY NATCHNIENI OŚWIECENIEM. Oświecenie to okres zachłyśnięcia się odkryciem, że istnieją uniwersalne prawa nauki i moralności. Założenie to zostało zasugerowane już przez Galileusza w jego obronie kopernikowskiego heliocentryzmu (1613 rok), ale w skutek działań Inkwizycji ten postulat nie zyskał popularności aż do opublikowania dzieła *Principia Mathematica* Isaaca Newtona w 1687 roku. Kolejnym dokumentem, który zmieniał światopogląd społeczeństw europejskich, był Drugi traktat o rządzie Johna Locke'a (1689 rok), opublikowany anonimowo, również ze względu na zawarte tam tezy, że „wszyscy ludzie są stworzeni równymi”, co mogło wywołać społeczne oburzenie. Kiedy niewolnicy, nauczani czytania i pisanania przez misjonarzy, dostrzegli logiczne podstawy rewolucyjnych idei, zaczęli domagać się wolności.

<sup>28</sup> BUNTY NIEWOLNIKÓW. Prawa Nowej Hiszpanii zakazujące zniewolenia Indian zostały uchwalone dzięki wysiłkom misjonarza Bartolomé de Las Casas (gracz w kolorze fioletowym) w 1542 roku. Zbiegli afrykańscy niewolnicy i Maroni nie mieli jednak żadnej ochrony prawnej. Pod koniec swojego życia de Las Casas opowiadał się za ogólnym zniesieniem niewolnictwa, argumentując, że zniewolenie jest grzechem śmiertelnym. Jego argumenty moralne zyskały na popularności dopiero wśród reformatorskich działaczy religijnych i prywatnych w Anglii dwa wieki później. Największym buntem niewolników od czasów walki Spartakusa z Imperium Rzymskim była rewolucja haitańska (1791-1804). Niewolnicy z francuskiego Saint-Domingue z powodzeniem walczyli o niepodległość pod wodzą takich przywódców jak Toussaint L'Ouverture. Choć reżim nowego narodu Haiti zdelegalizował niewolnictwo, to niestety zezwolił na ludobójstwo, system kastowy, proceder oddawania dzieci na służbę, gdy rodziców nie stać na ich utrzymanie (*restavek*), a także inne formy zniewolenia.


<sup>29</sup> HOLENDERSKA REWOLUCJA PRZECIWKO HISZPANII. „Co za szalony pomysł! Przecież w Holandii prawie nie było ludzi; tylko grupa kupców bez zjednoczonego kościoła lub państwa, bez potężnej arystokracji, bez poważnego wojska i znaczących zasobów naturalnych. Te »niestrawne wymiociny morza« (jak angielski satyryk nazwał Holandię) musiały stawić czoła najpotężniejszemu imperium na świecie. A jednak rzuciły Hiszpanię na kolana... Holendrzy dowiedli, że ich bogactwo nie pochodzi z ziemi i zasobów, ale z handlu, finansów i innowacji. Te zaś nie wymagają kontroli państwa, lecz własności prywatnej, wolnego handlu i tolerancji. To był klucz do zwycięstwa. Podczas gdy ilość ziemi i zasobów jest stała, nie ma ograniczeń dla ludzkiej pomysłowości”. – Johan Norberg, *Discourse, where ideas meet*, 2023.

<sup>30</sup> BUNT PRZECIWKO PODATKOWI SOLNEMU. Dekret królewski z 1631 roku ogłosił, że monarcha ma monopol na sprzedaż soli i nakładał 44% podwyżkę podatku, podnosząc tym samym cenę surowca. Hiszpańska prowincja Bizgaia zbuntowała się, a zamieszki rozprzestrzeniły się aż zostały stłumione w 1634 roku.

# Część F STATKI I FLOTA

**Galeon** to żeton żeglującego statku<sup>31</sup> w twoim kolorze, przechowywany zwykle w EUROPIE lub na PIRACTWIE na mapie. **Flota** to kilka Galeonów. Każdy Galeon jest reprezentowany przez kartę Statku na twojej Planszecie.

- Jedność floty.** Jeśli posiadasz kilka Galeonów, zawsze żeglują one razem i są rozstawiane razem. Jeśli dodasz nowy Galeon, musi dołączyć do twojej floty, niezależnie gdzie się znajduje (w EUROPIE czy na PIRACTWIE).
- Zasada zgodności floty.** Liczba kart Statków na twoim polu Statków (B4g) musi zawsze być równa liczbie twoich Galeonów na mapie.

**Przykład Fb.** Wybierając Akcję Statku , zakotwiczasz kartę Statku na twojej Planszecie. Twoja flota znajduje się w EUROPIE, więc dodajesz tam swój Galeon, aby do niej dołączył.

## F1. POWSTRZYMANIE I JEGO SKUTKI

Jeśli flota dowolnego przeciwnika zaczyna na, wchodzi na lub opuszcza **obszar morski** (B2b) odpowiadający karcie Przystani na twojej Ręce, możesz przerwać jej żeglugę poprzez ujawnienie swojej Przystani (którą Odrzucisz) i zażądanie: „Opuść banderę!”. Jest to wezwanie do *poddania się* (F1a), a jeśli twój przeciwnik odmówi, dochodzi do *bitwy morskiej* (F2).<sup>32</sup> W F1c opisano, co dzieje się z ocalałymi po bitwie morskiej.

- Taktyka poddania się (tylko flota ze skarbem).** Flota ze skarbem może ogłosić poddanie się, zanim jakiegokolwiek karty zostaną położone na stole w bitwie morskiej. Jej Ładunek (jeśli przewozi jakiś Skarb lub Pionki) zostaje przechwycony, a piraci mogą zatopić tylko pojedyncze statki z Zezwoleniem GRABIEŻCA.<sup>33</sup> Ocalała flota ze skarbem zostaje przeniesiona na PIRACTWO.

- Negocjacje.** Poddanie się może być przedmiotem *negocjacji* (G1b). Jeśli nie udało się osiągnąć porozumienia, dochodzi do bitwy morskiej.

- Kilkukrotne Powstrzymanie.** Nie ma limitu, ile razy na rok żegluga flota może Powstrzymać, ale za każdym razem musi Odrzucić kartę Przystani. Możesz Powstrzymać tylko, jeśli twoja flota znajduje się na PIRACTWIE.

- Skutki Powstrzymania.** Po bitwie morskiej ocalałe floty zostają umieszczone na PIRACTWIE albo żeglują po mapie do EUROPY. Jeśli flota wybrała Taktykę poddania się, musi poruszyć się na PIRACTWO.



### Pamiętaj!

Flota o dowolnym Zezwoleniu może Powstrzymać.

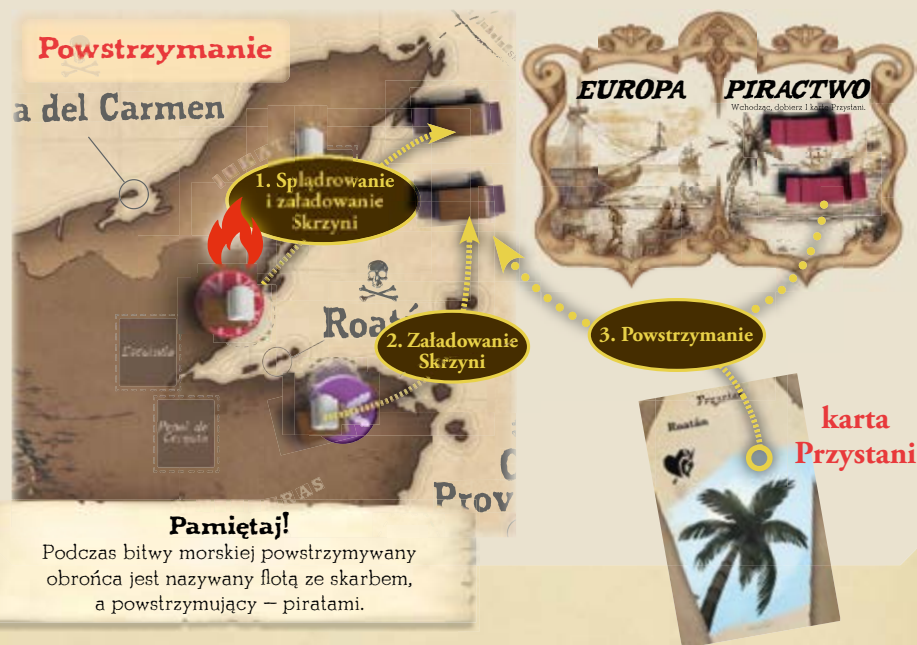
### Pamiętaj!

Jeśli Odrzucasz kartę Przystani, wstaw ją do talii Przystani (patrz glosariusz).

- Żadna flota nie ma Skarbu.** Aktywny gracz kontynuuje swoją żeglugę, a druga flota udaje się na PIRACTWO.

- Aktywna flota ma Skarb.** Jeśli gracz, którego tura trwa, ma Skarb, kontynuuje żeglugę. Druga flota udaje się na PIRACTWO.
- Nieaktywna flota ma Skarb.** Jeśli flota zdobyła Skarb poza swoją turą żegluga (ponieważ skutecznie Powstrzymała), musi spróbować pożeglować do EUROPY, aby *wylądować* Skarb (F6) bez inicjowania bitew lądowych ani załadowywania kolejnych Ładunków. Jest narażona na Powstrzymanie. Nadal może wykonać swoją turę żegluga, jeśli w Kolejności Graczy wypada ona po turze żegluga aktywnego gracza.<sup>34</sup> Druga flota udaje się na PIRACTWO.
- Udanie się na PIRACTWO.** Ocalała flota, która udaje się na PIRACTWO, dobiera kartę Przystani (D4f). Może odrzucić więcej kart Przystani, aby ponownie Powstrzymać, ale nie może Powstrzymać floty, którą właśnie Powstrzymała, dopóki ta nie pożegluguje przynajmniej o jeden obszar morski.

**Przykład F1.** Hiszpańska flota KONKWISTADOR wchodzi na mapę z 2 Galeonami w Roatán, gdzie znajdują się 2 Kolonie ze Skarbami: twoja Kolonia w Cayo San Jorge i hiszpański port w Trujillo. Fioletowy gracz najpierw płąduje Cayo San Jorge, aby ukraść tamtejszą Skrzynię. Następnie załadowuje kolejną Skrzynię poprzez Legalny Eksport w swoim Przyjaznym Porcie w Trujillo. W tym momencie żądaś od niego: „Opuść banderę!”, ujawniając swoją kartę Przystani „Roatán”. Ponieważ możesz Powstrzymać flotę, kiedy wchodzi na lub opuszcza obszar morski, mogłeś Powstrzymać ją od razu po wejściu, aby uratować swoją Kolonię.



### Pamiętaj!

Podczas bitwy morskiej powstrzymywany obrońca jest nazywany flotą ze skarbem, a powstrzymujący – piratami.

<sup>31</sup> GALEON. Ten duży trójmasztowiec, połączenie statku handlowego i wojennego, miał około 30 metrów długości, mocno usztywniony kadłub, kwadratowy takielunek i co najmniej dwa pokłady. Opracowany przez sir Johna Hawkinsa dla Anglików, był używany przez Hiszpanię do transportu dóbr między Starym i Nowym Światem, a próby skopiowania wzoru podjęli się Holendrzy; ich wersję nazywano pinasami lub wielorybnikami. Kryzys w skutnictwie, który nastąpił po 1588 r., doprowadził jednak do zmniejszenia rozmiaru tych statków. Pod koniec ery galeonów na pokładzie zazwyczaj było miejsce dla 20-30 dział i 500 jednotonowych beczek ładunku, a także 200 marynarzy, żołnierzy, oficerów i chłopców okrętowych. Około jedna trzecia tej załogi obsługiwała działa, jedna trzecia broń ręczną na górnym pokładzie, a pozostali specjalizowali się w żegludze. Choć potężne, galeony nie radziły sobie na płytkich wodach, co pokazały holenderskie zwycięstwa w bitwach pod Gibraltarem (1607 rok) i w Zatoce Matanzas (1628, por. kolejny przypis). Wraz z rozwojem artylerii i przekształceniem bezpośrednich bitew morskich w odległe pojedynki artyleryjskie, galeon ewoluował w „okręt liniowy” (zwany potocznie liniowcem) – wyższy i smuklejszy okręt wojenny, w którym zrezygnowano z wysokich kasztelek dziobowych i rufowych, służących wcześniej do ochrony przed abordażem.

<sup>32</sup> WIELKI SKOK. W 1628 roku połowa hiszpańskiej floty skarbów (6 galeonów i 9 statków handlowych) została zdobyta u wybrzeży Kuby przez 31 statków dowodzonych przez Pieta Heina, wiceadmirała Holenderskiej Kompanii Zachodnioindyjskiej (karta PHS087F). Wartość skarbu, na który składało się złoto, srebro, przyprawy i barwniki, wynosiła 12 milionów guldenów (300 000 dublonów), co wystarczyło, by doprowadzić Hiszpanię do bankructwa.

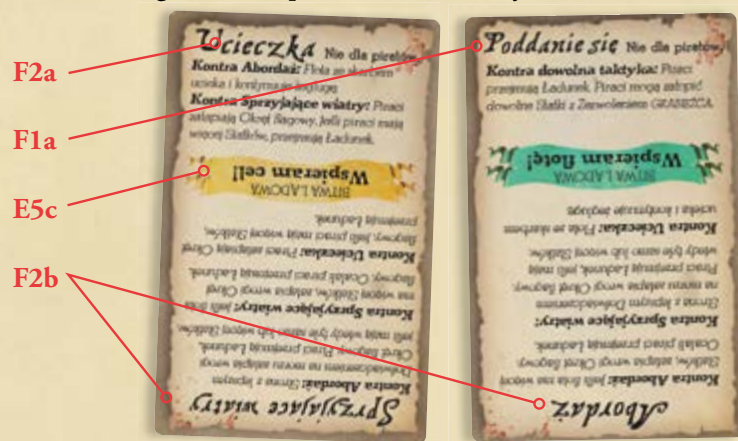
<sup>33</sup> BRAK OPORU. Czerwona flaga na szczycie masztu wskazywała, że najędźcy oszczędzą tych, którzy nie będą stawiać oporu. Doskonale znana czarna flaga z czaszką i skrzyżowanymi piszczelami (Jolly Roger) była mniej powszechna, a co więcej, prawdopodobnie zaczęła się pojawiać dopiero pod koniec XVII wieku.

<sup>34</sup> NARODZINY PIRACTWA. Piractwo w dużej mierze powstało dzięki protekcji angielskich monarchów, którzy wydawali tzw. listy kaperskie, umożliwiające angielskim korsarzom atakowanie każdego statku a wyjątkiem tych pływających pod angielską banderą. Z kolei nieznanym Londyńczyk w 1726 r. napisał, że spory między kupcami a królewskimi urzędnikami dotyczące wolności żegluga i przemytu „zrodziły angielskich piratów i położyły podwaliny pod wszystkie nieszczęścia, które stały się za ich sprawą”. Ważnie między hiszpańskimi i angielskimi kupcami narastały, a do zaognienia sytuacji niewątpliwie przyczyniły się agresywne działania hiszpańskich *guardacostas* (straży przybrzeżnej, karty S20 i S21). Ich zadaniem było stłumienie kontrabandy na hiszpańskich wybrzeżach, jednak spadały na nich oskarżenia o bezpodstawne i brutalne ataki na angielskie statki na Karaibach. –David Wilson, *Peacetime Disputes and the Rise of Piracy*, 2021.



## F2. BITWY MORSKIE

Bitwa morska może zostać zainicjowana wyłącznie przez *Powstrzymanie* (F1) jednej floty, zwanej **flotą ze skarbem** (nawet jeśli nie przewozi żadnego Skarbu), przez drugą – powstrzymujących **piratów**. Umieść Galeony obu flot na *obszarze morskim* (B2b). Siły lądowe nie mogą brać udziału. Jeśli flota ze skarbem nie „opuści bandery” (czyli nie *podda się*, F1a), każda flota w tajemnicy wybiera 1 z 3 innych *taktyk* (B8b) wymienionych na dwustronnej karcie (F2a, b), kładzie ją na stole przykrytą dłońią, a następnie odkrywa ją jednocześnie. Wybrana taktyka powinna być widoczna na górze karty. Polecenia na taktyce floty ze skarbem porównane z taktyką piratów wyjaśniają wynik. Bitwa dobiega końca – patrz *skutki Powstrzymania* (F1c).



- Taktyka uciezki (tylko flota ze skarbem).** Uciekasz i kontynuujesz swoją żeglugę bez *skutków Powstrzymania* (F1c), chyba że twój przeciwnik wybrał taktykę sprzyjających wiatrów.
- Taktyki sprzyjających wiatrów i abordażu.**<sup>35</sup> Jeśli obie strony wybrały tę samą taktykę, flota posiadająca więcej Statków (jeśli taka jest) zatapia Okręt flagowy wroga i ocalali piraci (jeśli jacyś są) przechwytyują Ładunek. Jednak jeśli jedna ze stron wybierze sprzyjające wiatry, a druga abordaż, flota z lepszym Doświadczeniem na morzu zatapia Okręt flagowy wroga i piraci przechwytyują Ładunek, jeśli mają teraz tyle samo lub więcej Statków. Patrz ilustracja powyżej.
- Przechwycenie Ładunku.** Jeśli karta Bitwy wskazuje, że piraci przechwytyują Ładunek, biorą go w całości. Załadowują tyle Skarbów, ile posiadają miejsc na Ładunek, a resztę wyrzucają za burtę. Jeśli przechwycony Ładunek zawiera Pionki, zostają przemieszczone zgodnie z następnym punktem.
  - Zaginione na morzu.** Jeśli obie floty zatoną, Odrzuć Ładunek jako zatopiony skarb.
- Przechwycenie Pionków.** Jeśli Galeon zatonie z pasażerem Tubylcem lub jeśli piraci przechwycą pasażera Tubylca, zostaje Odrzucony i wywołuje Powstanie Niewolników 🟡 na pustym Terenie Powstańczym wybranym przez piratów. Jeśli Galeon zatonie z pasażerem Obywatel lub jeśli piraci przechwycą pasażera Obywatela, zostaje Odrzucony i albo jego właściciel płaci Okup, albo zostaje wywołane Powstanie Podatkowe 🟠 na pustym Terenie Powstańczym wybranym przez właściciela. Jeśli Obywatel nie ma właściciela (np. Uchodźca), należy zapłacić Okup z puli. Jeśli na mapie nie ma już żadnych pustych Terenów Powstańczych, odwróć dowolne Powstanie na drugą stronę. *Powstania Niewolników i Podatkowe reprezentują pogrążonych w żalu krewnych.*

### Pamiętaj!

Powstrzymująca flota musi natychmiast pozbyć się wszystkich Pionków, jakie przechwyci, i nie może ich nigdzie przetransportować.

- Utrata Statku.** Wybierz Galeon, który Odrzucisz do twojej Rezerwy i Odrzuć swoją wierzchnią kartę Statku (Okręt flagowy). Jeśli ocalało kilka twoich Statków, wybierz jeden z nich na swój nowy Okręt flagowy. Ocalałe pirackie Galeony przewożą tyle wybranych przez piratów Ładunków, ile to możliwe.
  - Zasada zgodności floty.** Liczba twoich Galeonów musi zawsze być równa liczbie kart Statków na twoim *polu Statków* (B4g).
  - Nowy Okręt flagowy.** Wybierz dowolną ocalałą kartę Statku na swój nowy Okręt flagowy.

**Wskazówka:** Jeśli masz jednocześnie mniej Statków i niższe Doświadczenie na morzu, staraj się unikać bitew morskich (zaproponuj trybut lub poddać się).

**P**rzykład F2. Hiszpania z 3 Galeonami załadowuje Skarb w Nowej Granadzie i Panamie, ale zostaje Powstrzymana w Old Providence przez holenderską flotę, która składa się z 2 Statków i ma wyższe Doświadczenie na morzu. Holandia próbuje abordażu, ale Hiszpania ucieka i kontynuuje żeglugę. Hiszpania załadowuje kolejny Skarb w Veracruz, ale przy Tris Island zostaje po raz drugi Powstrzymana przez tę samą holenderską flotę. Tym razem obie floty wybierają sprzyjające wiatry, co skutkuje utratą holenderskiego Okrętu flagowego. Ocalali holenderscy piraci przechwytyują 1 Skrzynię (pozostałe Skrzynie przepadają). Bez Skarbu hiszpańska flota porusza się na PIRACTWO. Gdy holenderscy piraci próbują pożeglować do EUROPY, hiszpańska flota zatrzymuje ich w Zatoce Barataria, nadal mając niższe Doświadczenie na morzu. Tym razem wybrane taktyki to sprzyjające wiatry i abordaż, dlatego Hiszpanie tracą swój Okręt flagowy, ale za to z sukcesem przechwytyują Skrzynię. W spokoju docierają do EUROPY. Gracz Hiszpanii planował dodać Skarb do Kufrów wojennych, ale to niemożliwe, ponieważ jego nowy Okręt flagowy to GRABIEŻCA.



### Wskazówka: Szanse w przypadku Powstrzymania!

**Przy założeniu, że flota ze skarbem ma 2 Statki i wybór taktyk jest losowy.**

- Jeśli piraci mają wyższe Doświadczenie na morzu, flota piratów składająca się z 3 Statków przechwyci Skarb i zatopi Statek (5/6); z 2 Statków – przechwyci Skarb (5/6) i zatopi Statek (4/6); a z 1 Statku – przechwyci Skarb (2/6) i zatopi Statek (2/6), ale straci Statek (2/6).
- Jeśli piraci mają niższe Doświadczenie na morzu, flota piratów składająca się z 3 Statków przechwyci Skarb i zatopi Statek (3/6), ale straci Statek (2/6); z 2 Statków – przechwyci Skarb (3/6) i zatopi Statek (1/6), ale straci Statek (2/6); a z 1 Statku – zatopi Statek (1/6), ale nigdy nie przechwyci Skarbu i straci Statek (2/6).

<sup>35</sup> SPRZYJAJĄCY WIATR. „Mieć sprzyjające wiatry” (ang. *to have weather gage*) oznacza być po stronie nawietrznej w stosunku do przeciwnika, co w erze żagli zapewniało swobodę w planowaniu manewrów, a więc znaczącą przewagę. Ten termin często pojawia się w popularnych powieściach marynistycznych takich autorów, jak C. S. Forester, Patrick O’Brian czy Alexander Kent. W XVII wieku okręty wojenne ewoluowały od galeonów, zaprojektowanych do wygrwania podczas abordażu, do liniowców stworzonych by zwyciężać na dystans, czyli za pomocą ostrzału artyleryjskiego.

### F3. ZAŁADOWANIE PIONKÓW PRZY POMOCY ZNIEWOLENIA LUB PRZESIEDLENIA

Galeon o dowolnym Zezwoleniu z miejscem na Ładunek może załadować Pionek i dostarczyć go do **pustej Kolonii** (czyli takiej, która potrzebuje Pracownika). Możesz walczyć w *bitwie lądowej* na Terenie, aby **zniewolić** Tubylca (E5f)<sup>36</sup> albo pokojowo załadować Obywatela w swoim kolorze do przesiedlenia.

- a. **Zniewolenie ludności rdzennej** (dowolne Zezwolenie). Zniewolenie to *bitwa lądowa* (E5) przeciwko Terenowi Plemiennemu lub Placówce. Wlicza się do *limitu ataków* (E5a). Nie można go wykonać, jeśli nie ma pustej Kolonii, do której można przenieść Tubylca.

**P**rzykład F3a. Trwa twoja tura żeglugi i twoja pusta Kolonia potrzebuje Pracownika. Mógłbyś zaatakować i zniewolić jednego z Tubylców, który nie dzieli obszaru lądowego z hiszpańską Kolonią, która mogłaby go obronić. Postanawiasz jednak, że lepszym wyborem będzie zatrudnienie hiszpańskiego Obywatela z Katedry podczas następnego roku towarów: nie grozi to wyniszczeniem ani Rewoltą Niewolników, a dodatkowo zabezpieczy swoją wielokulturową Kolonię przed atakami Hiszpanii.



**pusta Kolonia**

#### **Pamiętaj!**

Nie możesz zatrudniać pracowników z Kolonii (ponieważ są już zatrudnieni).

- b. **Przesiedlenie do Kolonii** (dowolne Zezwolenie). Twoje Galeony mogą transportować Obywateli w twoim kolorze z Katedr (ale nie z Kolonii). Przesiedlenie nie jest bitwą lądową i automatycznie kończy się sukcesem. Musisz dostarczyć go do dowolnej pustej Kolonii, gdzie staje się **zatrudniony**. Katedra pozostaje pusta aż do *odświeżenia Katedry* (D1b).

- **Pensja za zatrudnienie**. Jeśli jesteś właścicielem pustej Kolonii, zapłać 1\$ do Puli (E2b). Jeśli dostarczasz swojego Obywatela do pustej Kolonii przeciwnika, nie może on odmówić i musi zapłacić ci 1\$ (nienegocjowalne), jeśli ma jakieś dolary. Jeśli dostarczysz Obywatela do hiszpańskiej Kolonii, a Hiszpania nie bierze udziału w grze, pensja jest płacona z Puli.

**P**rzykład F3. Poruszasz się do Placówki i atakujesz ją. Twój przeciwnik jest wspierany przez Kolonię na tym samym obszarze lądowym, ale twoja flota, składająca się z 2 Statków, jest silniejsza i wygrywa. Bierzesz Tubylca jako Niewolnika, co Odrzuca misjonarza. Dostarczasz Pionka jako Pracownika-Niewolnika to jednej z twoich pustych Kolonii.



**obrona Placówki i Kolonii**

#### **Pamiętaj!**

Jeśli musisz zapłacić swojej własnej Kolonii (np. łapówkę przemytnika) lub własnemu Obywatelowi (np. pensję za zatrudnienie), zamiast tego zapłać do Puli.

#### **Pamiętaj!**

Nie możesz zaatakować Placówki ani załadować Pionka na Galeon, jeśli nie ma pustej Kolonii. Nie można brać Pionków do EUROPY.

### F4. ZAŁADOWANIE SKARBU W PRZYJAZNYM PORCIE

Podczas twojej żeglugi, jeśli zaczniesz lub wejdiesz na *obszar morski* (B2b) zawierający Kolonię ze *Skarbem* (Skrzynia i/lub Relikt), możesz go **załadować** poprzez położenie go na twoim pustym Galeonie. Po załadowaniu Skarb może zostać wyładowany tylko w EUROPIE lub zgodnie z F6c i nie może zostać wyrzucony za burtę ani wyładowany nigdzie indziej (nadal unosi się na wodzie). Aby załadować Skarb, najpierw ustal, czy Kolonia jest Przyjaznym Portem:

- a. **Przyjazny Port**. Każda z twoich Kolonii to **Przyjazny Port**, chyba że znajduje się na powstańczym obszarze lądowym. Twoja flota może załadować Skarb w ramach Legalnego Eksportu z twoich Przyjaznych Portów, niezależnie od Zezwolenia.
- b. **Wyjątek dla Hiszpanii**. Flota z Zezwoleniem GRABIEŻCA należąca do fioletowego gracza nigdy nie może korzystać z hiszpańskich Kolonii jak z Przyjaznego Portu.
- c. **Załadowanie Reliktów**. Relikt może zostać załadowany w ramach Legalnego Eksportu (tylko w Przyjaznym Porcie!) lub w dowolnym porcie w ramach przemytu (PRZEMYTNIK) lub Splądrowania.
- d. **Mapa skarbów**. Wyspa z zakopanym Skarbem jest Przyjaznym Portem, jeśli posiadasz mapę skarbów (F6c).



### F5. ZAŁADOWANIE SKARBU A ZEZWOLENIE

Jeśli flota znajduje się w Przyjaznym Porcie, patrz F4a. W przeciwnym razie Skarb zostaje załadowany z Kolonii w zależności od tego, jakie jest Zezwolenie Okrętu flagowego (B7b): GRABIEŻCA, PRZEMYTNIK, KONKWISTADOR czy KAPER (patrz Tabela Zezwoleń):

- a. **GRABIEŻCA** Ten Okręt flagowy załadowuje Skarb poprzez wygranie *bitwy lądowej* (E5) przy pomocy wyższej Siły. Powoduje to *Splądrowanie* (Odrzucenie) Kolonii.

**P**rzykład F5a. Masz 1 Statek z Zezwoleniem GRABIEŻCA i chcesz załadować Skarb we własnym Porcie na Barbados w Hewanorrze.<sup>37</sup> Niestety na Wyspach Nawietrznych trwa Powstanie Podatkowe, przez co Barbados nie jest Przyjaznym Portem. Zgodnie z Tabelą Zezwoleń flota z Zezwoleniem GRABIEŻCA nieznajdująca się w Przyjaznym Porcie może załadować Skarb tylko poprzez Splądrowanie Kolonii. Nie jest to jednak możliwe ze względu na zasadę „zakaz gambitu” (E5a). Twoją najlepszą opcją jest zaatakowanie najpierw Powstania Podatkowego, używając swojej Kolonii jako wsparcia, a następnie Legalny Eksport z Barbadosu.



- b. **PRZEMYTNIK** Ten Okręt flagowy załadowuje Skarb, płacąc 1\$ łapówki (której przyjęcia nie można odmówić) graczowi będącemu właścicielem Kolonii (lub do Puli, jeśli to Kolonia w twoim kolorze lub należąca do gracza niebiorącego udziału w grze). Zapłać osobno za Skrzynię i Relikt.<sup>38</sup> Przemyt nie jest bitwą lądową.

36 NIEWOLENIE TUBYLCÓW było nielegalne na mocy Nowych Praw z 1542 r.; nie wolno było również ich krzywdzić ani przejmować należących do nich ziem. Wyjątek stanowiły jednak plemiona uznane za będące w stanie wojny z Hiszpaniami. Łowcy niewolników określali więc swoje ofiary jako „Karaibów” (lud uznawany za wrogi Koronie), co pozwalało im działać bez ograniczeń. W przypadku ludności innych nacji dozwolone było jednak pobieranie danin w zamian za „przywilej” bycia poddanym, co z luką prawnej czyniło narzędzie ucisku i formę pracy przymusowej. W niektórych rejonach takich jak Sonora czy Jukatan, proceder ten trwał aż do początków XX wieku.

37 HEWANORRA. Odkrycia archeologiczne i tradycja ustna wskazują, że wyspa ta była kiedyś znana jako Iouanalao. Nazwali ją tak jej pierwotni kolonizatorzy, lud Arawak, który żył tam dopóki wyspa nie została brutalnie przejęta przez Karaibów około 800 roku n.e.

38 PRZEMYTNIICY – BOHATEROWIE CZY PRZESTĘPCY? Wszyscy mieszkańcy kolonii zdawali sobie sprawę z tego, że władcy w dalekiej Europie nie tylko nie rozumieją ich potrzeb, ale nawet o nich nie dbają. Z tego względu przemysł cieszył się szerokim poparciem społecznym – do tego stopnia, że załoga statku, która zeznawała w sądzie przeciwko swojemu przemytniczemu pracodawcy, ryzykowała linczem i pobiciem przez wściekły tłum. Kapitan przyjmujący zlecenie na przemyt powinien jednak posiadać wiele cennych (i szmeranych) umiejętności. Przede wszystkim nie mogło brakować mu odwagi, by bezczelnie naruszać Akty Nawigacyjne Hiszpanii i innych krajów. Wymagana była też doskonała orientacja w zmiennej sytuacji politycznej na Karaibach, umiejętności dyplomatyczne i językowe, potrzebne do przekupywania skorumpowanych hiszpańskich gubernatorów, a także fałszywe dokumenty. Ten zestaw cech kształtował postrzeganie samych marynarzy oraz ich społeczność czy działalność. Przemyt i udział w czarnym rynku to przestępstwo bez ofiar, dobrowolne i korzystne zarówno dla przemytników, jak i konsumentów. – Carl Herzog, *Sailing Illicit Voyages: Colonial Smuggling Operations between North America and the West Indies, 1714-1776*, 2020.

- c. **KONKWISTADOR** Ten Okręt flagowy może załadować Skrzynie albo w ramach *Legalnego Eksportu* (tzn. bez kosztu ani bitwy) z hiszpańskich Terenów lub Przyjaznych Portów, albo poprzez *Splądrowanie* Terenów innych niż hiszpańskie.<sup>39</sup> Legalny Eksport Reliktów jest ograniczony do *Przyjaznych Portów* (F4c).

**P**rzykład F5c. Zarówno hiszpańska Kolonia w Porto Bello, jak i francuska Kolonia w Nowym Edynburgu mają Skarby. Jako Holandia, twoja flota (składająca się z 2 Statków i mająca Zezwolenie KONKWISTADOR) załadowuje hiszpański Skarb w ramach *Legalnego Eksportu*. Następnie ogłaszasz atak, którego celem jest francuska Kolonia, i przy wsparciu Hiszpanii udaje ci się ją Splądrować i zabrać jej Skrzynię oraz Relikt (który oddajesz Hiszpanii za wynegocjowane wcześniej wsparcie).

**Pamiętaj!**  
Jeśli nie grasz Hiszpanii, nie możesz Legalnie Eksportować Reliktów z hiszpańskich Portów.



- d. **KAPER** Ten Okręt flagowy załaduje Skarb w ramach *Legalnego Eksportu* ze wszystkich Terenów w czasie Pokoju lub poprzez *Splądrowanie* podczas Wojny (B3c).<sup>40</sup>

**P**rzykład F5. Masz 3 Galeony i Zezwolenie KAPER. Załadowujesz 1 Skarb z własnego portu i 2 kolejne z Kolonii, które Splądrowałeś. Ponieważ trwa Wojna, w dalszej drodze Plądrujesz także wrogą Misję na Florydzie. Osiągnąłeś swój limit ataków, dlatego płyniesz prosto do EUROPY. Jako KAPER musisz wyładować wszystkie 3 Skrzynie do Kufrów wojennych i otrzymujesz nagrodę 6\$.

**Pamiętaj!**  
Skarb w twojej Kolonii nie jest „tвій”. Tylko Skarb przeniesiony do EUROPY może zostać dodany jako dolary do twoich Kufrów.

## F6. WYŁADOWANIE SKARBU A ZEZWOLENIE

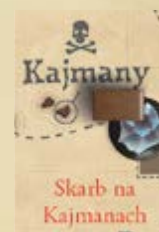
Kiedy Skarb dotrze do EUROPY, użyj Zezwolenia ocalałego Okrętu flagowego, aby określić, czy Skarb należy do ciebie, czy do króla (zobacz Tabela Zezwoleń):

- GRABIEŻCA lub PRZEMYTNIK.** Skarb należy do ciebie. Otrzymujesz 4\$ za każdą Skrzynię umieszczoną w twoich Kufrach.<sup>41</sup>
- KONKWISTADOR lub KAPER.** Skarb należy do króla i zostaje umieszczony w Kufrach wojennych (lub w Puli, jeśli Kufry wojenne są pełne). Otrzymujesz nagrodę w wysokości 2\$ za każdą Skrzynię, a następnie możesz zmienić o 1 wartość na *kości Merkantylnizmu* (B5b). *Reprezentuje to twój wpływ na politykę handlu Korony Hiszpańskiej.*<sup>42</sup>

**P**rzykład F6b. Twój KAPER wraca do EUROPY z 3 Skrzyniami i umieszcza je w Kufrach wojennych, jak pokazano poniżej. Otrzymujesz nagrodę 6\$. Merkantylnizm wynosi obecnie 4 – postanawiasz obniżyć go o 1, do wartości 3.



- c. **Mapa skarbów.** Flota ze skarbem może przechować dowolną liczbę Skarbów na dowolnej zaznaczonej kółkiem wyspie na mapie, zamiast dostarczać je do EUROPY. Te Skarby mogą później zostać podniesione wyłącznie przez flotę, która odrzuci odpowiednią kartę Przystani. Ta opcja jest przydatna, jeśli nie chcesz doprowadzić do zwycięstwa Króla Słońce lub jeśli chcesz wrócić na PIRACTWO.



- d. **Relikt.** Niezależnie od Zezwolenia masz 3 możliwości wyładowania Reliktu:
- Do **twoich Kufrów** za 8\$.
  - Do **twoich Kufrów** jako 1 Relikt (liczy się jako Tytuł do celów zwycięstwa (G3b, c, d, e).
  - Do **Kufrów wojennych** za 2 Skrzynie.

### Wartość Reliktu



<sup>39</sup> REGISTROS były niehiszpańskimi statkami wynajmowanymi do przewożenia skarbów w hiszpańskiej flotyli Indii Zachodnich, zwanej po prostu flotą. Do 1650 r. każda flota składająca się z 25 statków miała 17 *registros*. Zazwyczaj najemnicy robili to, za co za co im płacono, ale w 1663 r. marynarze pod wodzą holenderskiego korsarza Nicholasa van Hoorna, zaatakowali galeony i przejęli skarb o wartości 6 milionów dolarów hiszpańskich. Flota co roku transportowała towary z Sewilli do Nowego Świata, a następnie wracała do Europy załadowana srebrem, złotem, szmaragdami, perłami, przyprawami i barwnikami. Około 80% tego bogactwa stanowiło tysiąc ton srebra z dwóch kopalni: Zapotecas w Meksyku i Potosi w Peru (obecnie Boliwia). W 1600 r. flota liczyła 50 galeonów, ale do 1650 r., po tym jak psucie się monety zrujnowało handel karaibski, jej skład zmniejszono o połowę. Flota odzyskała jednak znaczenie za panowania dynastii Burbonów w XVIII wieku, awansując do rangi jednej z najbardziej udanych operacji handlowych w historii.

<sup>40</sup> KARAWELE to wielozadaniowe statki o masie około 50-113 ton pochodzenia portugalskiego. Wyróżniała je smukła sylwetka, płytkie zanurzenie oraz stosowane w nich żagle łacińskie, które pozwalały płynąć ostro na wiatr. Często posiadały też kwadratowe ozagłowanie na głównym maszcie, aby jeszcze lepiej wykorzystywać poddmuchy. Zwykle pływały na nich szesnastu marynarzy, a pomieścić mogły do pięćdziesięciu „tuns” (beczek o pojemności tony) ładunku, co czyniło z nich znakomite statki handlowe. Miały też dwa tuziny dział, jednak brakowało załogi, aby obsługiwać je równocześnie (do każdego działka potrzeba było dwóch lub trzech marynarzy). Gdy jednak beczki ładunkowe zastąpiły marynarzami – a mogło się ich wtedy zmieścić około setki – karawele stawały się skutecznymi statkami kaperskimi. – Chuck Meide, *A Plague of Ships: Spanish Ships and Shipbuilding in the Atlantic Colonies, 16th and 17th Centuries*, 2002.

<sup>41</sup> ZRZUT ŁADUNKU często był najbardziej uciążliwym elementem procedury przemytniczej, szczególnie przez wzrost cel i skali ich egzekwowania, co nastąpiło po wojnie siedmioletniej i na początku rewolucji amerykańskiej. Ten rodzaj handlu nie mógłby jednak stać się tak lukratywnym, choć nielegalnym zajęciem, bez jednoczesnego postępu w naukach nawigacyjnych i rozwoju bardziej zwrotnych statków zdolnych do prowadzenia handlu morskiego na szeroką skalę i w różnych okolicznościach. W tym sensie jest to nie tylko historia upadku imperialnej kontroli nad handlem kolonialnym, ale także punkt zwrotny w historii nauki i oświeceniu jeśli chodzi o handel morski. – Carl Herzog, *Sailing Illicit Voyages: Colonial Smuggling Operations between North America and the West Indies, 1714-1776*, 2020.

<sup>42</sup> MERKANTYLIZM POD RZĄDAMI KORONY HISZPAŃSKIEJ. Zasadniczo wszystko, co wyprodukowano w Hiszpanii, musiało trafić do Hiszpanii, a żaden Hiszpan nie mógł popłynąć nigdzie bez pozwolenia *Casa de la Contratación*, czyli Domu Rządowego. „Król i jego doradcy błędnie wierzyli, że dobrobyt narodu zależy od kontroli nad kruszcami. Zakładali, że im więcej złota i srebra galeony przywiozą do Sewilli, tym bogatszy będzie naród. Filozofia ta pomijała jedną ponadczasową prawdę: bogactwo narodu wywodzi się z ciężkiej pracy jego obywateli w domu, z trudu rolników, rzemieślników, cieśli, szkutników i tkaczy. To oni tworzą dobra użytkowe, które są miarą tego, czy naród prosperuje, czy nie”. – James Michener, *Karaiby*, 1989.






# Część G → NEGOCJACJE I KONIEC GRY

## G1. NEGOCJACJE

W dowolnym momencie podczas roku akcji (D3) lub w innych latach zgodnie z G1c, d, e gracze mogą wymieniać się dolarami i Reliktami znajdującymi się w ich Kufrach oraz kartami na ich Rękach (w tym kartami Przystani). Przed dokonaniem wymiany nie wolno ci pokazywać kart na twojej Ręce i możesz na ich temat kłamać (w końcu to piracka gra!). Zakotwiczone karty nie mogą być przedmiotem wymiany.<sup>43</sup>

- Podstęp.** Obietnice dotyczące tego, jak zostanie zagrana karta Bitwy podczas bitwy lądowej lub morskiej, nigdy nie są wiążące. Pozostałe obietnice i uzgodnienia są wiążące tylko w obecnym roku.
- Opuść banderę!** Jeśli Powstrzymujesz flotę, możesz negocjować *poddanie się* (F1a) lub pieniądze w zamian za obietnicę uniknięcia bitwy morskiej.
- Trybut (rok żegluga).** Bezpośrednio przed bitwą lądową atakujący może najpierw zażądać trybutu (tradycyjnie 1\$ albo 1 karta Rynku lub Przystani, ale można ustalić inny), który ofiara może zapłacić (brak bitwy lądowej) albo odmówić (bitwa lądowa). Dozwolone są także niewiążące negocjacje dotyczące wsparcia (E5c).
- Wsparcie licytacji (rok licytacji).** Przed licytacją możesz warunkowo pożyczyć pieniądze innemu graczowi. Jeśli jako inicjator licytacji możesz zdecydować, kto ją wygra, również możesz na ten temat negocjować.
- Zdolności lub Akcje Tytułu (dowolny rok).** Jeśli wykonując je, masz różne możliwości, zawsze możesz negocjować na ich temat.



**Przykład G1e.** Rozważasz wykonanie Akcji Apostazji , która ma Popchnięcia  oraz . Twój przeciwnik ma 2 Statki  oraz Tytuł , więc może go to kosztować stratę obu Statków lub Tytułu. Ma dla ciebie dwie propozycje: 4\$, abys wybrał jego Tytuł zamiast jego Statków, albo 1 Relikt i karta Rynku z jego Ręki, abys w ogóle nie wykonywał Apostazji.

- Oplata przemytnicza (rok żegluga).** Możesz pokryć koszt 1\$ łapówki (F5b) za innego gracza, przypuszczalnie w zamian za część Skarbu.
- Karty na Ręce (rok akcji).** Jeśli podczas twojego roku akcji otrzymasz w ramach negocjacji karty na Rękę, na końcu danego roku musisz Odrzucić karty do twojego Limitu Ręki.

**Wskazówka:** W grze 3-osobowej, w której bierze udział Hiszpania, obaj nie-hiszpańscy gracze muszą współpracować i wymieniać się kartami tak, aby uzyskać odpowiednie kombinacje Kolonii-Misji.

**Przykład G1.** Fioletowy gracz wystawia na licytację mogący dać zwycięstwo Tytuł. Niebieski gracz pożycza 4\$ czerwonemu graczowi, aby ten mógł wygrać licytację i tym samym przeszkodzić fioletowemu graczowi.

## G2. POLA EKSTREMIZMU

Jesteś **Ekstremistą**, jeśli twoja Postać znajduje się na najwyższym (najmniej Lojalny – *Ruch Herbaciany*), skrajnym prawym (najbardziej Uczciwy – *Abolicja*, patrz B5e), najniższym (najbardziej Lojalny – *Król Słońce*) lub skrajnym lewym (najmniej Uczciwy – *El Patron*) polu na planszy Filozofii. Jeśli jesteś Ekstremistą, przestrzegaj poniższych zasad:

### a. Popchnięcie Ekstremisty.

- Popchnięcie zwiększające Ekstremizm.** Nie poruszasz się.
- Popchnięcie zmniejszające Ekstremizm.** Poruszasz się o 1 w danym kierunku, opuszczając pole Ekstremizmu.
- Popchnięcie na BUNT.** Nie poruszasz się, ale rozpatrujesz Bunt (patrz glosariusz).
- Popchnięcie na KRYZYS WIEKU ŚREDNIEGO.** Zapłać 1\$ albo przejdź Kryzys wieku średniego (patrz glosariusz).

- Zwycięstwo Ekstremizmu.** Natychmiast wygrywasz, jeśli spełniasz warunki zwycięstwa twojej Profesji (G3b, c, d, e).



Mniej Uczciwy ← → Bardziej Uczciwy

<sup>43</sup> ZDRADZIECKIE INTERESY. Marynarze z Karaibów regularnie handlowali z ludźmi, z którymi w teorii byli w stanie wojny. Ich dzienniki i szlaki, wraz z wymaganymi oświadczeniami, musiały przetrwać kontrolę urzędników. Przemycnicy często powoływali się na „wymuszone wejście”, np. sztorm lub inne nagłe okoliczności zmuszające ich do wplynięcia do obcego portu. Inną wymówką była wymiana jeńców. Biała flaga pozwalała statkowi niewojakowemu przybyć do portu, wysadzić więźniów i odpłynąć bez obaw o wzięcie do niewoli. Takie używanie białych flag stało się niezmiernie popularne, co bardzo irytowało władze poszczególnych kolonii, utrudniając im kontrolowanie handlu.

<sup>44</sup> HISPANŃSKA INKWIZYCJA. Inkwizycje to rodzaj instytucji o kompetencjach śledczych i sędziowskich, powoływanych w celu walki z herezją. Jedną z nich była Inkwizycja Hiszpańska, ustanowiona przez Ferdynanda II i Izabelę I, w 1480 roku. Początkowo stworzona do zwalczania tak zwanego kryptojudaizmu wśród nawróconych chrześcijan, z czasem przerodziła się w instytucję zwalczającą bluźnierstwa oraz odstępstwa od ortodoksyjnej doktryny katolickiej również wśród chrześcijan. Na celowniku byli między innymi erasmianie czy luteranie. Inkwizycja hiszpańska składała się z wielu trybunałów, które istniały również w Nowym Świecie – między innymi w Veracruz czy Cartagenie.


### G3. KONIEC GRY I ZWYCIĘSTWO

Wygrasz natychmiast, jeśli jesteś *Ekstremistą* (G2) i spełniasz warunki wymienione na planszy Filozofii. Tematycznie zwycięstwo oznacza przekształcenie całego karaibskiego obszaru hiszpańskich wpływów w jeden z czterech nowoczesnych ustrojów politycznych. Czy stanie się niezależną potężną republiką (jak np. USA), pierwszym krajem, który wyzwoli swoich niewolników (jak np. Haiti), „krwawą anarchią” (jak np. Wenezuela José Tomása Bovesa czy Kolumbia Pabla Escobara), a może marionetką w rękach Europy (jak np. Meksyk za Napoleona III)?

a. **Koniec gry.** Gra kończy się natychmiast, gdy ktoś osiągnie zwycięstwo jako Ekstremista. Gra dobiega końca również na końcu roku żeglugi oznaczonego żetonem Gołębic.

- **Rok Gołębic.** Gołębica zaczyna grę na 1637 lub 1649 (C1b). Może zostać poruszona w wyniku Akcji Gołębic (→ patrz Kamień z Rosetty).
- **Zwycięstwo żetonami.** Na koniec Roku Gołębic zwycięża gracz posiadający najwięcej Biblii, Obywateli i znaczników na mapie w niepowstańczych obszarach lądowych lub w *dziczy* (B1a). Ewentualne remisy rozstrzygane są przez ilość posiadanych pieniędzy (Relikty liczą się jako 8\$). Jeśli najwięcej żetonów ma gracz, którego nie ma w grze (np. Hiszpania), nikt nie wygrywa.

**P**rzykład G3a. Jest 1649, Rok Gołębic i jednocześnie rocznica pokoju westfalskiego (traktat pokojowy kończący wojnę trzydziestoletnią). Po zakończeniu żeglugi przez ostatniego gracza (Hiszpania), Wenezuela jest jedynym obszarem lądowym bez Powstania i ma 1 angielską Kolonię. 3 obszary dziczy (B1a), które nigdy nie mogą być powstańcze, to Floryda (brak żetonów graczy), Jukatan (1 hiszpańska Katedra z kurlandzkim Obywatelem) i Jamajka (1 hiszpańska Placówka). Fioletowy gracz (Hiszpania) wygrywa poprzez zwycięstwo żetonami.

- b. **Zwycięstwo Herbaciane (kolonista).**<sup>45</sup> Wygrasz, jeśli jesteś Ekstremistą Ruchu Herbacianego z przynajmniej 1 Tytułem i liczbą Powstań Podatkowych  jest wyższa niż Merkantyizm.<sup>46</sup>

#### Pamiętaj!


Każdy Relikt w twoich Kufkach liczy się jako Tytuł dla celów Zwycięstwa.

**Wskazówka:** Rewolty Podatkowe znajdują się w talii Kolonii (21%), talii Misji (16%), talii Aristokracji (12%) i przede wszystkim w talii Statków (48%). Powstania Podatkowe powstają także przez płacenie podatków lub nie zapłacenie Okupu.

- c. **Zwycięstwo Abolicji (misjonarz).** Wygrasz, jeśli jesteś *Ekstremistą Abolicji* (B5e) z przynajmniej 1 Tytułem i na mapie nie ma żadnych Niewolników.<sup>47</sup>
- d. **Zwycięstwo El Patron (korsarz).** Wygrasz, jeśli jesteś Ekstremistą El Patron z przynajmniej 3 Tytułami (z 2 Tytułami, jeśli w grze bierze udział 4 lub więcej graczy).
- e. **Zwycięstwo Króla Słońce (rojalista).**<sup>48</sup> Wygrasz, jeśli jesteś Ekstremistą Króla Słońce z przynajmniej 1 Tytułem i Kufry wojenne zawierają wszystkie 9 Skrzyń.

#### Pamiętaj!

Tubylcy na Misjach oraz Powstania Niewolników nie są Niewolnikami.

**P**rzykład G3c. Twoja Postać osiągnęła pole Ekstremizmu dla Profesji misjonarza, a ty posiadasz 1 Tytuł. Podczas swojej tury akcji użyłeś kilku Rewolt Niewolników , aby wyzwolić wszystkich Niewolników poza jednym. W swojej turze żeglugi pładrujesz ostatnią Kolonię z Niewolnikiem, aby osiągnąć zwycięstwo Abolicji.



## Abolicja



**Powstanie Niewolników**



<sup>45</sup> RUCH HERBACIANY. Owocem polityki Olivera Cromwella były między innymi akty nawigacyjne – Shipping Acts z 1651 roku – regulujące kwestię handlu na ziemiach i wodach należących do Anglii. Od momentu ich ustanowienia tylko statki pod angielską banderą mogły handlować w angielskich portach, a kolonie należące do Korony mogły handlować wyłącznie z Anglią. Te regulacje stały się pretekstem do zajęcia około 200 holenderskich statków handlowych oraz podbicia holenderskiego Curaçao i Nowego Amsterdamu, co w dalszej konsekwencji doprowadziło do drugiej wojny angielsko-holenderskiej (1665-1667) i wywołało protesty separatystów. Nawet gdy się zakończyła, angielscy piraci, jak Sharp i Myngs, wciąż atakowali hiszpańskie statki w ramach protestu przeciwko ograniczeniom handlu, narzucanym przez akty nawigacyjne. Innym wolnorynkowym buntem była słynna herbata bostońska z 1773 roku. Podczas tego wydarzenia mieszkańcy Bostonu, w części przebrani za Indian z plemienia Mohawk, wyrzucili ładunek spleśniałej chińskiej herbaty do morza.

<sup>46</sup> MEKSYKAŃSKA WOJNA O NIEPODLEGŁOŚĆ. Napoleon najechał i okupował Hiszpanię w 1808 roku. Ośmieliło to dwóch rzymskokatolickich księży do wywołania wojny o niepodległość Nowej Hiszpanii, w której wzięli udział *criollos* (Hiszpanie urodzeni w Nowym Świecie), Metysi i Indianie. Obaj księża zginęli, ale po 11 latach ciężkich walk wojnę udało się wygrać i narodził się nowy naród – Meksykanie.

<sup>47</sup> PIERWSI ABOLICJONIŚCI. Najbardziej wpływowym działaczem przeciwko zniewoleniu Indian był dominikański zakonnik i biskup Chiapas Bartolomé de las Casas (purpurowy gracz). Jego traktaty i świadectwa dokumentujące okrucieństwo konkwistadorów spowodowały, że system nadawania ziemi *repartimiento*, umożliwiający zmuszenie do pracy jej mieszkańców, został zniesiony w Nowych Prawach z 1542 roku. De las Casas został odesłany do Hiszpanii pod zarzutem zdrady stanu za kwestionowanie legalności „zatrudniania” rdzennych mieszkańców Nowego Świata, jednak nawet wtedy nie uległ. Podczas epokowych debat w Valladolid w 1550 i 1551 roku odważnie (i z powodzeniem) bronił godności Indian i postulował, by uszanować ich prawa naturalne tak, jak szanuje się przedstawicieli innych nacji. – Francis Patrick Sullivan, SJ, *Indian Freedom, The Cause of Bartolomé de las Casas, 1484-1566*, 1999.

<sup>48</sup> CASA DE LA CONTRATACIÓN (Dom Handlowy) w Sewilli zajmowało się sprawami administracyjnymi w zamorskich koloniach Korony, tak w Indiach, jak i obu Amerykach. Konsulowie (urzędnicy Rady) mianowani przez króla, zatwierdzali wszystkie ładunki, pobierali cła, wyposażali statki, prowadzili szkołę żeglugi oraz przewodniczyli sprawom sądowym dotyczącym handlu i transportu morskiego. Utrzymywali tym samym kontrolę nad wszystkimi transatlantyckimi podróżami w hiszpańskim imperium i cieszyli się niezależnością. Nie zawsze dbano jednak o to, by na stanowiskach zasiadali kompetentni urzędnicy, co ostatecznie doprowadziło do utraty przez Hiszpanię statusu supermocarstwa.

# Część H TRYB SOLO Ganga Zumba

Grając jako przywódca Maronów,<sup>49</sup> wygrasz, jeśli uda ci się zrewolucjonizować Nową Hiszpanię i przemienić ją w *niezależny i wolny od niewolnictwa* kraj. Ta nowa amerykańska nacja, Stany Zjednoczone Karaibów, składałyby się z 8 stanów – po jednym na każdy port z hiszpańskim Skarbem. Przygotowanie opisane w Części C nie zmienia się poza następującymi wyjątkami:

- **Kości.** Aby rozegrać *Tryb solo Ganga Zumba*, potrzebujesz 2 sześciociennych kości (2k6).
- **Planszетки (przygotowanie).** Zaczynasz z Planszетką Gangi Zumby (ciemnoczerwona). Twój zautomatyzowany przeciwnik to Król Słońce (w tym przypadku Filip IV Habsburg). Król Słońce zaczyna z hiszpańską Planszетką (fioletowa) i 8 ufortyfikowanymi Koloniami.
- **Początkowe dolary.** Zaczynasz z 10\$. Ilość pieniędzy Króla Słońce nie jest określona – zakłada się, że zawsze je ma.
- **Początkowa pozycja Gołębiczy.** Westfalia.
- **Początkowe Przystanie.** Zaczynasz z 2 Przystaniami. Król Słońce nie ma żadnych Przystani, chyba że próbuje Powstrzymać flotę (H6b).
- **Przywódca Maronów.** Twoja postać to Ganga Zumba, pierwszy przywódca potężnej osady zbiegłych niewolników Quilombo dos Palmares w Brazylii.<sup>50</sup>
- **Początkowy Tytuł i zdolność.** Umieść Tytuł KRÓL MARONÓW (karta PHR069F) na twoim polu Tytułów, z twoją pierwszą Biblią na *symbolu Tytułu Zasięgu* (B7h). Jego Zdolność Tytułu pozwala ci traktować Tubylców niebędących Niewolnikami jako twoich Obywateli w bitwach lądowych, ale nie możesz zniewalać ani porywać.<sup>51</sup> Ponieważ Ganga Zumba był chrześcijaninem, ten Tytuł jest podatny na Akcję Apostazji.
- **Początkowy Merkantylizm = 3.** Tylko Ganga Zumba może zmienić wartość Merkantylizmu.
- **Kolejność Graczy.** Nie jest używana w tym Trybie. Król Słońce wygrywa wszystkie remisy dotyczące najbardziej i najmniej Uczciwego oraz najbardziej i najmniej Lojalnego. Zamiast Kolejności Graczy używaj *przebiegu rozgrywki* (kolejny podpunkt oraz Planszетка gracza).
- **Przebieg rozgrywki.** Przeprowadź rok towarów (H1), twój rok licytacji (H2), *połączony rok licytacji/akcji Króla Słońce* (H3), *połączony Dociąg z Profesji/rok akcji Króla Słońce* (H4), *twój rok akcji* (H5) i na końcu rok żeglugi (H6), który zawsze najpierw rozpatrujesz ty, a następnie Król Słońce. Pamiętaj, aby rozpatrywać wymienione Omeny na początku każdego wskazanego roku.



## H1. ROK TOWARÓW

Nie różni się od D1 z wyjątkiem:

- Pomiń Ustalenie Kolejności Graczy** (D1a). Jako Ganga Zumba zawsze jesteś pierwszy (H2), a potem Król Słońce (H3 i H4).
- Pozyskanie Pracownika przez Hiszpanię** jest automatyczne, patrz E2c. Pamiętaj, że twój początkowy Tytuł nie pozwala ci porywać Pracownika-Niewolnika.
- Sezon huraganów.** Żaden gracz nie może żeglować w roku 1621. Ganga Zumba może wykonywać Rekonesans, jeśli posiada Statek.

## H2. ROK LICYTACJI

- Twoja tura.** Bez zmian (D2). Wybierz kartę do *licytacji* (D2a), *Dociąg z Profesji* (D2b) lub *Libację* (D2c).
  - **Twoja licytacja.** Jeśli wybierzesz licytację, zaoferuj 0 lub więcej dolarów, a następnie rzuć kośćmi, aby sprawdzić, ile zaoferował Król Słońce (H2b). Jako inicjator wygrasz remisy, a zwycięzca bierze kartę na swoją Rękę.
  - **Twoja licytacja zakopanego skarbu.** Jeśli wybierzesz tę opcję, zapłać 4\$ i weź kartę.
- Automatyczna oferta Króla Słońce.** Po tym, jak złożysz ofertę podczas licytacji zainicjowanej przez ciebie (H2) lub Króla Słońce (H3), rzuca on kośćmi, aby sprawdzić jego ofertę:
  - **Oferta Króla Słońce (Statek).** Jeśli Król Słońce ma 3 lub więcej Statków lub jeśli Statek to GRABIEŻCA lub PRZEMYTNIK, pomija licytowanie (patrz H3a). W przeciwnym razie oferuje 2k6 (Wojna) lub 1k6 (Pokój) dolarów za Statek z Zezwoleniem KONKWISTADOR lub KAPER.
  - **Oferta Króla Słońce (inne karty).** Król Słońce oferuje 2k6 (Wojna) lub 1k6 (Pokój) dolarów za kartę Kolonii, Misji lub Arystokracji.
  - **Ten, kto zaoferował więcej, wygrywa kartę;** w przypadku remisu wygrywa inicjator.
  - **Król Słońce natychmiast zagrywa kartę,** jeśli wygra kartę w licytacji (H3c). Jeśli zainicjujesz licytację i przegrasz, dodaj zaoferowaną przez Króla Słońce kwotę to twoich Kufrów.
  - **Opcja „zakopany skarb”.** Król Słońce nigdy jej nie wybiera, nawet jeśli ma specjalną Zdolność, która na to pozwala.




<sup>49</sup> MARONI byli zbiegłymi afrykańskimi niewolnikami, szczególnie tymi z wybrzeża Gwinei. Słowo to pochodzi od hiszpańskiego określenia *cimarrones*, oznaczającego zarówno zbiegłych niewolników, jak i dzikie bydło. Maroni ustanawiali własnych królów, zakładali miasta, biskupstwa i osady, partyzanci plądrowali hiszpańskie plantacje i karawany, czasami wchodząc w sojusze z korsarzami, takimi jak sir Francis Drake. Uciemiężeni hiszpańscy gubernatorzy podpisali traktaty z przywódcami Maronów na Jamajce, w okolicy przesmyku Darien i na Hiszpanioli, przyznając im prawo do osiedlania się jako wolni ludzie zgodnie z hiszpańskim prawem. Pozwoliło to pozyskać nowych poddanych – dawnych niewolników i pomoc w walce z Anglikami oraz innymi uzurpatorami. Kolonie Maronów były nazywane *palenques* lub *mocambo*.

<sup>50</sup> PALMARES było ogromnym *quilombo*, niezależną społecznością zbiegłych niewolników i dezertów. Istniało od 1605 do 1694 roku na wybrzeżu Pernambuco w kolonialnej Brazylii. Składało się z ufortyfikowanego centralnego miasta, w którym znajdowały się setki budynków, w tym kościół katolicki, 4 kuźnie i siedziba rady. Populacja, wliczając w to oddalone rolnicze *quilombos*, w szczytowym momencie wynosiła nawet 11 000 osób. Od lat 40. XVII wieku miastem rządził Ganga Zumba z Kongo. Wydaje się jednak, że „Ganga Zumba” to raczej tytuł niż imię, w języku kimbundu oznacza bowiem „Najwyższego Pana”. – *Wikipedia*, 2023.

<sup>51</sup> RDZENNA SZLACHTA. Łowiecko-zbierackie społeczności Indian Nowej Hiszpanii były zdolne stworzyć całkiem skomplikowaną hierarchię społeczną opartą na systemie kastowym, a także przemysł hutniczy czy nawet korzystając z niewolnictwa. Na przykład plemię Calusa na Florydzie utworzyło małe królestwo ze stolicą w mieście Calos. Władza monarchy była absolutna, jego wola niepodważalna, a niesubordynacja karana śmiercią. Dowodził dobrze zorganizowaną flotą kajaków. Kiedy umierał, część jego poddanych oraz żon zabijano. – Graeber & Wengrow, *The Dawn of Everything*, 2021.





### H3. POŁĄCZONY ROK LICYTACJI/AKCI KRÓLA SŁOŃCE

Król Słońce łączy swoją turę licytacji ze swoją turą akcji. Jeśli dla dowolnej decyzji Króla Słońce istnieje więcej niż jeden możliwy wybór, ty decydujesz. Król Słońce ma inne priorytety podczas Wojny i Pokoju:









- a. Priorytety podczas licytacji.** Licytacja przebiega zgodnie z H2b. Jeśli Król Słońce wygra, natychmiast zagrywa daną kartę (H3c).
- **Statki.** Jeśli Król Słońce nie ma żadnych Statków (podczas Wojny) lub ma mniej niż 3 Statki (podczas Pokoju), a wierzchnia karta Statku to GRABIEŻCA lub PRZEMYTNIK, *morduje* ją (usuwa ją z gry jako ofiarę pirackich łowów) i przechodzi do kolejnego punktu zamiast licytować Statek. W przeciwnym razie licytuje i zagrywa wierzchnią kartę Statku.
  - **Tytuł.** Jeśli Król Słońce spełnia obecnie wymagania Tytułu, licytuje i zagrywa wierzchnią kartę Arystokracji.
  - **Powołanie.** Jeśli żadna inna opcja nie jest dopuszczalna (w tym Zdolności Tytułu, H3c), licytuje i zagrywa wierzchnią kartę Misji. Patrz H8e (przykład połączonej tury licytacji/akcji Króla Słońce).
- b. Amor de Rey.** Jeśli Król Słońce jest Nowicjuszem i Popchnięcie z jego kart na Ręce nie da mu Profesji, zanim zagra jakąkolwiek kartę, wykonuje Akcję Romansu  (poruszając się na pole Nowicjusza, którego nie zajmujesz), aby Popchnięcie z karty dało mu Profesję. Patrz H8d (przykład tury akcji Króla Słońce).
- c. Akcje w turze akcji Króla Słońce.** Natychmiast po otrzymaniu karty w wyniku licytacji lub *Dociągu z Profesji* (H4), Król Słońce wykonuje Popchnięcie i tyle Akcji, ile maksymalnie pozwala mu jego Kontrola (przed zagranieniem następnej karty). Wykonaj Akcje zgodnie z poniższą listą priorytetów, pomijając te, które nie są wymienione lub nie mają żadnego efektu:

- **Akcja Statku (jeśli Król Słońce ma mniej niż 3 Statki).** 

Jednak jeśli jakikolwiek Statek dobrany w wyniku Dociągu z Profesji ma Zezwolenie GRABIEŻCA lub PRZEMYTNIK, zastosuj jego Popchnięcie, a następnie go Odrzuć. Następnie Król Słońce wybiera swój Statek z najlepszym Doświadczeniem na morzu na swój Okręt flagowy.

- **Akcja Tytułu Zasięgu lub Kontroli (jeśli Król Słońce spełnia obecnie wymagania).** Jeśli Król Słońce zdobywa Zdolność Tytułu, użyj jej tak agresywnie, jak to możliwe. 
- **Akcja Piśmienności** w jednej z jego Placówek, w pierwszej kolejności wybierając Placówkę z Kolonią w tym samym *obszarze lądowym* (B1e).<sup>52</sup> 
- **Akcja Biblii.** Zamieszkały Teren Plemienny najbliższy obszarowi morskemu Islas del Rosario staje się Placówką (ty wybierasz przy remisie). 
- **Akcja Znacznika.** Teren Kolonii hiszpańskiej najbliższy obszarowi morskemu Islas del Rosario zostaje założony lub ufortyfikowany. 

**Ważne!**  
Jeśli Król Słońce może zagrać swój trzeci Tytuł, natychmiast wygrywa.

- **Handel niewolnikami** w jednej z jego pustych Kolonii. 
- **Tygiel.** 
- **Ekskomunika.** 
- **Apostazja.**<sup>53</sup> Jeśli tu lub w innym miejscu trudno jest zdecydować, który wybór zada więcej szkód, rzuć 1k6. 
- **Armada.** Jednak jeśli w wyniku Armady weźmie Statek z Zezwoleniem GRABIEŻCA lub PRZEMYTNIK, Odrzuć go bez efektu. 
- **List kaperski.** 
- **Podatek.** 
- **Gołębica.** 


- d. Bunt i Kryzys wieku średniego.** Król Słońce rozpatruje Bunt w normalny sposób. Jeśli Król Słońce rozpatruje Kryzys wieku średniego, porusz jego Postać na wybrane przez ciebie pole Nowicjusza, a następnie Odrzuć z gry wierzchnią kartę Arystokracji.

### H4. POŁĄCZONY DOCIĄG Z PROFESJI/ROK AKCJI KRÓLA SŁOŃCE

Po swojej licytacji w H3 Król Słońce wykonuje dodatkowy Dociąg z Profesji przy pomocy jego obecnego Zasięgu. Pomiń ten krok, jeśli Król Słońce jest Nowicjuszem. W przeciwnym razie Król Słońce natychmiast zagrywa karty w kolejności dobrania dla ich Popchnięcia i *akcji w turze akcji* (H3c). Na końcu tego roku Król Słońce nie może zachować żadnych kart na swojej Ręce.

### H5. TWÓJ ROK AKCJI

W twojej turze zagrywasz lub sprzedajesz karty zgodnie z D3, aby osiągnąć twój Limit Ręki (D3f).

- a. Pełna kiesza.** Król Słońce zawsze zapłaci 1\$, aby zatrudnić Obywateli, zapłacić Podatki i opłacić Okup. 

### H6. ROK ŻEGLUGI

Żeglujesz jako pierwszy (D4). Następnie Król Słońce próbuje legalnie eksportować Skarby, aby zapełnić Kufry wojenne Hiszpanii do osiągnięcia swojego zwycięstwa. Jeśli Król Słońce ma flotę, wybiera na swój Okręt flagowy Statek z najlepszym Doświadczeniem na morzu.

- a. EUROPA.** Ani twoja flota, ani flota Króla Słońce nigdy nie pozostaje w EUROPIE. Jeśli pożegluje do EUROPY, natychmiast porusza się na PIRACTWO.
- b. Twoja żegluga.** Patrz D4.
- **Hiszpańskie Powstrzymanie.** Pomiń ten krok, jeśli Król Słońce ma mniej Statków. Jeśli ma przynajmniej tyle co ty, wytycz kurs dla twojej floty (użyj niewykorzystywane żetony), a następnie dobrać liczbę kart Przystani równą jego Limitowi Ręki. Jeśli któraś z nich odpowiada obszarowi morskemu, na który się poruszyłeś, rozpatrz bitwę morską w każdym takim obszarze zgodnie z następnym podpunktem.

<sup>52</sup> EDUKACJA jest kluczowa dla formułowania i przekazywania idei, w tym tych potrzebnych do funkcjonowania demokracji. Ponieważ w Nowym Świecie czytać i pisać potrafili właściwie tylko skrybowie Majów, Azteków i Inków (podobnie zresztą w Afryce), rdzenni i marońscy przywódcy z Karaibów byli niemal całkowicie niepiśmienni. Z tego względu ogromną rolę w rozwoju kolonii odegrały szkoły franciszkańskie, dominikańskie i jezuitki, prowadzone przez misjonarzy lingwistów. Kapłani uczyli się miejscowych języków, a następnie próbowali przekazać ich brzmienie za pomocą łacińskiego alfabetu, tworząc słowniki i umożliwiając kształcenie miejscowej ludności.

<sup>53</sup> APOSTAZJA. Hiszpańskie prawo groziło wygnaniem i konfiskatą mienia niechrześcijan, takich jak Żydzi czy muzułmanie, chyba że wyrzekliby się swoich przekonań. Ofiary tego prawa, zwane *conversos* (przechrztańcami), znajdowały się pod ciągłą groźbą oskarżenia o ukrywanie niechrześcijańskich praktyk i wierzeń. Jednak Hiszpanie urodzeni w Nowym Świecie byli wyłączeni z dochodzeń inkwizycji (zamiast tego pobierano od nich daninę za przywilej poddaństwa). Od czasu do czasu Metysi (posiadający zarówno indiańską, jak i hiszpańską krew) korzystali z takich rasistowskich przepisów i udawali Hiszpanów urodzonych w kolonii, aby uniknąć inkwizytorów.

- **Skutki Powstrzymania.** Te 3 skutki są rozpatrywane jednocześnie:
  - (1) Król Słońce zatapia jeden z twoich Statków z Zezwoleniem GRABIEŻCA (jeśli taki jest).
  - (2) Jeśli masz lepsze Doświadczenie na morzu, zatapiasz Okręt flagowy Króla Słońce. Jeśli Król Słońce ma lepsze Doświadczenie na morzu, kradnie Skarb, który natychmiast zostaje dodany do Kufrów wojennych. Każdy inny Ładunek ginie na morzu.
  - (3) Po wszystkich jego Powstrzymaniach przenosi się na PIRACTWO bez dobierania karty Przystani.

- **Bitwy lądowe.** Fioletowe żetony Króla Słońce zawsze będą przeciwko tobie, a *Uchodźcy* (E5b) zawsze staną po twojej stronie, o ile sami nie są celem.

#### Pamiętaj!

Powstania zawsze wesprą atakującą flotę, chyba że są celem (E5d).

- c. **Żegluga Króla Słońce.** Jeśli jego Zezwolenie na to pozwala, Król Słońce atakuje maksymalnie tylu wrogów, ile wynosi jego limit ataków. Wybiera Tereny, w których wygra, w następującej kolejności: Powstania, twoje Kolonie ze Skarbem, twoje Kolonie, twoje Misje. Jeśli jest kilka Terenów do wyboru, wybiera ten znajdujący się najbliżej Islas del Rosario. Następnie przenosi się na PIRACTWO bez dobierania karty Przystani.

- **Legalny Eksport Skarbu.** Po jego atakach, dopóki ma miejsce na Ładunek, Król Słońce będzie załadowywał Skarb w swoich Koloniach na niepowstańczych Terenach.
- **Zniewalanie przez Króla Słońce.** Jeśli Król Słońce Splądruje należącą do Ganga Zumby Placówkę lub Kolonię, na której znajduje się Tubylec, dany Tubylec zostaje zniewolony w najbliższej pustej Kolonii hiszpańskiej albo zabity, jeśli to niemożliwe.
- **Spasowanie.** Król Słońce pomija swoją turę żeglugi, jeśli nie ma żadnych Statków lub jeśli nie ma żadnych Kolonii ze Skarbem ani celów.
- **Powstrzymanie.** Flota Króla Słońce nigdy nie wybiera ścieżki żeglugi ani nie można jej Powstrzymać.

Przykład H6 pokazujący Powstrzymanie w grze solo znajduje się w H8b (Żegluga).

## H7. KONIEC GRY W TRYBIE SOLO I ZWYCIĘSTWO

Wygrywasz natychmiast, jeśli osiągniesz zarówno Koniec Gry Herbacyany, jak i Abolicji, zanim Król Słońce osiągnie swój Koniec Gry.

- a. **Koniec Gry Króla Słońce.** Król Słońce wygrywa natychmiast, jeśli Kufrы wojenne są zapełnione wszystkimi 9 Skrzyniami lub jeśli zdobędzie trzeci Tytuł.
- b. **Koniec Gry Ganga Zumby.** Musisz osiągnąć pole Ekstremizmu dowolnej Profesji, posiadając 2 Tytuły (pamiętaj, że zaczynasz z 1 Tytułem). Musisz także osiągnąć zarówno zwycięstwo Herbacyane (więcej Powstań Podatkowych niż Merkantyliżmu, patrz G3b), jak i zwycięstwo Abolicji (brak Niewolników na mapie, patrz G3c).
- c. **Zwycięstwo żetonami.** Jeśli gra dojdzie do końca Roku Gołębicy, dochodzi do zwycięstwa żetonami (G3a), gdzie uznaje się, że Król Słońce ma niewiele pieniędzy.

Przykład H7 pokazujący zwycięstwo Ganga Zumby w grze solo znajduje się w H8h (Żegluga).

## H8. PRZYKŁAD ROZGRYWKI W TRYBIE SOLO

Starcie Ganga Zumby (GZ) i Króla Słońce (KS) autorstwa Roberta Kastena i Rogéria Nogueira da Costa.

**Początkowe Przystanie:** Tortuga (♥) i Hewanorra (♥ i ✂).

- a. **1598** (Wojna angielsko-hiszpańska) (Omen El Dorado – brak żeglugi).  
Wiek: 16

- **Towary.** Skarby i wyniszczanie w Wenezueli i Nowej Andaluzji.
- **(GZ) Licytacja.** Zasięg = 1. Licytuję PRZEMYTNIKA-W – automatyczne zwycięstwo.

- **(KS) Połączona licytacja/akcje.**

Priorytet Statku: PRZEMYTNIK-B zamordowany.

Priorytet Tytułu: KS spełnia wymagania i licytuje KAPITANAT GENERALNY (najbardziej Uczciwy) – wygrywa remisy w bitwach lądowych! Nie mogę pozwolić, aby KS ją zdobył.

Oferaty: Oferuję 9 (ponieważ mam ♥ i muszę zachować 1\$ na przemysł, jeśli skończę tylko z PRZEMYTNIKIEM-W). KS oferuje 8 i biorę kartę. Udało się!

- **(KS) Połączony Dociąg z Profesji/akcje.** Zasięg = 1, ale Nowicjusz. KS pasuje.
- **Komentarz.** Mam 2 karty Przystani i 2 karty Rynku (Statek i Arystokrację) z Popchnięciami ♠ i ♣. Na końcu tury mogę zachować tylko 1 kartę na Ręce, a ponieważ nie mam złamanego grosza, powinienem zachować PRZEMYTNIKA-W, który może zdobyć cenny Relikt na mapie. Oznacza to, że albo użyję KAPITANATU GENERALNEGO, albo ją stracę, ale muszę zdecydować, czy lepiej ją Zakotwiczyć, czy użyć jednej z jej Akcji. Jej Akcja Armady pozwoliłaby zdobyć wierzchnią kartę Statku: GRABIEŻCĘ-E. Zamiast tego mogę poczekać i zdobyć Statek moją następną Akcją i stoczyć Pojedynek z KS, aby stać się najbardziej Uczciwym i Zakotwiczyć mój Tytuł. Jednak to zwróci KS w stronę toru Rojalisty i pozwoli mu szybko się na niego poruszyć, jeśli zdobędzie Popchnięcie ♠, a to pozwoli mi na liczne Dociągi z Profesji... Postanawiam zaryzykować i Zakotwiczam KAPITANAT GENERALNY z mojej Ręki. Tytuł Zasięgu ♠ ulepszy mój Zasięg do 2, a Zdolność Tytułu pozwoli mi atakować cele z taką samą Siłą.
- **(GZ) Akcje.** Kontrola = 1.
  1. karta: Przystań z Walką na miecze ✂, aby zamienić się miejscami z fioletową Postacią.
  2. karta: Jestem teraz najbardziej Uczciwy, a Popchnięcie ♠ na BUNT nie ma żadnego efektu, dlatego Zakotwiczam Tytuł Zasięgu ♠.
  3. karta: Przystań z Małżeństwem Półwyspiarzy ♥ na pole małżeństwa kolonisty.











Karta na Ręce: PRZEMYTNIK-W.

- **Żegluga.** Brak żeglugi (Omen El Dorado).
















**b. 1602** (Pax Hispanica) (Omen Amsterdam Entrepôt – Kontrola = 3 na tę turę)  
Historia do tej pory (wiek 20): Uciekłem z niewoli, wdałem się w bójkę, zostałem wybrany na „kapitana” i poślubiłem inną byłą niewolnicę.

- **Towary. Wymarcie Kolonii:** brak.  
Skarby i wyniszczanie: Nowa Grenada i Veracruz.
- **(GZ) Licytacja.** Zasięg = 1. GRABIEŻCA-E – dla tego Zezwolenia wygrywam automatycznie.
- **(KS) Połączona licytacja/akcje.** Licytacja: (< 3 Statki podczas Pokoju = priorytetem są Statki). KS licytuje Statek KAPER-R. Oferuję 0 (mam tylko 1\$). Akcje (Kontrola = 3):  (na tor rojalisty, tak jak się obawiałem!), Zakotwiczenie Statku + 2x Handel niewolnikami  – dodaje Niewolników na Cartagenę i San Juan de Ulúa.
- **(KS) Połączony Dociąg z Profesji/akcje.** Zasięg = 1, Kontrola = 3. Dobiera GRANDA (najbardziej Lojalny) i zagrywa go dla Popchnięcia , Tytułu Zasięgu  i Armady . Handel niewolnikami  zostaje pominięty, ponieważ wszystkie jego Kolonie mają Pracowników. Dobranie karty z Armady dodaje do jego floty KAPER-V.
- **Komentarz.** *Ryzyko się nie opłacało – licytacja i akcje KS nie mógłby być dla mnie gorsze. Ma już 1 Tytuł i 2 Statki. Dodatkowo spełnia wymagania dla kolejnego Statku lub Tytułu z Rynku.*
- **(GZ) Akcje.** Kontrola = 3 ze względu na Omen Amsterdam Entrepôt.  
Zagranie 1. karty: PRZEMYTNIK-W, Popchnięcie , Zakotwiczam Statek (dobieram Przysań – ponownie Hewanorra), umieszczam Relikt w Cumaná.  
Zagranie 2. karty: GRABIEŻCA-E, Popycha  mnie na Bunt, ale bez efektu, ponieważ mam teraz Zakotwiczony tylko 1 Statek. Następnie Zakotwiczam mój drugi Statek i dobieram 2 Przystanie (jedną za dodanie Statku na PIRACTWO, a drugą z jego Akcji Przystani).  
Awans: GRABIEŻCA-E (Laurens de Graaf) na Okręt flagowy.  
Karty na Ręce: 3 Przystanie – Hewanorra, Curaçao i Trynidad.
- **Żegluga.** Obaj mamy po 2 Statki, więc moja flota ryzykuje Powstrzymanie.  
Wyznaczanie kursu: Używam niewykorzystywanych żetonów, aby wyznaczyć wybrany przeze mnie kurs: zaczynam w Trynidadzie, płądruję Cumaná ze Skarbu i Reliktu, dalej do Curaçao, aby splądrować Coro, następnie Port Royal, Caymanes i na końcu Tortuga.  
KS dobiera 3 Przystanie (tylko wynosi jego Limit Ręki): Old Providence, Tortuga i Zatoka Barataria. KS Powstrzymuje mnie w Tortudze.  
Przed Powstrzymaniem: Moja składająca się z 2 Statków flota, w tym KAPITANAT GENERALNY, płądruje ufortyfikowaną Cumaná i przejmuje jej Skrzynię i Relikt. Kolonia traci swój fort, ale nie upada, więc jej Niewolnik niestety nie zostaje wyzwolony.  
W Curaçao, Coro podziela ten sam los w wyniku mojego drugiego ataku.  
Powstrzymanie: W drodze powrotnej moja flota zostaje Powstrzymana w Tortudze. Mając lepsze Doświadczenie na morzu, zatapiam hiszpański Okręt flagowy, a oni w zamian zatapiają mój Statek GRABIEŻCĘ-E razem z jego Skrzynią. Bitwa dobiega końca.  
Łupy: Mój ocalały Statek wraca z 1 Skrzynią i 1 Reliktem. Sprzedaję Relikt i zdobywam 12\$ (Skrzynia = 4\$, Relikt = 8\$). Dobieram też jeszcze 1 Przystań za powrót na PIRACTWO.  
Wynik bitwy: KS = 1 Statek, GZ = 1 Statek.  
- **Żegluga KS:** Zbiera Skarb w Cartagenie i dostarcza swoją pierwszą Skrzynię do Kufrów wojennych.

**c. 1606** (Pax Hispanica) (Brak Omenu)





Wiek 24: Mam 2 Statki i splądrowałem kilka osad, choć straciłem mój Okręt flagowy przez przeklętą Hiszpanię. Sporo łupów przepadło, ale udało mi się sprzedać skradzioną chińską porcelanę za małą fortunę.

- **Towary. Wymarcie Kolonii:** brak.  
Skarby i wyniszczanie: Honduras i Panama.
- **Komentarz.** *Desperacko potrzebuję Statków. Wierzchnia karta to KONKWISTADOR-H, a wierzchnia karta Arystokracji, REAL AUDIENCIA (najbardziej Uczciwy), zawiera . Aby powstrzymać rozbudowanie floty KS do 3 Statków, muszę złożyć ofertę na Statek. Ale teraz, kiedy jestem Kolonistą, mam przebiegły plan, jak zdobyć 3 Statki.*
- **(GZ) Licytacja.** Zasięg = 2. Dociąg z Profesji = 2 karty Kolonii: „Dom bankowy Welserów” i „Baron czekolady”.
- **(KS) Połączona licytacja/akcje.** Licytacja: (< 3 Statki podczas Pokoju = priorytetem są Statki). KS licytuje KONKWISTADORA-H.  
Oferty: Oferuję 5, KS wyrzuca 3 na 1 kości. Płacę 5\$ do Puli i biorę Statek.
- **(KS) Połączony Dociąg z Profesji/akcje.** Zasięg = 1, Kontrola = 3. Dobiera REAL AUDIENCIA (najbardziej Uczciwy) i zagrywa ją dla Popchnięcia , Tytułu Kontroli  (ponieważ jest dopuszczalny) i Armady . Jednak wierzchni Statek to PRZEMYTNIK-J, dlatego Odrzuca go i Armada nie ma żadnego efektu.
- **(GZ) Akcje.** Kontrola = 1. KS ma teraz 2 Tytuły i brakuje mu tylko 1 do zwycięstwa. Co gorsza, następna karta Arystokracji to najbardziej Uczciwy.  
Zagranie 1. karty: „Dom bankowy Welserów”, Popchnięcie , (teraz Ekstremizm). Akcja Znacznika  umieszcza Kolonię w Panamie. Moja Kontrola wynosi teraz 2.  
Zagranie 2. karty: „Baron czekolady”, Popchnięcie .  
Moja pierwsza Akcja to Apostazja , aby zmusić KS do Odrzucenia jego Tytułu GRAND lub Statku KAPER-E.  
Wybieram pierwszy z wymienionych i zwracam Biblię do kolumny. Moją drugą akcją jest List kaperski : płacę 1\$, aby przekupić KAPER-V, by przestał służyć KS, i dobieram Przysań za dodanie Statku na PIRACTWO.  
Zagranie 3. karty: KONKWISTADOR-H, Popchnięcie  i płacę 1\$, aby uniknąć KRYZYSU WIEKU ŚREDNIEGO. Moja pierwsza akcja to Zakotwiczenie Statku (dobieram Przysań za umieszczenie Statku na PIRACTWIE). Moja druga Akcja to Ekskomunika . Ponieważ KS ma teraz mniej Tytułów niż ja, zmieniam go z powrotem w Nowicjusza, wybierając dla niego turkusowe pole.  
Awans: PRZEMYTNIK-W będzie moim Okrętem flagowym, ponieważ to jedyne Zezwolenie w mojej flocie, które nie dostarcza do Kufrów wojennych. Szkoda tego zatopionego GRABIEŻCZY-E...  
Odrzucam, aż zostaną mi 2 Przystanie – zachowuję Tortugę i Hewanorrę.
- **Komentarz.** *Brutalnie zemściłem się na KS, pozbawiając go wszystkiego poza 1 Tytułem. Nazwał mnie czarnoskórym sir Francisem Drakiem.*
- **Żegluga.** KS = 0 Statków, GZ = 3 Statki. Rządzą na wodzie i mogą przemieszczać się bez strachu przed Powstrzymaniem.  
Bitwy lądowe i łupy: Przemycam Skarb z Porto Bello, Trujillo i San Juan de Ulúa, płacąc w każdym porcie po 1\$, aby przemycić kontrabandę na pokładach moich statków. Wracam do EUROPY z 3 Skrzyniami, co daje mi łącznie 12\$. Mój końcowy dochód to 9\$ (12\$-3\$). W moich Kufrach znajduje się teraz 15\$.  
Żegluga KS nie ma żadnego efektu.







**d. 1610** (Pax Hispanica) (Brak Omenu)

Wiek 28: Z pomocą antyhiszpańskich baronów, bankierów i papieża doprowadziłem do ekskomunikacji Filipa IV. Niestety utrata mojego Okrętu flagowego zmusiła mnie do chwilowego wcielenia się w rolę przemytnika.

- **Towary. Wymarcie Kolonii:** Moja Kolonia w Panamie wymiera, ponieważ mój Tytuł KRÓL MARONÓW nie pozwala mi na porwania. Wiedziałem, że czeka ją zguba, i założyłem ją tylko dla chwilowego wzmocnienia Kontroli.  
Skarby i wyniszczanie: Nowa Andaluzja i Kuba.
- **Komentarz.** Mam całą flotę Statków, ale KS nadal ma wysoką Kontrolę i przemyt niewiele pomaga. Na szczęście Sir Henry Morgan (GRABIEŻCAD) jest dostępny do zatrudnienia.
- **(GZ) Licytacja.** GRABIEŻCA-D – dla tego Zezwolenia wygrywam automatycznie.
- **(KS) Połączona licytacja/akcje.** Licytacja: (< 3 Statki podczas Pokoju = priorytetem są Statki). KS licytuje Statek KONKWISTADOR-U. Oferuję 0 (chcę zachować pieniądze na później, bo Wojna będzie droga).  
Akcje: KS zagrywa kartę z Popchnięciem  i przy pomocy Amor del Rey porusza się na pole małżeństwa na torze korsarza. Niebezpieczne miejsce, ale wolę, żeby KS unikał toru rojalisty. Na karcie nie ma innych przydatnych Akcji.
- **(KS) Połączony Dociąg z Profesji/akcje.** Zasięg = 1, Kontrola = 3. KS dobiera z wierzchu talii Korsarza PRZEMYTNIKA-M. KS zostaje Popchnięty  z powrotem na pole Nowicjusza, ale karta nie ma żadnej wartości dla KS, dlatego zostaje Odrzucona.
- **(GZ) Akcje.** Kontrola = 1.  
Zagranie karty: GRABIEŻCA-D, Popchnięcie  na BUNT! Mój Okręt flagowy to PRZEMYTNIK-W z Popchnięciem . Mogę zachować KAPER-A-V, ponieważ ma to samo Popchnięcie, ale muszę odrzucić KONKWISTADORA-H. W ten sposób robi się miejsce dla Sir Henry'ego Morgana, aby dołączył do mojej floty. W ramach mojej Akcji Zakotwiczam Statek i dobieram kartę Przystani.  
Awans: GRABIEŻCA-D (Sir Henry Morgan) zostaje Okrętem flagowym.  
Odrzucam, aż zostanie mi 1 karta.  
Karta na Ręce: 1 Przystań – Tortuga.
- **Żegluga.** KS = 1 Statek, GZ = 3 Statki. Bez Powstrzymań.  
Bitwy lądowe i łupy: Płądruję i niszczę Cumaná, zabierając ze sobą jej Skarb. Następnie Coro podziela ten sam los. Choć nie ma tam Skarbu, wyzwalam zniewolony lud, który chwyta za broń i rozpoczyna pierwsze karaibskie Powstanie Niewolników. W drodze powrotnej płądruję Hawanę, niszcząc jej fort i przejmując kolejny Skarb. Wracam do EUROPY z 2 Skrzyniami. W trybie solo żadne Statki nie pozostają w EUROPIE (H6a), więc moja flota przenosi się na PIRACTWO i dobieram Przystań Trynidad.  
Kufry: Zyskałem 8\$, więc mam teraz 23\$.  
Żegluga KS: Nie mając żadnych dostępnych Skarbów do zebrania ani celów do zaatakowania, KS pomija swoją turę żeglugi.







**e. 1614** (Pax Hispanica) (Kometa, wszyscy gracze mają 1 Kontroli i 1 Zasięgu)

Wiek 32: Posiadając majątek wynoszący 575 tysięcy dolarów, przyjąłem tytuł „Ganga Zumba” i rozpocząłem kampanię mającą na celu wyzwolenie niewolników spod hiszpańskiej tyranii. W Wenezueli przeprowadziłem pierwszemu udanemu powstaniu niewolników na Karaibach.

- **Towary. Wymarcie Kolonii:** brak.  
Skarby i wyniszczanie: Panama (brak Kolonii w Wenezueli).
- **(GZ) Licytacja.** Zasięg = 1 (Kometa). Dociąg z Profesji = 1 karta Kolonii: „Nowa Kurlandia”.
- **(KS) Połączona licytacja/akcje.** Licytacja: (< 3 Statki podczas Pokoju = priorytetem są Statki). KS morduje wierzchni Statek (GRABIEŻCA-O) i przechodzi do swojego drugiego priorytetu: Tytułu.  
Tytuł. Wierzchnia karta Arystokracji to NACZELNIK (najbardziej Uczciwy), którego wymagań nie spełnia. Przechodzi do swojego 3 priorytetu: powołania.  
Powołanie: KS licytuje „Królestwo Miskito”. Składam ofertę, ponieważ ta karta dobrze współgra z moją nowo nabytą kartą „Nowa Kurlandia”.  
Oferty. Oferuję 6, a KS – 5 (1 kość). Było blisko.  
Zapłata. Płacę 6\$ do Puli i biorę kartę Misji.
- **(KS) Połączony Dociąg z Profesji/akcje.** Zasięg = 1, Kontrola = 1. KS jest Nowicjuszem – brak efektu.
- **(GZ) Akcje.** Kontrola = 1. Mam 2 karty Przystani i 2 karty Rynku.  
Zagranie 1. karty: „Królestwo Miskito”, Popchnięcie  (Ekstremista). Akcja Biblii  ustanawia Placówkę w Port-de-Paix, Hispaniola.  
Zagranie 2. karty: „Nowa Kurlandia”, Popchnięcie . Akcja Piśmienności  wymienia białego Pionka na Placówce na czerwony Pionek Obywatela, umieszczając Katedrę.  
Awans: GRABIEŻCA-D (Sir Henry Morgan) pozostaje Okrętem flagowym.  
Odrzucam, aż zostanie mi 1 Przystań – zachowuję Tortugę.
- **Żegluga.** KS = 1 Statek, GZ = 3 Statki. Bez Powstrzymań.  
Bitwy lądowe: Moja flota płądruje Porto Bello i San Juan de Ulúa, niszcząc w obu forty i kradnąc z pierwszego Skrzynię. Podczas mojej trzeciej i ostatniej bitwy lądowej flota obiera za cel i niszczy Hawanę, ponieważ ma Pracownika-Niewolnika. Wyzwalam go, co wywołuje Powstanie Niewolników na Kubie.  
Łupy: Wracam do Europy z 2 Skrzyniami, zarabiając 8\$. Mam teraz 21\$. Na koniec dobieram 1 Przystań za poruszenie się z powrotem na PIRACTWO.  
Żegluga KS: Posiadając 1 Statek, nie ma żadnych dostępnych celów.
- **Mapa na ten moment (1617):**  
Kolonie KS: S. Juan de Ulúa, Trujillo (fort), Porto Bello (pusta), Cartagena (fort), Santo Domingo (fort).  
Misje GZ: Katedra w Port-de-Paix.  
Powstania Niewolników: Kuba, Wenezuela.  
Niewolnicy: 4  
Kufry wojenne: 1  
Merkantylizm: 3

**f. 1618** (Wojna trzydziestoletnia) (Huragan – brak żegluga)

Wiek 36: Po pomyślnym wzniesieniu 2 Powstań Niewolników, zbudowaniu katedry w Port-de-Paix i zredukowaniu Kontroli KS do 2, moja sława rośnie. Nadszedł jednak czas, aby zwiększyć swoją obecność na lądzie i podburzyć także obywateli.










- **Towary.** Wymarcie Kolonii: brak.  
Skarby i wyniszczanie: Nowa Grenada i Veracruz.
- **(GZ) Licytacja.** Zasięg = 2. Dociąg z Profesji = 2 karty Kolonii: „Hacendados” i „Walonowie”.
- **(KS) Połączona licytacja/akcje.** Licytacja: (>1 Statek podczas Wojny = priorytetem są Tytuły). Mając 1 Statek i stojąc u progu Wojny, KS skupia się na zdobywaniu Tytułów, ale nie spełnia wymagań wierzchniej karty Aristokracji.
- **Priorytet Powołania:** KS licytuje „Waleczni Pipilowie”. Nie jestem zainteresowany, więc KS wygrywa i zagrywa ją.  
Amor del Rey. Popchnięcie z wygranej karty  może zostać wykorzystane do wejścia na pole małżeństwa kolonisty lub misjonarza. Wybieram dla KS to drugie, aby uniknąć Walki na miecze  z GZ na torze Kolonii. Mając tylko jedną Akcję na karcie, KS umieszcza Biblię w Nowej Granadzie.
- **(KS) Połączony Dociąg z Profesji/akcje.** Zasięg = 1, Kontrola = 2. KS dobiera kartę „Misja augustiańska” i zagrywa ją natychmiast dla Popchnięcia . KS najpierw używa , aby zbudować pierwszą hiszpańską Katedrę w Palenque San Basilio, a następnie , aby ustanowić Placówkę w Woumain-pa'a. KS ma teraz 2 Zasięgu!
- **(GZ) Akcje.** Kontrola = 1. Zagrywam tylko 1 kartę: „Hacendados”, Popchnięcie  umieszczam mający solidne wsparcie znacznik Kolonii na Hispanioli. Moja Kontrola wynosi teraz 2.  
Odrzucam, aż zostaną mi 2 karty – zachowuję Tortugę i „Walonowie”.
- **Żegluga.** KS = 1 Statek, GZ = 3 Statki. Nikt nie żegluguje podczas sezonu huraganów. Robię Rekonesans i dobieram 1 Przystań (Old Providence – bezpieczna).

















**Mapa na końcu roku żegluga 1621.** Sytuacja na planszy Filozofii: KS na środkowym polu Misji, GZ na środkowym Kolonii, Merkantylizm = 3, 1 Skrzynia wojenna.

**g. 1622** (Wojna trzydziestoletnia) (Inflacja – nie można sprzedawać kart)

Wiek 40: Król Słońce rozpaczliwie zaostrza swoją politykę merkantylizmu, podsycając niezadowolenie z podatków i dając mi szansę na ogłoszenie niepodległości.

- **Towary.** Pozyskanie Pracownika: KS zatrudnia swojego pierwszego Obywatela z Katedry w Palenque San Basilio (pełna kiesa). Płacę 1\$ i zatrudniam Obywatela z mojej Katedry w Port-de-Paix.  
Wymarcie Kolonii: brak.  
Skarby i wyniszczanie: Hispaniola (ale nie Kuba, brak Kolonii). Mój Pracownik-Obywatel zapewnia mi 1\$ za produkcję towarów. Mam teraz 21\$.
- **(GZ) Licytacja.** Zasięg = 2. Przydałaby się kolejna Katedra, dlatego licytuję kartę Misji „Misja wśród Warao” zamiast Dociągu z Profesji.  
Oferty: Oferuję 9, KS – 5 (2 kości). Wygrywam, płacę 9\$ i biorę kartę
- **(KS) Połączona licytacja/akcje.** Licytacja: (>1 Statek podczas Wojny = priorytetem są Tytuły). KS spełnia teraz wymagania Tytułu NACZELNIK (najbardziej Uczciwy). Jeśli go zdobędzie, jego akcja Apostazji  może być dla mnie zgubna.  
Oferty: Postanawiam zaoferować 11\$, o 1\$ mniej niż mam w Kufrach. KS wyrzuca 7 i wygrywam.
- **(KS) Połączony Dociąg z Profesji/akcje.** Zasięg i Kontrola = 2, dobiera 2 karty.  
Zagranie 1. karty: „Maroni”, Popchnięcie  (na Ekstremizm). Tworzy to kolejną Placówkę w Wenezueli.  
Zagranie 2. karty: „Jezuickie redukcje misyjne”, Popchnięcie . Mając już 2 Placówki, używa , aby ustanowić Katedry w Hondurasie i Wenezueli.
- **Komentarz.** Nowa polityka KS polegająca na ewangelizacji rdzennej ludności podniosła jego Zasięg do 3, podczas gdy nadal nie wybuchło żadne powstanie podatkowe, a bunt wenezuelskich niewolników zakończył się niepowodzeniem. Czas na bardziej agresywną taktykę – w końcu trwa wojna.
- **(GZ) Akcje.** Kontrola = 2.  
Zagranie 1. karty: „Walonowie”, Popchnięcie , (Ekstremizm). 2 Akcje Znacznika  umieszczają Kolonie na Tobago i Barbados, na Wyspach Nawietrznych. Moja Kontrola = 3.  
Zagranie 2. karty: „Misja wśród Warao”, Popchnięcie , na Kryzys wieku średniego. Unikam tego, wydając mojego ostatniego dolara. Jako moje 2 akcje używam  i , aby stworzyć kolejną Katedrę w Youloumain, na Wyspach Nawietrznych. Moją trzecią Akcją jest Czarny Rynek, gdzie sprzedaję wszystkie moje 3 karty na Ręce za 6\$.
- **Żegluga.** KS = 1 Statek, GZ = 3 Statki. Bez Powstrzymań.  
Bitwy lądowe i łupy: Zaczynając w Tortudze, załadowuję Skarb z mojej Kolonii (Przyjazny Port). Robię szybki przystanek na Wyspach Nawietrznych, aby zabrać czerwonego Obywatela z Katedry i przesiedlić go na Barbados (zapobiegnie to wymarcu Kolonii). Następnie udaję się do Porto Bello, gdzie niszczę Kolonię i wywołuję Powstanie Niewolników w Panamie. Nieco dalej wzdłuż wybrzeża znajduje się Trujillo, gdzie moja flota używa zdolności KAPITANATU GENERALNEGO, aby zniszczyć fort przy wsparciu nowego Obywatela w sąsiedniej Katedrze. W ramach ostatniej, trzeciej bitwy flota grabi i plądruje San Juan de Ulúa i wraca do EUROPY. Zysk wynosi 8\$.  
Żegluga KS: Z pomocą Obywateli w Katedrze w Antimano flocie KS udaje się pokonać Powstanie Niewolników. Ponieważ wyczerpał swoje ataki, KS załadowuje Skarb w Cartagenie i umieszcza je w Kufrach wojennych. Są tam teraz 2 Skrzynie.

**h. 1626** (Wojna trzydziestoletnia) (Malaria – każdy Obywatel płaci 1\$ lub staje się Niewolnikiem)

- **Towary.** Odświeżenie Katedry: Nowy Obywatel GZ na Katedrze w Port-de-Paix. Nowy Obywatel KS na Katedrze w Palenque San Basilio, w Nowej Grenadzie. Pozyskanie Pracownika: Automatyczne pozyskanie Pracownika na Hispanioli przez KS powoduje porwanie mieszkańców w Bahoruco. Płacę 1\$ do Puli za Tobago, aby zatrudnić mojego Obywatela z Katedry w Youloumain. Skarby i wyniszczanie: Tylko Nowa Grenada (brak Kolonii w Veracruz).
- **(GZ) Licytacja.** Płacę 3\$, aby uratować moich Obywateli przed śmiercią od malarii, co uszczupla moje Kufry do 11\$. Zasięg = 3. Dociąg z Profesji = 3 karty Kolonii: „Baymeni z Belize”, „Eleutheryjscy poszukiwacze przygód” i „Zachodni ład”.
- **Komentarz.** Aby wygrać, potrzebuję uwolnić Niewolników w Santo Domingo i Trujillo oraz wywołać 4 Powstania Podatkowe (Merkantylizm nadal wynosi 3). Jednocześnie KS spełnia wymagania wierzchniego Tytułu KRYPTOPAPISTA. Jeśli go zdobędzie, znacznie mnie osłabi, ponieważ mój Tytuł KRÓL MARONÓW przestanie się liczyć do zwycięstwa. Podczas licytacji muszę postawić wszystko na tę kartę – jeśli mi się nie uda, nie będzie już mnie stać, aby powstrzymać KS podczas jego następnej licytacji.
- **(KS) Połączona licytacja/akcje.** Licytacja: (>1 Statek podczas Wojny = priorytetem są Tytuły). KS licytuje kartę Arystokracji KRYPTOPAPISTA (najbardziej Uczciwy). Oferuję 11\$. KS wyrzuca 9 – fortuna sprzyja odważnym! Płacę do Puli i biorę Tytuł na swoją Rękę. Nie mam żadnych pieniędzy w moich Kufrach.
- **(KS) Połączony Dociąg z Profesji/akcje.** Zasięg = 2, Kontrola = 2. KS dobiera 2 karty z talii Misji. Zagranie 1. karty: „Lud Mariche”, Popchnięcie , powoduje KRYZYS WIEKU ŚREDNIEGO. Porusza się na pole Nowicjusza (turkusowe) i odrzuca wierzchni Tytuł (H3d). Używa , aby umieścić Biblię na Jamajce (najbliższy obszar morski do Isla del Rosario z dostępnym polem). KS pomija drugą Akcję (nie ma jej na liście priorytetów). Zagranie 2. karty: „Możni plemienia Taino”, Popchnięcie , KS używa Amor del Rey, aby wejść na pole małżeństwa kolonisty. Używa akcji  (Katedra w Woumainpa'a) oraz  (Placówka w Chetumal).
- **(GZ) Akcje.** Kontrola = 3. Zagranie 1. karty: KRYPTOPAPISTA, Popchnięcie . Używam , aby zamienić mojego Obywatela w Saint-Domingue na Powstanie Podatkowe na Hispanioli. Rozpoczyna się rewolucja! Zagranie 2. karty: „Baymeni z Belize”, Popchnięcie  (znowu Ekstremizm). Wszystkie 3 Akcje zostają zagrane w Wenezueli:  w Tucacas,  przeciwko hiszpańskiemu Obywatelowi i , która zamienia świeżo przyswojonego Obywatela na Powstanie Podatkowe. Zagranie 3. karty: „Zachodni ład”, Popchnięcie . Używam  do kolejnego Powstania Podatkowego, tym razem biorąc Obywatela z Barbados na Wyspach Nawietrznych, Następnie używam , aby ufortyfikować Tucacas. Awans: KAPER-V (Pieter Ita) zastępuje Kapitana Morgana jako Okręt flagowy. Karty na Ręce: „Eleutheryjscy poszukiwacze przygód” i „Old-Providence”.
- **Żegluga.** KS = 1 Statek, GZ = 3 Statki. Bez Powstrzymań. Bitwy ładowe: Podczas Wojny kaperzy nie są przyjaźni hiszpańskim portom, dlatego zaczynając w Île-à-Vache, atakuję 2 razy ufortyfikowane Santo Domingo, przejmując Skrzynię i wzniciając Powstanie Niewolników, które szerzy się na Wyspy Pod Wiatrem. Moja trzecia i ostatnia bitwa jest przeciwko Trujillo i wywołuje Powstanie Niewolników w Hondurasie. Łupy: Dostarczam Skrzynię samemu królowi, zyskując nie tylko 2\$, ale też przywilej obniżenia Merkantylizmu do 2. Karaiby ogłaszają niepodległość i GZ zostaje natychmiast ogłoszony władcą (i zwycięzcą) w wieku 47 lat.



**Mapa i plansza Filozofii na koniec gry solo w roku żeglugi 1629.**

Karaiby stały się niezależnym i wyzwolonym królestwem pod rządami Ganga Zumby (czerwony gracz).

## STATYSTYKI TESTÓW GRY

autorstwa Rogéria Nogueira da Costa

Jeśli interesują cię dokładne statystyki przebiegu i wyniku blisko 100 rozgrywek w grę *Pax Hispanica*, możesz zeskanować kod, aby zapoznać się z przedstawiającym je dokumentem (w j. angielskim). Czy wiesz, jakie zwycięstwa były osiągane najczęściej? (Herbaciane i Abolicji przy większej liczbie graczy, a El Patron i Abolicji przy mniejszej). Który naród wygrywał najczęściej? (Hiszpania). Do kiedy trwała większość gier? (Omen Praga).



# TŁO HISTORYCZNE

## HISPANIA W XVII WIEKU

*Pax Hispanica* to okres przywracania pokoju podczas hiszpańskiego Złotego Wieku. Klejnotem w koronie hiszpańskiego imperium są karaibskie porty, które mają już sto lat i eksportują skarby o wartości 10 milionów dukatów rocznie. Jak dotąd żadnemu piratowi nie udało się pochwycić galeonu floty. Jednak niedawna porażka hiszpańskiej Armady wydaje się zwiastunem tego, że inne kultury i religie będą chciały przełamać hiszpański monopol na Karaibach. Jak we wszystkich grach z serii *Pax*<sup>54</sup>, twoje zwycięstwo, napędzane ambicjami i decyzjami twojej postaci, ukształtuje przyszłość całego regionu.

**Wskazówka:** Ta gra potrafi być bardzo asymetryczna. Nie bez powodu mowa w niej o Nowej Hiszpanii! Jeśli w grze uczestniczy holetowy gracz (hiszpański mnich), jego ogromna początkowa Kontrola może pozwolić mu szybko zdobyć Tytuł i wygrać jako rojalista, kolonista lub misjonarz. Ale jeśli uda ci się zdobyć flotę złożoną z 2 statków, możesz jeszcze szybciej splądrować hiszpańskie Kolonie, zdobyć liczne Skarby i samemu sięgnąć po zwycięstwo!

## KOGO REPREZENTUJĄ POSTACI?

Reprezentowane w grze narodowości to Hiszpania (fioletowy), Anglia (czerwony), Francja (niebieski), Holandia (pomarańczowy)<sup>55</sup> i Kurlandia (turkusowy)<sup>56</sup>. Gracze nie są jednak postrzegani jako „narody”, ale jako jednostki w czasach, gdy każdy ambitny nastolatek może aspirować do zostania prezydentem, abolicjonistą, ulubieńcem dworu czy ojcem chrzestnym Nowej Hiszpanii. Wystarczy skorzystać z nadarzających się okazji: napływu prześladowanych uchodźców protestanckich, grabieży i plądrowania przez korsarzy<sup>57</sup>, korupcji hiszpańskich gubernatorów, którym współpraca z obcokrajowcami pozwala ominąć kupiecki monopol w transporcie<sup>58</sup>, oraz funkcjonowania czarnego rynku, tak niezbędnego dla pozyskiwania towarów codziennego użytku, których dekadencja korona nie była w stanie zapewnić.<sup>59</sup>

*Pax Hispanica* to wersja „Pax” gry **Lords of the Spanish Main**, wydanej przez Sierra Madre Games w 2006 roku.

## WALKA O WOLNOŚĆ

Pierwsze hiszpańskie kontakty z Indianami dotyczyły rdzennej ludności Taino, błagającej o schronienie przed morderczymi kolonizatorami z Karaibów. W jaki sposób idylliczne Karaiby stały się dysfunkcyjnym archipelagiem piractwa, wojen religijnych, inkwizycji, niewolnictwa, ludobójstwa i kapitalistycznego autorytaryzmu w czasach socjalizmu, zarówno lewicowego, jak i prawicowego? Podstawową wartością, do której należy dążyć, jest *wolność* i brak przymusu fizycznego. Wyobraziłem sobie sytuację, w której bojownicy o wolność mogliby wygrać. Jednym z nich jest zakonnik Bartolomé de las Casas – postać gracza, która przewodziła pierwszemu na świecie ruchowi abolicjonistycznemu i jako jedna z pierwszych stwierdziła, że *niewolnictwo to grzech*.

Inni bohaterowie w grze, którzy (choć nie zawsze konsekwentnie) bronili wolności, to:

*Antonio de Montesinos†*, *Jesé de Forest (PHC008F)*, *Lord Francis Willoughby of Parham (PHC009F)*, *John Winthrop (PHC013F)*, *William Sayle (PHC014F)*, *Pauló Jacomo Pinto (PHC017F)*, *George Fox (PHC020F)*, *David Nassy (PHC021F)*, *Juan de Bolas† (PHC023F)*, *Lempira† (PHM025F)*, *Aj Kan Ek (PHM026F)*, *Kacyk Agüeybaná (PHM027F)*, *Enriquillo del Bahoruco (PHM028F)*, *Indianka Tituba (PHM029F)*, *Lord Atunal Tut (PHM030F)*, *Kacyk Tamanco† (PHM032F)*, *Kacyk Baruta Guaicaipuro† (PHM033F)*, *Król Bayano (PHM034F)*, *Diego del Campo† (PHM035F)*, *Królowa Nanny (PHM036F)*, *Benkos Biohó† (PHM038F)*, *Św. Piotr Klawer (PHM038F)*, *Kapitan Sebastián Lemba† (PHM039F)*, *Juana Inés de la Cruz (PHM040F)*, *Król Miguel de Buría† (PHM041F)*, *Gaspar Yanga (PHM042F)*, *John Skerrett (PHM043F)*, *Satuye† (PHM044F)*, *Ojcowie Uhland i Montesino (PHM045F)*, *Roque González y de Santa Cruz, SJ† (PHM047F)*, *Król Oldman (PHM048F)*, *Król Goldecap (PHM049F)*, *Hugo Grotius (PHR060F)*, *Król Ganga Zumba (PHR069F)*, *Johan van Oldenbarnevelt† (PHR071F)*, *Papież Urban VIII (PHR072F)* i *Samuel Hebreo (PHS094F)*.

Oznaczenia w nawiasach odnoszą się do numeru karty, a krzyż † po nazwisku wskazuje, że dana postać zginęła w walce. Gra nie wspomina tylko bohaterów, ale i złoczyńców, takich jak *Garci González de Silva (PHC019F)* czy *Jørgen Iversen Dyppel (PHC024F)*.

54 GRY Z SERII PAX obejmują (w kolejności przedstawionego w nich okresu): *Pax Viking*, *Pax Renaissance*, *Pax Emancipation*, *Pax Pamir*, *Pax Porfiriana* i *Pax Transhumanity*. Samo słowo *pax* to po łacinie „pokój”.

55 HOLENDRSKA KOMPANIA WSCHODNIOINDYJSKA została założona w 1602 roku i stała się pierwszym koncernem w dziejach. Posiadała sponsorowany przez rząd monopol na handel w holenderskich koloniach w Azji. W szczytowym momencie kompania była najbogatszą dobrowolnie finansowaną organizacją na świecie i miała do dyspozycji ponad 150 statków handlowych, 40 okrętów wojennych i prywatną armię liczącą ponad 10 000 osób, a zatrudniała 50 000 pracowników.

56 KSIĘSTWO KURLANDII I SEMIGALII. To niewielkie księstwo w zachodniej Łotwie istniało od 1561 do 1795 roku. Chociaż oficjalnie było państwem wasalnym Rzeczypospolitej Obojga Narodów, jego książęta działali autonomicznie i utrzymywali dobrą flotę handlową. Pierwsza kolonia Księstwa Kurlandii i Semigalii na wyspie Tobago (założona w 1637 roku) upadła podczas hiszpańskiego oblężenia, ale kolejna, założona na Trynidadzie, miała więcej szczęścia. Mieściło się tam 7 cukrowni i 2 destylarnie rumu, a zasiedlało ją 1500 Europejczyków i 7000 afrykańskich niewolników. Po tym, jak szwedzka inwazja podczas wojen północnych zatopiła kurlandzką flotę handlową (co wydarzyło się w 1658 roku), karaibskie kolonie Księstwa Kurlandii i Semigalii zostały przejęte przez Holandię.

57 BUKANIERZY z wyspy Tortuga swoją nazwę zawdzięczają określeniu *boucan*, oznaczającemu wędzarnię, w której gotowali surowe mięso na ogniu z wiórow drzewnych i konserwowali je w chmurach dymu. Sama Tortuga została natomiast przedstawiona w awanturniczym filmie Disneya *Piraci z Karaibów* z 2003 roku.

58 HOLENDRSCY PRZEMYTNIICY. Holendrzy walczyli o niepodległość od Hiszpanii w wojnie 80-letniej (1568-1648), a od 1600 r. byli już de facto oddzielnym państwem. Mimo tego przez pierwsze dziesięciolecia handel holendersko-iberyjski rozwijał się bez przeszkód. Każdego roku setki holenderskich statków pływały po terytorium wroga, a ich załoga miała pełną świadomość, że ryzykują aresztowaniem i konfiskatą mienia. Od co najmniej 1595 r. hiszpańscy gubernatorzy kolonialni przymykali oko na codzienną działalność holenderskich kupców, co nie zmieniło się po wybuchu wojny. Przemytnczy z Holandii preferowali fluty, niedrogie w budowie statki płaskodenne o niewielkim zanurzeniu, opracowane około 1595 roku. Jedna fluita mogła pomieścić około 100 ton ładunku, ale aby zmaksymalizować jej efektywność, zwykle miała na pokładzie od 4 do 12 armat i zaledwie od 20 do 50 marynarzy z muszkietami i arkebuzami. Statki wypływały z Holandii w eskadrach, zatrzymywały się na popas na Margaricie, a następnie wracały przez cieśninę Mona. Czas żeglugi do Nowego Świata i z powrotem wynosił ponad 11 tygodni. W 1605 r. gubernator Nowej Andaluzji policzył liczbę statków przemysłowych, które przybyły do solnisk na wyspie Cumaná w tym samym roku – zawitało tam 120 jednostek holenderskich, 4 angielskie i zaledwie 1 francuska. – Engel Sluiter, *Dutch-Spanish Rivalry in the Caribbean Area, 1594-1609*, 1948.

59 NIELEGALNY HANDEL zdominował basen morza karaibskiego z prostego względu: kolonie nie przetrwałyby, gdyby mogły polegać wyłącznie na towarach dostarczanych raz w roku z Sewilli. Hiszpańscy duchowni martwili się jednak, że wizyty zagranicznych protestanckich handlarzy w hiszpańskich portach stały się tak nieodłączną częścią kultury Nowej Hiszpanii, że wiara katolicka ulegała przez to degradacji. – Josiah Tucker, *Four Tracts on Political and Commercial Subjects*, 1774.



## PAX HISPANICA W PORÓWNIANIU Z INNYMI GRAMI PAX

autorstwa Rogéria Nogueira da Costa

Podobnie jak w innych grach z serii *Pax*, *Pax Hispanica* opowiada o postaciach, które ukształtowały historię regionu i manipulowały nie tyle samymi narodami, co ich interesami. Inne podobieństwa obejmują rynek kart (arena dla twoich akcji), wspólną mapę/przestrzeń i walkę o zwycięstwo w odniesieniu do zmieniającej się sytuacji na planszy (mówiąc dość ogólnie, sytuacja polityczna). Ale *Pax Hispanica* ma także kilka unikalnych cech:

**Rynek** (nazwany Filozofią) działa w oparciu o licytację, a nie zwykłe opłacenie kosztu. To pole bitwy, gdzie gracze muszą przepychać się, aby zająć pozycję na jednym z czterech obszarów, które pozwalają pozyskiwać karty bez licytacji. Tak więc inaczej niż w innych *Paxach*, rynek to krajobraz, na którym gracze manewrują i walczą. Rynek w *Pax Hispanica* nie jest też tak „obszerny” jak w innych grach z serii (do wyboru 4 odkryte karty i 4 zakryte).

**Brak komet i obalania kart.** Zwycięstwo można osiągnąć poprzez odpowiednią pozycję na planszy Filozofii (rynek) i stan mapy Karaibów. Przykładowo, możesz natychmiast wygrać jako Abolicjonista, jeśli jesteś na polu Ekstremizmu tego toru, a na Karaibach nie ma już żadnych niewolników.

**Więcej negocjacji.** Przy wyższej liczbie graczy negocjacje dotyczące kart, wsparcia w bitwie lądowej, pracowników, licytacji, poddawania się czy trybutu mogą okazać się niezbędne, aby osiągnąć swój cel. Poleganie wyłącznie na szczęściu w dobieraniu kart z Rynku może nie wystarczyć – dobicie targu z innym graczem może wyciągnąć cię z niejednych kłopotów.

**Przejrzyste budowanie świata.** Twoje intencje są cały czas widoczne na mapie (podobnie jak w *Pax Viking*). Odgrywasz aktywną rolę w budowaniu lub niszczeniu Karaibów. Nie działasz w „cieniu wielkich imperiów”, jak w *Pax Renaissance* czy *Pax Pamir*, i nie dążysz do zajęcia najkorzystniejszej pozycji po stronie zwycięzcy na danym obszarze. W *Pax Hispanica* żetony w twoim kolorze są twoją własnością (jak w *Pax Porfiriana*, ale w przeciwieństwie do *Pax Renaissance* i *Pax Pamir*, gdzie nie należą one do nikogo i każdy może nimi manipulować). Dominujesz i wywierasz wpływ, korzystając z własnych kolonii, misji i statków.

**Więcej złośliwości.** Oba pola bitwy (plansza Filozofii i mapa Karaibów) to wrogie otoczenie. Nie daj się zwieść – twoja kariera, kolonie, katedry czy statki są nieustannie zagrożone. Gracze będą aktywnie na ciebie napadać, pojedynkować się, aby zrobić z ciebie Nowicjusza, kraść i palić twoją infrastrukturę. Dlatego tak ważne są negocjacje w celu obrony swoich osad, wymiana na potrzebne Popchnięcie oraz zdobycie pracy, żony lub tytułu.

**Celem nie jest zarobienie czy kradzież jak największej ilości złota.** Gry z serii *Pax* są asymetryczne, co oznacza, że gracze mają różne cele, które sami wybierają, i nie chodzi tu o Punkty Zwycięstwa. Chodzi o pozostawienie Karaibów w stanie, jakiego pragniesz (wyzwolone, niezależne, a może splądrowane).



## PRZEPIS NA SUKCES

Przedwojenny przewodnik dla młodych profesjonalistów  
autorstwa Marcina Drzewieckiego, współczynnik zwycięstw 43%

1. Jak najszybciej zdobądź Kontrolę = 2, gdyż to znacznie łatwiejsze niż Zasięg = 2. Umożliwia to Tytuł Kontroli. Możesz osiągnąć to także dzięki Kolonii, musisz jednak ją szybko ufortyfikować i wynegocjować z innymi graczami na tym samym obszarze lądowym wzajemną obronę.
2. Zabezpiecz swoją Tablicę poprzez posiadanie floty z tym samym Popchnięciem (unikniesz Buntu) i nie Zakotwiczanie kart z przeciwnymi Popchnięciami (chroni przed Apostazją).
3. Jeśli twoi przeciwnicy mają Statki z Zezwoleniem KAPER, weź pod uwagę talię Kolonii, w której w 25% szans można trafić na List kaperski. KAPER może usuwać Skrzynie przez Legalny Eksport z dowolnej Kolonii podczas Pokoju.
4. Kiedy umieszczasz Placówkę, uniknij porwania poprzez sprawdzenie w kalendarium, kiedy będą umieszczane Skrzynie. Miej w pobliżu Kolonie lub dogadanych sojuszników oraz wprowadź tam Piśmiennosc tak szybko, jak to możliwe.
5. Zabezpiecz swoje Kolonie i Misje przed Splądrowaniem, umieszczając je w tym samym obszarze lądowym.
6. Bez floty, będziesz pozbawiony majątku i kart Przystani, co utrudni ci zmianę pracy. Mimo to da się wygrać jako misjonarz przy pomocy wyłącznie Zasięgu.
7. Żadna talia nie zawiera wszystkiego, dlatego zmiana Profesji w odpowiednim momencie jest kluczem do zwycięstwa. Najlepiej nadaje się do tego Kryzys wieku średniego, ale rozważ również Libację podczas Komety w 1615, a później Popchnięcie na tor misjonarza (jeśli potrzebujesz Zasięgu), rojalisty (jeśli nie masz Tytułów) lub korsarza (jeśli potrzebujesz floty i Przystani).



## JAK UNIKNĄĆ LIBACJI

Przewodnik dla Nowicjuszy  
autorstwa Rogéria Nogueira da Costa

1. Twoim pierwszym celem jest zdobycie pracy przed 1600 – nie bądź wybredny.
2. O ile nie masz na Ręce karty Przystani z małżeństwem, rozważ agresywne licytowanie karty z Popchnięciem pozwalającym na zdobycie Profesji (jeśli jesteś w tyle w Kolejności Graczy) lub przydatnego Tytułu (jeśli jesteś z przodu w Kolejności Graczy). Tytuł jest niemal tak dobry jak praca.
3. Dwie pierwsze licytacje (1599 i 1603) są kluczowe. Jeśli wylicytujesz kartę wartościową dla graczy znajdujących się w tyle w Kolejności Graczy, zyskasz pieniądze na zakup kolejnej licytowanej karty. Jeśli sam jesteś w tyle w Kolejności Graczy, a pieniądze z oferty twojego przeciwnika zostały zapłacone do Puli, powinieneś być w stanie tanio kupić dowolną kartę z Rynku.
4. O ile nie grasz Hiszpanią, musisz wygrać licytację w 1599 lub 1603, aby zarobić na Omenie Amsterdam Entrepôt. Jeśli karta, którą zdobędziesz w 1599, ma wiele przydatnych Akcji, rozważ zachowanie jej na Entrepôt w 1604.
5. Jeśli twoje Popchnięcie nie wystarczy do zdobycia Profesji, najpierw zagraj kartę Przystani dla jej Walki na miecze, Romansu lub Małżeństwa półwyspiarzy. To powinno pozwolić ci zdobyć Profesję, ale czy na długo?
6. Zwróć uwagę na Popchnięcia zdobywane przez graczy znajdujących się w tyle w Kolejności Graczy (np. Holandia i Kurlandia), które mogłyby pozbawić cię pracy w wyniku Pojedynku lub Walki na miecze. Na wszelki wypadek unikaj obierania ich prawdopodobnych ścieżek kariery.

# GLOSARIUSZ POJĘĆ KLUCZOWYCH

**Abolicja.** Najbardziej Uczciwe *pole Ekstremizmu* (G2) na planszy Filozofii oraz jedno z czterech *zwycięstw* (G3c). Wygrywasz, jeśli jesteś *Ekstremistą Abolicji* (B5e) i masz przynajmniej 1 Tytuł, a na mapie nie ma żadnych Niewolników. *Zwycięstwo Abolicji powoduje oficjalne uznanie niewolnictwa za nielegalne w całej Nowej Hiszpanii.*

**Akcja** (D3c). Symbol w kolumnie po lewej stronie karty (B6b, B7e), który może zostać wykonany po zagraniu karty. Popchnięcie jest obowiązkowe i nie jest Akcją. Symbole i efekty wszystkich Akcji znajdują się na Kamieniu z Rosetty.

**Biblia.** Ten żeton, reprezentujący misjonarzy, może znajdować się w twojej kolumnie Zasięgu, na Zakotwiczonej karcie Arystokracji lub na Terenie Plemiennym. Jeśli znajduje się na Terenie Plemiennym, jest Placówką, chyba że znajduje się tam Katedra.



**Bunt.** Jeśli masz kilka Statków, Odrzuć te z Popchnięciem innym niż na twoim Okręcie flagowym. Dzieje się tak, jeśli twoja Postać zostaje popchnięta, ale nie może poruszyć się w danym kierunku, ponieważ została zepchnięta z toru na obszar podpisany „BUNT” (B5i). Inaczej niż w przypadku Kryzysu wieku średniego, nie możesz zapłacić, aby tego uniknąć. Jeśli Popchnięcie powoduje Bunt, Odrzucanie dzieje się przed Zakotwiczeniem karty.

**Dociąg z Profesji** (D2b). Wzięcie z talii twojej Profesji tylu kart, ile wynosi twój Zasięg, jako alternatywa dla licytacji podczas D2. Aby to zrobić, musisz mieć Profesję. Nie ujawniaj kart, które dobrałeś.

**Doświadczenie na morzu** (B7c). Ocena znajdująca się na każdej karcie Statku, wskazująca umiejętności dowódcy w *bitwie morskiej* (F2). „A” to najlepsza ocena, a „Z” najgorsza.

**El Patron.** Skrajne lewe *pole Ekstremizmu* (G2) na planszy Filozofii, a także jedno z czterech możliwych *zwycięstw* (G3d). Wygrywasz, jeśli jesteś Ekstremistą El Patron i masz 3 Tytuły (w grze na 1, 2 lub 3 graczy) lub 2 Tytuły (w grze na 4 lub 5 graczy). Relikt w twoich Kufrach liczy się jako Tytuł. *To zwycięstwo oznacza, że stałeś się ojcem chrzestnym pogrążonego w anarchii hiszpańskiego imperium, rozkwitającego pośród upadających cywilizacji.*

**Galeon.** Żeton statku umieszczany na mapie w ramach Akcji Statku. Możesz mieć maksymalnie 3 Galeony, a każdy z nich reprezentowany jest przez kartę Statku. Galeon może przewozić 1 Ładunek (Pionka lub Skrzynię) i ma Siłę 1 w bitwie lądowej.



**Gołębica.** Ten biały żeton zostaje umieszczony w ramach przygotowania na kalendarium (C1b) i może zostać przesunięty przez *Akcję Gołębicy* (Kamień z Rosetty). Gra kończy się po tym, jak wszystkie Statki pożeglowały w roku Gołębicy.

**Jezuici** (zdolność niebieskiego gracza). Twoje Biblie mają Siłę 1 i nie mogą być obiektem *porwania* (E2a).<sup>60</sup>

**Kamień z Rosetty.** Ta plansza przedstawia wszystkie symbole na kartach i ich definicje. Jeśli zapisane kapitalikami słowo jest nazwą Akcji, jego definicja znajduje się na Kamieniu z Rosetty.

**Kapitan.** Jedna z 14 kart Przystani wchodzących w skład talii „Zestaw Promo 2: *Kapitanowie*” (sprzedawane oddzielnie).

**Karta Arystokracji.** Jeden z czterech rodzajów *kart Rynku* (B4). Jeśli jest Zakotwiczona na twojej Planszecie, zapewnia ci Zasięg lub Kontrolę Tytułu (Kamień z Rosetty) i przechowuje znacznik lub Biblię.



**Karta Bitwy** (B8). Używana do rozpatrywania wieloosobowych *bitew lądowych* (E5c) i *bitew morskich* (F2).

**Karta Kolonii.** Jeden z czterech rodzajów *kart Rynku* (B7). Jeśli zostanie zagrana dla jej Akcji Znacznika, zakłada Kolonię (E1).



**Karta Misji.** Jeden z czterech rodzajów *kart Rynku* (B7). Jeśli zostanie zagrana dla jej Akcji Biblii, ustanawia Misję (E4).



**Karta Przystani** (B6). Jedna dla każdego z 14 obszarów morskich (B2b) na mapie. Dobierz 1 za każdym razem, gdy twoja flota z jakiegokolwiek powodu wchodzi na PIRACTWO. Dobierasz również 1, gdy wybierasz Akcję Statku lub Przystani, lub 3 Przystanie podczas Libacji (D2c). Wtasuj Odrzucone karty Przystani do talii Przystani.<sup>61</sup>

**Karta Statku.** Jeden z czterech rodzajów *kart Rynku* (B7). Każda posiada Akcję Statku, która pozwala umieścić Galeon na PIRACTWIE i dobrać kartę Przystani (D4f). Jeśli Galeon zostanie zatopiony w bitwie, Odrzuć swoją wierzchnią kartę Statku (Okręt flagowy, patrz F2e).



**Kartografia.**<sup>62</sup> (zdolność pomarańczowego gracza). Ze względu na jakość holenderskich map, do 3 kart Przystani nie wlicza się do jej Limitu Ręki.

**Karty Rynku.** Te karty zaczynają w jednej z 4 talii: *Kolonii, Misji, Arystokracji* lub *Statków* (C2b). Bierzesz je na Rękę w wyniku licytacji (D2a) i zagrywasz dla ich Popchnięcia i Akcji. Jeśli wykonujesz *Akcję Kotwicy* (D3d), zagraj daną kartę Rynku na jedno z pól na twojej Planszecie.<sup>63</sup>

<sup>60</sup> JEZUICY MISJONARZE. Na całych Karaibach Towarzystwo Jezusowe (kontrreformacyjny zakon religijny) działało na rzecz ludów rdzennych. Misjonarze zakładali osady, tak zwane redukcje misyjne, kształcili tubylców i pomagali im się zbroić, a specjalnie organizowana milicja strzegła ich przed łowcami niewolników. Jezuici bronili też praw Indian, a ich poglądy stanowiły jaskrawy kontrast do stanowiska tych, którzy głosili, że poddaństwo jest równie ważne, jak pobożność. „Walczymy o sprawiedliwość. Indianie muszą zostać uwolnieni od niewolnictwa, od widma bycia ledwie służącymi, w którym obecnie żyją. Na mocy prawa naturalnego, boskiego i ludzkiego, powinni być od tego uwolnieni”, mówił Roque González y de Santa Cruz (karta PHM047F), święty Kościoła katolickiego, zmarły śmiercią męczeńską w 1628 roku.

<sup>61</sup> PIRACKIE PRYZYSTANIE. Jedną z najbardziej znanych pirackich ostoi była bezludna wyspa Curaçao, przejęta przez Holenderską Kompanię Zachodnioindyjską w 1634 roku i przemianowana na bazę marynarki wojennej, dowodzonej przez Petera Stuyvesanta (gracz pomarańczowy). Jako centrum wolnego handlu w duchu leseferyzmu, Curaçao szybko stało się głównym karaibskim ośrodkiem handlowym, działającym na nerwy hiszpańskiej rodziny królewskiej. Powód był prosty: konkurencja. Ceny nielegalnych towarów na Curaçao były o 45 procent niższe niż oferty zasobów pochodzących z legalnego hiszpańskiego importu. Z drugiej strony, po tym jak 40 spiskowców doprowadziło do zniesienia portugalskiego *asiento* (monopolu na import niewolników) w 1640 r., Curaçao stało się głównym ośrodkiem pozyskiwania niewolników, szczególnie przydatnym, gdy na archipelagu pojawiły się plantacje cukru.

<sup>62</sup> PRYWATNA I PUBLICZNA KARTOGRAFIA. W imperium hiszpańskim mapy morskie i szczegóły dotyczące nawigacji były uznawane za tajemnicę państwową i pilnie strzeżone przez Casa de la Contratación. Ta ogromna instytucja przechowywała między innymi tak zwaną Padrón Real (po roku 1527 znaną jako Padrón General), czyli oficjalną mapę świata, którą kopiowano dla kapitanów. Zgodnie z prawem sprzedaż każdej kopii wymagała zatwierdzenia, a sama Padrón Real nie mogła być pokazywana osobom innym niż obywatele Kastylii. Początkowo Holandia, słynąca ze świetnych kartografów, działała w zbliżony sposób. Jeszcze w 1621 r., gdy dwunastoletni rozejm zbliżał się ku końcowi, mapy wykonane przez Diericka Ruytersa były utrzymywane jako tajemnica państwowa przez Holenderską Kompanię Zachodnioindyjską. Podczas złotego wieku holenderskiej kartografii, monumentalne atlasy świata były jednak publikowane prywatnie przez zakłady prowadzone przez kartografów takich, jak Lucas Waghenauer, Joan Blaeu, Jan Janssonius, Claes Janszoon Visscher i Frederik de Wit. Co więcej, łatwo dostępne holenderskie mapy były uznawane za najlepsze na świecie. Ostatecznie, aby nie zostać z tyłu, Korona Hiszpanii musiała udzielić licencji na produkcję map prywatnym kartografom. Otrzymał ją między innymi Jerónimo Martin. – Alison Sandman, *Spanish Nautical Cartography in the Renaissance*, 2007.

<sup>63</sup> „MĄDRY HANDLARZ” (Mercator sapiens) to nazwa przemówienia wygłoszonego w 1648 roku przez Caspara Barlaeusa, holenderskiego remonstranta i humanistę. „Barlaeus sformułował koncepcję kapitalistycznego pragmatyzmu zakorzenionego w chrześcijańskim humanizmie, który wspierał rozwój terytorialny i zyski gospodarcze nowego narodu. Twierdził, że dążenie kupca do bogactwa, jeśli miało szczytne cele, a nie było motywowane zwykłą chciwością czy chęcią imponowania innym, stanowiło podstawę moralności. Ta z kolei służyła za fundament dobrego przywództwa i sprawiedliwego społeczeństwa”. – Elizabeth Sutton, *Capitalism and Cartography in the Dutch Golden Age*, 2015.

**Katedra** (E4b). Rodzaj Misji składającej się z Biblii z nałożonym żetonem Katedry<sup>64</sup>. Jeśli jest pusta, zostaje *odświeżona* przy pomocy Obywatela podczas roku towarów (D1b). Kolor Biblii wskazuje, kto jest właścicielem Katedry.




**Kolejność Graczy.** Wskazana przez Postaci na torze Kolejności Graczy (B3d) po odświeżeniu w każdym roku towarów (D1a).

- **Podczas Wojny** przebiega od najbardziej do najmniej Uczciwego, a remisy rozstrzyga poprzednia Kolejność Graczy.
- **Podczas Pokoju** przebiega od najbardziej do najmniej Lojalnego, a remisy rozstrzyga poprzednia Kolejność Graczy.

**Wskazówka:** Zależą bycia wcześniej w Kolejności Graczy jest możliwość zbierania Skarbów, gdy inni znajdują się w EUROPIE, zabezpieczenia dochodowych Terenów przy pomocy Kolonii, Misji lub Pracowników, a także szybszego przeprowadzenia ataków, aby zmniejszyć Siłę wroga.

Bycie późno w Kolejności Graczy pozwala wpływać na planszę Filozofii bez obawy przed Walką na miecze i kraść pracę bez ryzyka odwetu przez kolejne 4 lata.

**Kolonie** (E1).<sup>65</sup> Okrągły znacznik na Terenie Kolonii (B1c, B2c), umieszczany zarówno na obszarze lądowym, jak i morskim. W bitwie lądowej (E5) ma Siłę 1. Jeśli na Kolonii znajduje się żeton fortu , jest to ufortyfikowana Kolonia o Sile 2. Jeśli Kolonia jest pusta (nie ma Pionka) podczas wymarcia Kolonii (D1d), zostaje Odrzucona razem z jej fortem i Skarbem, jeśli jakieś były. Gra zaczyna się z 8 Koloniami hiszpańskimi. Pozostali gracze mogą zakładać Kolonie na Terenach dzikich. Patrz Część E.

**Konkwistador.** Jedna z 14 kart Przystani wchodzących w skład talii „Zestaw Promo 1: Konkwistadorzy” (sprzedawane oddzielnie).

**Kontrola.** Najwyższy widoczny numer w twojej kolumnie Kontroli (B4c) albo wartość na kości Merkantylizmu, którekolwiek jest niższe. Kontrola określa twój Limit Ręki (maksymalna liczba kart, które możesz mieć na Ręce na końcu twojej tury akcji) oraz Limit Akcji (maksymalna liczba Akcji z każdej zagranej karty). Kontrola zwiększa się, gdy budujesz Kolonie i usuwasz znaczniki przy pomocy Tytułu.<sup>66</sup> Jeśli zagrywasz kartę, która zwiększa Kontrolę, efekty twojej zwiększonej Kontroli działają od następnej karty, którą zagrasz. Kontrola zmniejsza się, gdy twoje Kolonie są Plądrowane lub gdy tracisz Tytuł, na którym znajduje się znacznik.


**Kotwica** (D3d). Jeśli zagrywasz Akcję z symbolem kotwicy (B7d), umieść jej kartę na polu Statków lub Tytułów na twojej Planszecie. Zakotwiczona karta jest częścią twojej Tablicy.



**Król Słońce.** Najbardziej Lojalne pole Ekstremizmu (G2) na planszy Filozofii, a także jedno z czterech możliwych zwycięstw (G3e).<sup>67</sup> Zwycięstwo Króla Słońce oznacza, że twój król stał się imperatorem Europy, a ty jesteś jego ulubionym dworzaninem.

- **Tryb solo Ganga Zumba.** W Części H Król Słońce odnosi się do zautomatyzowanego hiszpańskiego przeciwnika.<sup>68</sup>

**Kryzys wieku średniego.** Porusza to twoją Postać na wybrane przez ciebie niezajęte pole Nowicjusza (B5a). Może cię spotkać na trzy sposoby:

- **Popchnięcie.** Twoja Postać zostaje popchnięta na obszar oznaczony „KRYZYS WIEKU ŚREDNIEGO lub zapłać 1\$” (B5c) i nie uda ci się temu zapobiec (nie zapłacisz 1\$). Jeśli zapłacisz, twoja Postać zostaje tam, gdzie jest.
- **Libacja.** Jeśli masz Profesję i wybierasz Libację podczas twojego roku licytacji (D2c); nie możesz zapłacić, aby tego uniknąć.
- **Hańba.** Twój przeciwnik zagrywa Akcję Ekskomunikacji  przeciwko tobie (patrz Kamień z Rosetty); nie możesz zapłacić, aby tego uniknąć.

**Wskazówka:** Zwycięstwo zależy od posiadania różnego rodzaju jednostek na mapie i kart w swojej Tablicy – czasem jednak trudno je zdobyć, jeśli masz niewłaściwą Profesję przeciwko bogatemu przeciwnikowi. Jeśli twoja obecna Profesja prowadzi cię donikąd, Kryzys wieku średniego może odesłać cię z powrotem na pole Nowicjusza, a wtedy Małżeństwo półwyspiarzy lub Walka na miecze pozwoli wejść na nową ścieżkę kariery. W ten sposób podstarzały rojalista może jeszcze stać się zachłannym piratem, wydajnym kolonistą lub fanatykiem religijnym.

**Kufry** (B4f). Obszar na twojej Planszecie, gdzie przechowujesz dolary i Relikty. Są to informacje jawne. Kufry wojenne (B5h) przechowują Skarby, które nie należą do żadnego gracza i są stałe.

**Kufry wojenne** (B5h). Tor na dole planszy Filozofii, który reprezentuje Skrzynie ofiarowane w celu podboju Europy podczas wojny dziewięcioletniej. Eksport Skarbów przy pomocy KONKWISTADORA lub KAPERA dodaje Skrzynie na ten tor, co przybliży do zwycięstwa Króla Słońce (G3e).

**Kupiectwo** (zdolność turkusowego gracza). Ze względu na kurlandzką neutralność, twoja flota porusza się natychmiast z EUROPY na PIRACTWO raz na rok żegluga.

<sup>64</sup> KATEDRA w grze *Pax Hispanica* reprezentuje autonomiczne „państwo w państwie”, takie jak redukcje jezuitów, ustanowione za zgodą korony hiszpańskiej na początku XVII wieku. Owe osady, prowadzone wspólnie przez misjonarzy i tubylców, osiągnęły zarówno wysoki stopień autonomii, jak i sukces gospodarczy. Stanowiły one również schronienie przed łowcami niewolników. Redukcje stworzone na terenach ludu Guarani w Ameryce Południowej miały własną milicję, która skutecznie broniła osadników przed najeźdźcami, głównie portugalskimi, co zostało ukazane w filmie „Misja” z 1986 roku. Wypędzenie jezuitów z Hiszpanii (i wszystkich ziem należących do Korony) w 1767 roku położyło kres dalszemu rozwojowi takich inicjatyw.

<sup>65</sup> KOLONIŚCI. *Pax Hispanica* opowiada historię imigrantów-uchodźców przybywających na tropikalne wybrzeża. Jest coś niespójnego w obrazie surowych purytańskich pielgrzymów żyjących na egzotycznej wyspie. A jednak, w 1629 roku, właśnie taka osoba zyskała podobną szansę – konkretniej, był to John Winthrop, prawnik i pobożny purytanin. Jego przyjaciel, hrabia Warwick, namawiał go do objęcia władzy nad kolonią na wyspie Old Providence na wybrzeżu Moskitów. Poprzedniego Bożego Narodzenia, na mocy listu kaperskiego, Warwick kwotą 2000 funtów sam opłacił potajemne wysłanie dwóch statków na Karaiby. „Celem moim i pragnieniem potężniejszym niż wszystko inne”, pisał, „jest zasianie prawdziwej i szczerzej wiary Boga, która jest obecnie bardzo niepożądana”. Ten moment miał niebagatelne znaczenie. Niedługo potem antypurytański król Karol I w wielkim gniewie odwołał Parlament, który nie zebrał się ponownie przez kolejnych jedenaście lat. John Winthrop właśnie w ten sposób stracił pracę, a jego purytańscy przyjaciele trafili do Tower. Był gotowy rozpocząć nowe życie, zgodnie z sugestią bliskich, zamiast na Karaibach, wyładował w Bay Colony w Massachusetts. Było to jednak szczęśliwe zrzędnienie losu. Sposób jego zarządzania pozwolił uformować charakter narodowy przyszłych Stanów Zjednoczonych, podczas gdy południowa kolonia na Old Providence, na którą początkowo się wybierał, została odczyszczonego i brutalnie zlikwidowana przez Hiszpanów.

<sup>66</sup> POLITYCZNE I EKONOMICZNE WPŁYWY. Kontrola reprezentuje władzę prawną, podczas gdy Zasięg oznacza podstawową wiedzę ekonomiczną. Hiszpański nastolatek zaczyna ze zwiększoną Kontrolą wynoszącą 3, aby podkreślić mieszczański prestiż, który odziedziczył po czasach, gdy Hiszpania rządziła światem.

<sup>67</sup> KRÓL SŁOŃCE. Tożsamość i narodowość Króla Słońce nie została ustalona na początku gry; determinują ją wybory graczy, a tytuł otrzymuje ta osoba, która odniesie zwycięstwo rojalistów. W ten sposób bogactwa Nowego Świata stworzą cesarza całej Europy, który mógłby być monarchą francuskim, angielskim lub hiszpańskim. Historycznie jednak Królem Słońce był Ludwik XIV, władający Francją przez 72 lata. Podczas wojny dziewięcioletniej (1688-1697) Ludwik XIV przekroczył Ren i wysłał swoją flotę na Karaiby, wyprzedzając tym samym Napoleona w dążeniu do europejskiej supremacji. Został jednak powstrzymany przez koalicję Anglii, Holandii i Świętego Cesarstwa Rzymskiego.

<sup>68</sup> VODOO to termin określający praktyki zbiegłych niewolników z wielu afrykańskich krajów. Dowody na wiarę w animizm – przekonanie, że przedmioty nieożywione mają duszę i mogą wpływać na nasze życie – sięgają czasów pierwszych figurek Wenus, a schematy animistycznych błogosławieństw i klątw można znaleźć w najwcześniejszych źródłach sumeryjskich. Wobec braku umiejętności czytania i pisanie, a tym samym jasno określonego systemu wierzeń, politeistyczny szamanizm w Afryce różnił się w zależności od szamana. Niektórzy używali figurek, które posądzano o posiadanie duchowych mocy (co być może wywodziło się ze środkowoafrykańskiego kultu zwanego *minkisi*) lub amuletów wykonywanych przez lud Fon z Republiki Beninu. Politeistyczne rytuały rozwijały się równolegle z chrześcijańskimi kościołami, zwykle spotykanymi w społecznościach marońskich. Podobny synkretizm voodoo i chrześcijaństwa był notorycznie stosowany przez François Duvaliera, prezydenta Haiti w latach 1957-71, a celem takich praktyk było stworzenie swojego kultu wokół swojej osoby i tajnej policji, Tonton Macoute.



**Legalny Eksport.** Załadowanie Skarbu bez płacenia ani bitwy lądowej, jeśli dozwolone przez F4a, F5c i F5d. Legalny Eksport Reliktów jest ograniczony do *Przyjaznych Portów* (F4c). Przemysł i grabież są przykładami nielegalnego eksportu Skarbów.

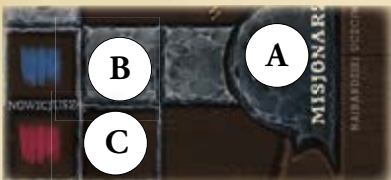
**Libacja** (D2c). Nadmierne pijaństwo i rozpusta, które w tej grze skutkuje porwaniem i odbiciem rejsu po Karaibach jako przymusowy członek załogi. W swoim roku licytacji (D2) dobierz 3 karty Przystani i otrzymaj 1\$. Jeśli posiadasz Profesję, dodatkowo rozpatrz Kryzys wieku średniego.

**Limit Akcji** (D3c). Maksymalna liczba Akcji, którą można wykonać z zagranej karty. Ma wartość równą twojej Kontroli.

**Limit Ręki.** Maksymalna liczba kart, którą możesz mieć na Ręce, określony przez twoją Kontrolę lub bieżący poziom Merkantyliżmu (którekolwiek jest niższe). Twój Limit Ręki jest sprawdzany na końcu twojej tury akcji i ponownie na końcu roku akcji (D3f, G1g), ale może zostać przekroczony w innych momentach (np. w roku licytacji lub żegluga).

**Limity żetonów.** Ogranicza cię liczba żetonów dostępna w pudełku gry. Jeśli zabraknie dolarów, użyj innych żetonów do ich oznaczenia. Jeśli zabraknie Obywateli, musisz użyć nieużytych Obywateli (zwanych Uchodźcami) z Rezerwy wybranego przez ciebie gracza – nawet takiego, który nie bierze udziału w grze. Jeśli zabraknie żetonów innego rodzaju, możesz zagrywać Akcje, ale bez umieszczania żetonów powiązanych z danymi Akcjami.

**Lojalny.** To, jak daleko w górę lub w dół na planszy Filozofii znajduje się twoja Postać.<sup>69</sup> Najbardziej Lojalna Postać to ta, która znajduje się najniżej (w porównaniu do pozostałych graczy), rozstrzygając remisy zgodnie z Kolejnością Graczy. Najmniej Lojalna Postać to ta, która znajduje się najwyżej, rozstrzygając remisy zgodnie z Kolejnością Graczy. Lojalność określa Kolejność Graczy podczas Pokoju i jest wymagana do zagrania niektórych Akcji Tytułu.



W grze 3-osobowej, Postać C jest najbardziej Lojalna, a Postać A najmniej Lojalna, o ile Postać A jest przed Postacią B w Kolejności Graczy.

**Ładunek.** Każdy Galeon może przewozić 1 Pionek lub 1 Skrzynię oraz dowolną liczbę Reliktów. Załaduj je na żeton Galeona.



**Merkantyliżm.** Wartość na *kości Merkantyliżmu* (B5b). Wskazuje maksymalny Zasięg i Kontrolę dostępną dla wszystkich graczy.<sup>70</sup> Możesz zmienić jej wartość o 1, jeśli dodasz dowolną liczbę Skrzyń do Kufrów wojennych. *Tematycznie, im więcej oczek na kości, tym mniej regulacji merkantylistycznych, gdzie 1 = totalitaryzm, a 6 = leseferyzm.*




**Misja** (E4). Biblia na mapie. Zaczyna jako Placówka, ale po dodaniu żetonu Katedry staje się Katedrą. Biblia ma Siłę 0. Po ulepszeniu jej do Katedry wytwarza Obywateli i Pracowników.

**Ważne!**  
Kolor Biblii  
wskazuje właściciela  
Katedry.



**Nowicjusz.**<sup>71</sup> Postać znajdująca się na 1 z 5 *pól Nowicjusza* (B5a) na planszy Filozofii. Nie możesz wykonać Dociągu z Profesji, jeśli jesteś Nowicjuszem.

**Obywatel.** Pionek w kolorze gracza. Każdy Obywatel ma Siłę 1, nie może zostać zniewolony i nie jest usuwany podczas produkcji Skrzyń.

- **Uchodźcy.** Obywatel może zostać zatrudniony w dowolnej Kolonii lub rezydować w dowolnej Katedrze, nawet jeśli dana Kolonia lub Katedra ma inny kolor.
- **Rewolta lub Okup.** Za Obywatela utraconego w *bitwie lądowej* lub *morskiej* musi zostać zapłacony Okup albo wybucha Powstanie Podatkowe , które należy umieścić (jeśli bitwa lądowa) zgodnie z *duchem rebelii* (E5f) lub (jeśli bitwa morska) na pustym Terenie Powstańczym, wybranym przez piratów.

**Odrzucanie.** Jeśli karta lub żeton zostaje Odrzucony:

- **Karta Rynku.** Odrzuć ją odkrytą na spód jej talii dobierania. Jeśli na wierzchu talii dobierania pojawi się odkryta karta, wskazuje to, że talia się wyczerpała i należy potasować wszystkie karty w talii, aby stworzyć nową talię.
- **Karta Przystani.** Wtasuj ją do talii Przystani.
- **Znacznik.** Jeśli Kolonia została Splądrowana lub został Odrzucony Tytuł przechowujący znacznik, trafia on do *kolumny Kontroli* (B4c) właściciela.
- **Biblia.** Jeśli Misja została Splądrowana w *bitwie lądowej* (E5f), jej Tubylec został *porwany* (E2a) lub został Odrzucony Tytuł przechowujący Biblię, trafia ona do *kolumny Zasięgu* (B4c) właściciela.
- **Galeon.** Odrzuć go do Rezerwy właściciela, a jego kartę Statku (Okręt flagowy) odkrytą na spód jej talii.
- **Tubylec, Powstanie, Skrzynia lub Relikt.** Odrzuć do Puli.


**Okręt flagowy.** Karta Statku znajdująca się na polu Statku (B4j). Możesz zmienić kolejność podczas swojej tury akcji (D3e). *Doświadczenie na morzu* i *symbole Zezwoleń* twojego Okrętu flagowego są używane dla całej twojej floty.<sup>72</sup>

<sup>69</sup> LOJALIŚCI. Podczas wielu starć w obu Amerykach zwolennicy władzy królewskiej byli nazywani lojalistami, a ci, którzy walczyli o niepodległość, określano patriotami. Następujący w chwilach pokoju rozkwit piractwa oraz wzrost liczby napadów rabunkowych nie wynika jednak z chęci wykorzystania spokojnych czasów do szybkiego wzbogacenia się, jak czasem ukazują to filmy. Nierzadko przyczyną rosnącej przestępczości były ideologiczne protesty przeciwko merkantyliżmowi i tłumieniu wolnego handlu przez królów. Napięcia między kolonialnymi lojalistami i patriotami w przededniu rewolucji amerykańskiej zostały udratyzowane w powieści „Johnny Tremain”, napisanej w 1943 roku przez Esther Forbes – klasycznej pozycji, która znalazła się na liście 20 najlepiej sprzedających się powieści dziecięcych XX wieku.

<sup>70</sup> MERKANTYLIŚCI. „Merkantyliści nie dążyli do tego samego, co współcześni ekonomiści; interesowało ich wyłącznie zwiększanie potęgi swoich krajów. Ich celem nie była dystrybucja ograniczonych zasobów w sposób, który zmaksymalizowałby standard życia ogółu ludzi, ale zdobycie lub utrzymanie narodowej przewagi nad innymi narodami, tak, aby móc zwyciężyć w wojnie, jeśli do niej dojdzie. Zasoby złota były idealne do ich celów. Najbardziej fundamentalną różnicą między Adamem Smithem, szkockim myślicielem i ekonomistą, a merkantylistami, było to, że Smith nie uważał złota za bogactwo. Sam tytuł jego książki – „Badania nad naturą i przyczynami bogactwa narodów” – stawiał fundamentalne pytanie o to, co jest owym bogactwem. Smith argumentował, że składa się ono z dóbr i usług, które określają standard życia całego narodu. Stanowczo odrzucił imperializm, jak i niewolnictwo – zarówno ze względów ekonomicznych, jak i moralnych”. – Thomas Sowell, *Basic Economics*, 2015.

<sup>71</sup> NOWICJUSZ oznacza kogoś młodego i niedoświadczonego. Karaiby w XVII wieku oferowały pracowitym młodzieńcom możliwość szybkiego wzbogacenia się, czy to jako marynarze na statkach przemysłowych lub korsarzy, czy w roli zarządców ogromnych plantacji (na przykład cukru trzcinowego; choć aby osiągnąć sukces w tej materii, konieczna była znaczna inwestycja). Ci pobożni, którzy wierzyli w godność każdego człowieka i którym nie brakowało odwagi, mogli natomiast wybrać los misjonarza Indian lub Maronów, poznając ich język, a potem, za pomocą słowa bożego, ucząc ich czytać i pisać.

<sup>72</sup> MISTRZOWIE MÓRZ. Choć wyobraźnia podpowiada dość smutne obrazy nieszczęsnych marynarzy zdanych na łaskę właścicieli statków, w rzeczywistości było zupełnie inaczej. Kompetentni mistrzowie żegluga sami ustalali warunki, w jakich będą pracować, negocjując wynagrodzenie, szukając lepszych możliwości, gdy byli niezadowoleni i podejmując indywidualne decyzje o tym, czy brać udział w danym przedsięwzięciu, czy nie. Niektórzy kapitanowie osiągnęli swoją pozycję poprzez awans w szeregach organizacji, która dostrzegała ich wartość i kompetencje. Ta charakterystyka potwierdza, że marynarze pracujący na statkach przemysłowych towary wiedzieli, w co się pakują i po prostu tak wybrali. Konieczność nabywania coraz bardziej specjalistycznych umiejętności i uczenia się nowych narzędzi to też wyraz znacznie szerszego zjawiska, jakim jest rozwój sztuki żeglarskiej. – Marc Eagle, *Smugglers in the Seventeenth-Century Caribbean: “Forced Arrivals” in Santo Domingo*, 2014.

**Okup.** Jeśli Obywatel zostanie odrzucony w bitwie lądowej lub morskiej (E5f, F2d), jego właściciel może zapłacić zwycięzcy Okup w wysokości 1\$. Jeśli tego nie zrobi, powoduje to Powstanie Podatkowe . *Reprezentuje to pogrążonych w żalobie krewnych, oburzonych zachowaniem Korony.* W przypadku bitwy lądowej ten Teren musi znajdować się w danym obszarze lądowym, jeśli jest jakiś pusty. W przeciwnym razie Powstanie Podatkowe tworzy się na dowolnym pustym Terenie Powstańczym, wybranym przez właściciela Obywatela.

**Omen** (B3a). Do tych wydarzeń dochodzi na początku określonego roku (patrz Część D), co oznaczono w kalendarium. Są to:

- **40 konspiratorów** (1638). Do końca gry koszt zatrudniania to 2\$ zamiast 1\$. *Upadek Unii iberyjskiej wstrzymał legalny import niewolników.*<sup>73</sup>
- **Afrykańscy niewolnicy** (1634). Do końca gry brak wyniszczania niewolników (D1f). *Wzrost legalnego importu niewolników z portugalskiego asiento.*
- **Alcabala 6%** (1630). W Kolejności Graczy każdy gracz może umieścić 1 Powstanie Podatkowe . *Podniesienie alcabali do 6% powoduje falę agresji i protestów w całej Nowej Hiszpani.*<sup>74</sup>
- **Amsterdam Entrepôt** (1604).<sup>75</sup> W tym roku wszyscy gracze mają Kontrolę = 3 (ignorując Merkantyizm).
- **El Dorado** (1598). Bez Libacji i wszystkie Statki muszą robić Rekonesans. *Poszukiwacze przygód z wielu narodów bezowocnie poszukują legendarnego Złotego Miasta nad rzeką Orinoko.*
- **Huragan** (1621). W tym roku każda Powstrzymana flota zostaje natychmiast zatopiona razem z jej Ładunkiem. Nie dochodzi do bitew morskich.<sup>76</sup>
- **Inflacja** (1624). Do końca gry karty Rynku mogą być Odrzucane, ale nie sprzedawane (D3f) z wyjątkiem Akcji Czarnego Rynku. *Wprowadzenie miedzianej monety vellón przez Filipa III (1599) spowodowało inflację, która uszczupliła oszczędności na duże projekty, takie jak Kolonie i Misje.*<sup>77</sup>
- **Kometa** (1615, 1616). W tych latach wszyscy gracze mają Zasięg i Kontrolę = 1. *Potrójna kometa wzbudza panikę wśród przesądneho ludu.*
- **Malaria** (1627, 1643). Każdy Obywatel zatrudniony w Kolonii staje się Niewolnikiem, chyba że ktoś zapłaci 1\$. Jeśli Hiszpania nie bierze udziału w grze (C3a), jej Kolonie są odporne na Malarie.

#### Pamiętaj!

W 1616 gracze muszą zagrać karty do Limitu Ręki = 1.

**Papuga.** Czerwony żeton ary na kalendarium wskazuje, który rok jest rozgrywany.



**Pionki.** Żetony będące Tubylcami (białe) lub Obywatelami (w 5 kolorach graczy). Na Terenie lub Galeonie może znajdować się tylko 1 Pionek. Pionek na wierzchu Kolonii to Pracownik. Pionek na Wierzchu Biblii ustanawia Placówkę lub Katedrę.

**Placówka** (E4a). Rodzaj Misji, składający się z Biblii na Terenie Plemiennym. Placówka musi mieć Tubylca, a jeśli kiedykolwiek straci tego Pionka, jej Biblia jest Odrzucana do *kolumny Zasięgu* (B4c) właściciela. *Reprezentuje misjonarza, którego zadaniem jest poznać język ludności rdzennej i nauczyć ją czytać i pisać, aby mogli poznawać Słowo Boże.*





**Planszетка.** Każdy gracz używa jej do przechowywania swoich kart Statków i Tytułów, a także swoich pieniędzy i Skarbów. Dwie *kolumny* (B4c) na twojej Planszecie służą do śledzenia Kontroli i Zasięgu (ograniczanych przez Merkantyizm). Znajduje się na niej Zdolność narodowa.



**Pojedynek.** Jeśli Popchnięcie spowoduje, że twoja Postać ma wejść na pole zajmowane przez inną Postać, zamień je miejscami (D3b).

**Pokój (po łacinie „Pax”).** Rok, który nie jest podczas Wojny, co oznaczono białym paskiem (B3c). Wpływa na Kolejność Graczy i Zezwolenie KAPER.

- **Powstańcze obszary lądowe** (E6) są zawsze w stanie Wojny.
- **Podczas Pokoju** KAPER nie może inicjować bitew lądowych (E5a). Patrz Tabela Zezwoleń.

**Pola.** Twoja Planszетка ma 2 pola do przechowywania kart. *Pole Statków* (B4g) może pomieścić do 3 Rozstawionych kart Statków, a *Pole Tytułów* – do 3 Rozstawionych kart Arystokracji (B4i). Normalnie nie możesz Odrzucić ani sprzedać kart z Pól.

**Popchnięcie** (B7a) to symbol w prawym górnym rogu każdej karty Rynku, wskazujący kierunek – do góry , w dół , w prawo  lub w lewo . Za każdym razem, gdy zagrywasz kartę Rynku, musisz poruszyć swoją Postać na planszy Filozofii o 1 pole w kierunku Popchnięcia. Jeśli Popchnięcie miało spowodować, że Postać opuści tor, doświadczasz *Buntu* lub *Kryzysu wieku średniego*. Jeśli zostajesz Popchnięty na zajęte pole, dochodzi do Pojedynku, w wyniku którego twoja Postać zamienia się miejscami z tą zajmującą pole.

- **Polityka.** Popchnięcie na karcie na twojej Planszecie wskazuje jej polityczne skłonności. Niektóre efekty gry, takie jak *Bunt* czy *Akcja Apostazji* (  Kamień z Rosetty), mogą spowodować, że stracisz znajdujące się na twojej Planszecie karty w zależności od ich Popchnięcia.
- **Ekstremista.** Jeśli Postać znajdująca się na *polu Ekstremizmu* (G2a) zostaje Popchnięta jeszcze dalej w stronę Ekstremizmu, nic się nie dzieje i Postać się nie porusza.
- **Przystań.** Te karty nie mają Popchnięcia.

**Wskazówka:** Najwięcej Popchnięć jest **do góry** (44%), a najmniej **w lewo** (31%).

<sup>73</sup> 40 KONSPIRATORÓW rozdzieliło Hiszpanię i Portugalię pod koniec 1640 r., a skutki tego wydarzenia były dalekosiężne. Portugalia między innymi utraciła asiento, co pozbawiło Hiszpanów źródła afrykańskich niewolników na 12 lat. To wydarzenie spowodowało podniesienie kosztów pracy w koloniach.

<sup>74</sup> ALCABALA była królewskim podatkiem od sprzedaży. W 1635 roku ten typ daniny publicznej w wysokości 6% został nałożony na Meksyk, by umożliwić sfinansowanie Floty Nawietrznej (hiszp. *Armada de Barlovento*), która chroniła amerykańskie kolonie przed piratami i europejskimi okrętami wojennymi.

<sup>75</sup> AMSTERDAM ENTREPÔT to holenderski system wolnego handlu. Chociaż Republika Holenderska była małym regionem pozbawionym zasobów naturalnych, a w dodatku pogrążonym w wojnie o niepodległość z Hiszpanią, odrzucenie merkantylnemu i ochronnych praw Korony pozwoliło jej zdominować światowy handel, co zapoczątkowało holenderski złoty wiek. Kupcy i przemysłowcy z tego kraju byli tak istotni, że ich udział w czarnym rynku tolerowano zarówno w Nowej Hiszpanii, jak i na półwyspie iberyjskim. Z jednym godnym uwagi wyjątkiem król Filip II Habsburg postanowił nie ingerować w działalność nielegalnych kupców wrogiego kraju, mimo że ich zyski pomogły sfinansować wysiłki niepodległościowe.

<sup>76</sup> HURAGAN. W 1622 roku hiszpańska flota została zatopiona w rejonie Florida Keys przez potężny huragan. Odszukania jej podjął się hodowca kurczaków i poszukiwacz skarbów, Mel Fisher – i dokonał tego w latach 80. XX w., inwestując wiele czasu i środków. Odkryty przez niego skarb był wart setki milionów dolarów, ale Fisher musiał przez lata procesować się z chciwymi biurokratami z Florydy, zanim zaczął czerpać zyski. Aby dowiedzieć się więcej na ten temat, polecamy odwiedzić Muzeum Morskie Mela Fishera w Key West.

<sup>77</sup> NIEKONTROLOWANA INFLACJA. Wykorzystując bimetalizm do osłabienia hiszpańskiej waluty, Filip III używał tanich kruszców do spłacania długów zaciągniętych w drogich. Naturalnie spowodowało to tak zwaną „rewolucję cenową”, czyli inflację, która w XVII wieku wynosiła 1,5%. Po tym, jak Król Słońce pozostawił Francję w stanie bankructwa, francuski Generalny Kontroler Finansów utworzył system Missisipi w celu ratowania gospodarki. Nie tylko posiadał on monopol na handel kolonialny, ale także miał wyłączne prawo do emisji banknotów, którymi, zgodnie z prawem, można było płacić podatki. Chociaż początkowo miały one pokrycie w złocie, dewaluacja obniżyła wskaźnik rezerw narodowych do 12,5%, co wymusiło powstanie ogromnej ilości pieniędzy. Akcjonariusze stali się milionerami z dnia na dzień, ale ceny nieruchomości i dóbr konsumpcyjnych wzrosły trzy- lub czterokrotnie, zanim tak zwana „bańka Missisipi” pękła w 1720 roku. – Mursa & Ifrim, *The Mississippi Bubble (1719-1720), an "Austrian" explanation, The Indispensability of Freedom Conference*, 2019.

**Postać** (C2c, C3g). Stojący żeton na planszy Filozofii (wskazuje ścieżkę kariery) i torze Kolejności Graczy (wskazuje Kolejność Graczy).



**Powstanie** (E6). Żeton *Powstania* na Terenie Powstańczym. Może znajdować się na stronie Powstania Niewolników lub Powstania Podatkowego. Powstanie dodaje 1 Siły do floty atakującej inne cele na danym obszarze lądowym. Powstanie powstaje w wyniku bitwy lądowej (E5f) lub przez symbole Akcji Rewolta Niewolników, Podatku, Rewolty Podatkowej i Omenu Alcabala 6%.

**Powstanie Niewolników.** Reprezentuje partyzantki wyzwolenicze. Patrz Powstanie.



**Powstanie Podatkowe.** Patrz Powstanie.<sup>78</sup>



**Powstrzymanie.** *Bitwa morska* (F2) przeciwko flocie przeciwnika wpływającej na lub opuszczającej obszar morski, którego kartę Przystani masz na Ręce. Jeśli zdecydujesz się na Powstrzymanie, Odrzuć kartę Przystani do talii Przystani, która zostaje wtedy przetasowana.

**Pracownik** (E2). Pionek na Kolonii. Kolonia potrzebuje Pracownika, aby nie ulec *wymieraniu* (D1d) w następnym roku towarów.<sup>79</sup>

**Pracownik-Niewolnik.** Tubylec na Kolonii. Galeony mogą przewozić Tubylca jako Ładunek-Niewolnika.

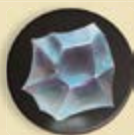
**Profesja.** Jeden z 4 *torów* (B5f) na planszy Filozofii: kolonista (do góry), misjonarz (w prawo), korsarz (w lewo) i rojalista (w dół). Każdy powiązany jest z odpowiednią talią kart Rynku. Nie masz żadnej Profesji, jeśli jesteś Nowicjuszem; w przeciwnym razie twoja Profesja jest określana przez położenie twojej Postaci na 1 z 4 torów na planszy Filozofii.

**Przyjazny Port** (F4a). Kolonia w twoim kolorze, która nie znajduje się na powstańczym obszarze lądowym. Możesz załadować Skarb poprzez Legalny Eksport w Przyjaznym Porcie, niezależnie od Zezwolenia floty (z wyjątkiem Hiszpanii z flotą z GRABIEŻCĄ).

**Pula** (C3h). Bank<sup>80</sup> oraz obszar do przechowywania żetonów niebędących w kolorze gracza.

**Rekonosans** (D4b). Jeśli podczas twojego roku żeglugi twoja flota znajduje się na PIRACTWIE, ale postanawiasz jej nie poruszać, dobierz kartę Przystani.

**Relikt.**<sup>81</sup> Rodzaj Skarbu. Powstaje w dowolnej Kolonii w wyniku *Akcji Reliktu* (🔍 Kamień z Rosetty). Relikt może zostać załadowany w ten sam sposób co Skrzynia, ale Relikt nie zajmuje miejsca na Ładunek i nigdy nie może zostać podniesiony poprzez Legalny Eksport, chyba że w Przyjaznym Porcie. Kiedy importujesz go do EUROPY, dodaj go do własnych Kufrów jako żeton Reliktu lub jako 8\$, albo zamiast tego przekaż go do Kufrów wojennych jako 2 Skrzynie. Relikt w twoich Kufrach liczy się jak 1 Tytuł dla celów *zwycięstwa* (G3b, c, d, e).



**Rezerwa.** Obszar poza Planszatką, gdzie trzymasz wszystkie Odrzucone lub nieużywane Pionki i Galeony w twoim kolorze.

**Ręka.** Karty Rynku i Przystani, które trzymasz na Ręce, są ukryte przed innymi graczami, nawet w ramach *negocjacji* (G1). Nie są aktywne, ale mogą zostać zagrane lub sprzedane (D3). Poza twoją turą karty Przystani na twojej Ręce mogą zostać wykorzystane do *Powstrzymania* (F1).

**Rozstawienie** (B4i). Karty na polach na twojej Planszecie są Rozstawione, co oznacza ułożenie ich w taki sposób, aby wierzchnia karta częściowo zakrywała karty pod spodem, ale górna część wszystkich kart była aktywna i widoczna. Patrz B4i.

**Ruch Herbaciany.** Najmniej Lojalne *pole Ekstremizmu* (G2) na planszy Filozofii, a także jedno z czterech możliwych *zwycięstw* (G3b). Wygrywasz, jeśli jesteś Ekstremistą Ruchu Herbacianego, masz przynajmniej 1 Tytuł i na mapie jest więcej Powstań Podatkowych 🏹 niż wynosi Merkantyizm. *Zwycięstwo Ruchu Herbacianego oznacza, że rewolucja amerykańska ogłosiła niepodległość Nowej Hiszpanii.*

**Siła** (E5b). Żeton, który musi walczyć w *bitwie lądowej* (E5) na obszarze lądowym. Twoja łączna Siła wynosi 1 za każdy żeton w twoim kolorze na danym obszarze lądowym z wyjątkiem każdej nie-francuskiej Biblii, które mają Siłę 0. Pionki Tubylców również mają Siłę 0. Ufortyfikowane Kolonie mają Siłę 2, tylko jeśli są celem.

**Skarb.** Wspólny termin dla Skrzyń i Reliktów. Z wyjątkiem wykorzystania Przyjaznego Portu, Skarb można załadować przy pomocy GRABIEŻCY, PRZEMYTNIKA, KONKWISTADORA lub KAPERA (F5).<sup>82</sup>

**Skrzynia.** Żeton Skarbu wyprodukowany jako Towary w D1e i załadowany jak w F4 lub F5. Jeśli dowieziesz Skrzynię do EUROPY przy pomocy floty z Zezwoleniem GRABIEŻCA lub PRZEMYTNIK, wymieniasz ją na 4\$, przechowywane w twoich Kufrach. Jeśli dowieziesz ją do EUROPY przy pomocy floty z Zezwoleniem KONKWISTADOR lub KAPER, musisz umieścić ją w Kufrach wojennych i zyskujesz 2\$. *Historycznie, każda Skrzynia jest warta milion dukatów lub 25 tys. dublonów.*

**Splądrowanie.** Jeśli wygrasz w *bitwie lądowej*, Teren będący celem zostaje Splądrowany, co powoduje Odrzucenie jego żetonu i przemieszczenie jego Pionków (E5f). Jeśli znajduje się tam Skarb, zwycięska flota załadowuje go lub (jeśli nie ma miejsca na Ładunek) Odrzuca go. Jeśli Splądrowana zostanie ufortyfikowana Kolonia, traci swój *fort* 🏰 i jej Skarb zostaje przechwycony, ale jej Pracownik i znacznik pozostają na miejscu.



**Tablica.** Karty Zakotwiczone na twojej Planszecie.

**Teren.** Pole na mapie, gdzie przechowywane są żetony. Patrz Teren Powstańczy, Teren Kolonii hiszpańskiej, Teren Dzikiej Kolonii, Teren Plemienny.

<sup>78</sup> BUNT PODATKOWY. Hiszpańscy królowie z dynastii Habsburgów kilkakrotnie zawieszali spłatę swoich długów (ogłaszając bankructwo), począwszy od 1607 roku. Wywołało to falę buntów, a niektórzy zrujnowani wierzyciele uciekli się nawet do piractwa.

<sup>79</sup> ROZWÓJ CUKROWNICTWA. Osadnicy na Karaibach początkowo uprawiali rośliny wymagające niewielkiej infrastruktury, takie jak tytoń, imbir czy bawełna. W późniejszym czasie często jednak przerzucali się na uprawę trzciny cukrowej i wytwórstwo cukru, które, choć wymagało znacznych zasobów (potrzebnych było wielu niewolników i mnóstwo zwierząt, ale niezbędna była też znaczna inwestycja w infrastrukturę), stanowiło znakomite źródło dochodu. W XVII wieku urobek z jednej plantacji wynosił średnio tonę cukru i 33 galony rumu na akr. Działka o powierzchni 2000 akrów obsługiwana przez 500 niewolników i 100 mułów, mogła więc przynosić 100 tysięcy dukatów rocznie (w grze to jedna sztuka złota na turę). Wymagało to jednak zainwestowania 800 tysięcy dukatów w wiatraki i kamienne budynki oraz kolejnych 200 tysięcy dukatów w niewolników i żywy inwentarz. Zwierzęta gospodarskie były niezbędne – zarówno dlatego, że produkowały nawóz do pól, jak i ze względu na siłę mięśni, które pozwalały napędzać walce młynów w bezwietrzne dni.

<sup>80</sup> PULA reprezentuje Bank Amsterdamu (Wissenbank). Założony w 1609 roku, był najsilniejszą instytucją finansową w Europie. Z holenderskiej waluty korzystano masowo i chętnie, bo cieszyła się zaufaniem.

<sup>81</sup> RELIKTY. Zaliczają się do nich bezcenne szmaragdy, święte obrazy *tilmatli*, tajne mapy nawigacyjne i chińska porcelana. Ta ostatnia została przywieziona z Chin na galeonach z Manili, a następnie mułami przetransportowana drogą lądową z Acapulco do Veracruz.

<sup>82</sup> SKARB. W XVII wieku królowało złoto, a import dużych ilości cennego kruszcza z Nowego Świata zwiększył podaż pieniądza w Hiszpanii w stosunku do reszty świata. W związku z tym rosły wydatki rodziny królewskiej i kupców, zarówno na półwyspie, jak i w koloniach, co spowodowało, że ceny w miastach hiszpańskich bardzo wzrosły w porównaniu do cen zagranicznych. W wyniku ogromnej presji ekonomicznej złoto musiało przepływać do innych krajów, a Hiszpania mogła mieć tyle cennego kruszcza, by funkcjonować i nie zachwiać gospodarką światową. Koncepcja, że skarby Nowego Świata i późniejszy odpływ złota do innych krajów doprowadził do upadku tego kraju, jest więc współczesnym mitem.

**Teren Dziki.** *Teren Kolonii* (B2c), gdzie dowolny gracz z wyjątkiem fioletowego może umieścić Znacznik.<sup>83</sup>

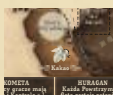
**Teren Kolonii hiszpańskiej.** Fioletowy *Teren Kolonii* (B1c), gdzie tylko fioletowy gracz może umieścić Znacznik.<sup>84</sup>

**Teren Plemienny** (B1b). Oznaczony przerywaną linią prostokąt na mapie, na którym zaczynają Pionki Tubylców i mogą być zakładane Placówki.

**Teren Powstańczy** (B1d). Sześciokątny symbol znajdujący się w każdym z 10 *obszarów lądowych* (B1e). Powstanie w danym obszarze czyni je *obszarem powstańczym* (E6).

**Towary** (D1e). Symbole znajdujące się na kalendarium (B3b) i obszarach lądowych (B1f), przedstawiające kakao<sup>85</sup>, karmin, indygo<sup>86</sup>, perły, rtęć<sup>87</sup>, sól<sup>88</sup>, srebro<sup>89</sup>, cukier<sup>90</sup> i tytoń<sup>91</sup>.

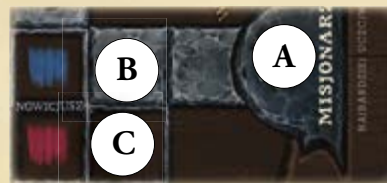
**Tubylec.** Biały Pionek reprezentujący rdzennych mieszkańców (jeśli na Terenie Plemiennym) lub Niewolników (jeśli na Kolonii lub przewożony jako Ładunek).<sup>92</sup>



**Tytuł.** Wybór *Akcji Tytułu Kontroli* lub *Zasięgu* (👤👤), patrz Kamień z Rosetty) zapewnia tytuł szlachecki (B7g) wraz ze Zdolnością Tytułu. Zakotwicza to kartę Arystokracji i pozwala przechowywać Znacznik lub żeton Biblii na karcie. Na *polu Tytułów* mogą być przechowywane maksymalnie 3 karty Arystokracji. (B4h).

**Uchodźca** (D1b). Obywatel, który ma inny kolor niż jego Kolonia lub Misja. Uchodźca wspiera lub broni podczas bitwy lądowej zgodnie z E5b. Uchodźca powstaje, jeśli zatrudniasz Obywatela przeciwnika (E2b) lub jeśli Obywatel zostaje przesiedlony (F3b). Uchodźca może powstać za każdym razem, gdy tworzysz Obywatela (np. Tygiel 🍷), ale zabrakło Obywateli w twoim kolorze. Patrz Limity żetonów.

**Uczciwy.** To, jak daleko na prawo lub lewo na planszy Filozofii znajduje się twoja Postać. Najbardziej Uczciwa Postać to ta, która znajduje się najbardziej na prawo (w porównaniu do pozostałych graczy), rozstrzygając remisy zgodnie z Kolejnością Graczy. Najmniej Uczciwa Postać to ta, która znajduje się najbardziej na lewo, rozstrzygając remisy zgodnie z Kolejnością Graczy. Podczas Wojny, Kolejność Graczy to od najbardziej Uczciwego do najmniej Uczciwego.




W grze 3-osobowej, Postać A jest najbardziej Uczciwa, a Postać B najmniej Uczciwa, o ile Postać B jest przed Postacią C w Kolejności Graczy.


- 83 **IMIGRANCY Z NOWEGO ŚWIATA.** Ci, którzy pragnęli emigrować do Nowej Hiszpanii, byli weryfikowani przez wyraźnie rasistowsko nastawionych urzędników w Sewilli. Morisków, protestantów, Żydów czy Cyganów w ogóle nie brano pod uwagę jako potencjalnych kolonizatorów, a karą za nielegalne wypłynięcie z Europy były wyrok czterech lat morderczej pracy na galerze, od 1607 zmienionej na karę śmierci. Republika angielska w latach 1649-1660 przyjęła inne podejście do emigracji. Oliver Cromwell wysłał 7500 szkockich jeńców wojennych na Jamajkę i rozważał też zebranie tysiąca irlandzkich młodzieńców w tym samym celu, kierując się przekonaniem, że młodzi ludzie są mniej skłonni do wzniesienia zamieszek niż doświadczeni w bojach gołale. Większość emigrantów do francuskich i angielskich kolonii stanowiły jednak osoby, które zwyczajnie szukały wolności religijnej. Różnica w motywacjach stojących za opuszczeniem Europy widoczna jest nawet dziś, a przejawia się chociażby w charakterze narodów zasiedlających obie Ameryki. Ścieżka życia dla wysoko urodzonego *gachupine* lub zwyczajnego Hiszpana z Europy przedstawiała się następująco: za młodu udawał się na kilka lat do kolonii, gdzie zarządzał rodzinnymi posiadłościami, po czym triumfalnie powracał do rodzinnego kraju... pozostawiając po sobie dziedzictwo w postaci kolejnego pokolenia Metysów. Zupełnie różni się to od nastawienia osadników przybyszających na północ, do Wirginii czy zatoki Massachusetts, na których w Europie nie czekało nic. Emigracja była ich ucieczką i wiedzieli, że nie mają powrotu, dlatego poświęcali życie, by zbudować swoją przysiań na pustkowia i nie oczekiwali innego bogactwa niż tylko prawa do swobodnego oddychania.
- 84 **HISZPAŃSKIE PORTY.** Dzięki przemysłom innych nacji do 1600 roku miasta Nowej Hiszpanii stały się samowystarczalne. Mimo tego statki z Europy przywożące towary witano z wielką radością i bardzo na nie oczekiwano. Porty takie jak Porto Bello w Panamie i San Juan de Ulúa w Veracruz były rynkiem zbytu dla produktów kontynentalnych, zwłaszcza srebra z Zacatecas i Peru oraz towarów z kolonii na Dalekim Wschodzie (na przykład porcelany). Mniejsze porty, takie jak Hispaniola i Wenezuela, stanowiły z kolei rynek zbytu dla rolników ze słabo zaludnionych regionów śródlądowych, którzy uprawiali tytoń i inne produkty występujące tylko w Nowym Świecie. Oficjalnie tylko licencjonowane i zarejestrowane statki miały prawo cumować w hiszpańskich portach, a handel mógł odbywać się tylko z Sewillą. Istniał jednak miłośniowski przepis, zgodnie z którym statki bez odpowiednich dokumentów – o ile nie pochodziły z wrogich krajów – mogły poprosić o schronienie w nagłych wypadkach, takich jak zniszczenia spowodowane sztormem lub desperacka potrzeba żywności lub wody. Właśnie on stanowił lukę dla nielegalnego handlu. Te wymuszone postoje, czyli *arribadas*, były powszechne w XVII wieku. Władze lokalne i centralne były tego świadome, ale wiedziały również, że podobne doraźne rozwiązania zapewniały lepsze zaopatrzenie w towary niż ograniczona liczba oficjalnie zatwierdzonych statków, umożliwiając koloniom przetrwanie. Holenderscy, francuscy, portugalscy i angielscy kupcy korzystający z *arribada* zresztą wazyli ryzyko aresztowania i konfiskaty statku lub towaru w stosunku do potencjalnych zysków z jego sprzedaży. Co więcej, wielu z nich z powodzeniem domagało się skonfiskowanych dóbr przy wsparciu swoich rodzimych rządów. – Marc Eagle, *Smugglers in the Seventeenth-Century Caribbean: "Forced Arrivals" in Santo Domingo, 2014.*
- 85 **ZIARNA KAKAOWCA** były uprawiane głównie w wenezuelskich plantacjach, z których w latach 1621-1700 wyeksportowano około 55 metrów sześciennych towaru. Szacuje się, że blisko 82% tych zbiorów zostało wysłanych bezpośrednio (i nielegalnie) do portu San Juan de Ulúa, by trafić na rynek meksykański.
- 86 **BARWNIKI NOWEGO ŚWIATA.** Szkarłatny barwnik, karmin, jest produkowany z koszenili – owada pasożytniczego na opuncji figowej. Możecie wierzyć lub nie, ale używa się go po dziś dzień, na przykład do barwienia coli i szminek! Niebieski barwnik indygo pochodzi natomiast z tropikalnego krzewu spokrewnionego z urzetem barwierskim. Liście są moczone, fermentowane i mieszane łopatkami w celu utlenienia indoksydu do indygo. Na koniec zacier jest ręcznie formowany w kulki, które suszy się na słońcu. Inny czerwony barwnik, niezwykle cenny, pozyskiwano natomiast z tropikalnego drzewa kempeszowego. Nielegalne angielskie obozy pozyskiwania drewna na wybrzeżu Moskitów były regularnie napadane przez Hiszpanów, a rozproszeni drwale często uciekali się do piractwa.
- 87 **PROCES PATIO.** W 1554 r. Bartolomé de Medina odkrył, że możliwe jest pozyskiwanie srebra w sposób inny niż wytopianie – konkretniej za pomocą sproszkowanego pirytu miedzi (zwanego *magistral*), czyli rtęci. Tworzono zawieszinę, określaną jako masa, na którą składały się kawałki drobno pokruszonej rudy srebra, wody i soli oraz wspomniany wcześniej *magistral*. Po przygotowaniu *masa* czekano, aż uwolnione jony srebra przeistoczą się w amalgamat srebra i rtęci. Do wyprodukowania kilograma srebra w ten sposób potrzeba było półtora kilograma pirytu miedzi (choćby katalizator rtęciowy można było odzyskać poprzez podgrzanie, a następnie poddać recyklingowi). Sam proces trwał tygodnie lub miesiące i wymagał wielokrotnego mieszania oraz suszenia, dlatego przeprowadzono go zwykle na dobrze nasłonecznionych patio – stąd nazwa metody. Mimo długiego czasu oczekiwania, proces patio zrewolucjonizował hutnictwo i spowodował wzrost bogactwa górniczego Nowej Hiszpanii. Uznaje się go również za najważniejsze odkrycie technologiczne Nowego Świata dokonane przed 1800 rokiem. Przyspieszona produkcja srebrnych monet napędziła jednak stulecie inflacji, zwanej „rewolucją cenową”. Co warte podkreślenia, sukces wytwórstwa zależał od siły zwierząt: woły lub muły poruszające się po okręgu napędzały młyny, które sproszkowały rudę, a także mieszały i suszyły masę. Niebagatelną rolę odgrywał również mistrz amalgamator, wysoko wykwalifikowany rzemieślnik, który często był Indianinem.
- 88 **SÓL,** pozyskiwana głównie przez odparowywanie wody morskiej, jest surowcem niezbędnym do procesu patio (patrz wyżej), a także, co oczywiste, służy do konserwowania żywności. Bardzo duże zapotrzebowanie miała Holandia, ze względu na to, jak ogromną rolę jej w gospodarce odgrywało rybolowstwo śledziowe oraz przemysł mleczarski. Na początku wojny o niepodległość z Hiszpanią tradycyjne źródła zaopatrzenia we Francji zostały objęte embargiem, a w 1595 r. holenderscy przedsiębiorcy wykorzystywali duże solniska w pobliżu Cumaná. – Engel Sluiter, *Dutch-Spanish Rivalry in the Caribbean Area, 1594-1609, 1948.*
- 89 **PRODUKCJA SREBRA** w Ameryce Hiszpańskiej osiągnęła szczyt w 1596 roku, a całkowity eksport cennego kruszcza wyceniono na około 7 000 000 dolarów hiszpańskich. Rodzina królewska zyskała 1 550 000 dolarów, a resztę zgarnęły Casa de Contratación i Konsulat. Rtęć potrzebna do amalgamacji srebra często pochodziła z kopalni Huancavelica w Peru. Wydobyl ją Indianie, pracujący w nieludzkich warunkach w ramach systemu pracy przymusowej *repartimiento*. Proceder te trwał aż do 1542 r., kiedy to Nowe Prawa ograniczyły *repartimiento*, by chronić ludność tubylczą. Kilka dekad później, w 1634 roku, w ramach walki z przemysłem, zamknięto z kolei regularny system transportu między Nową Hiszpanią a Peru. Bez peruwiańskiej rtęci rudy srebra zgromadzone w Veracruz stały się bezwartościowe, chyba że złożono by wniosek o przysłanie specjalnie zaopatrzonego statku. W obliczu zamykania kopalni i spadającej produkcji srebra, król hiszpański w 1678 roku polecił wicekrólowi Peru wysłanie 2000 kwintali srebra do Nowej Hiszpanii. Równocześnie zwiększył jednak liczbę urzędników celnych, którzy kontrolowali statki pod kątem kontrabandy.
- 90 **BOOM CUKROWY.** Wprowadzenie na rynek trzciny cukrowej z holenderskiej Brazylii w 1640 roku zmieniło gospodarkę i krajobraz wysp karaibskich. Zdarna do użytku plantacja cukru wymagała dużych inwestycji i ciężkiej pracy. Początkowo holenderscy handlowcy dostarczali zaopatrzenie, fundusze i niewolników z Afryki, a także zapewniali transport większości cukru do Europy. Dla przykładu, w 1644 roku (a więc na początku cukrowego boomeru) populacja Barbadosu liczyła około 30 000 Anglików i około 800 osób pochodzenia afrykańskiego. Gdy drobni plantatorzy zostali wykupieni, a wyspa zapelniła się dużymi plantacjami cukru, demografia zupełnie się zmieniła. Do 1660 r. liczba niewolników (wynosząca wówczas aż 27 000 osób!) wzrosła bardziej niż liczba wolnych ludzi (których było 26 000).
- 91 **TYTONIOWY KRACH.** Pochodzący z Nowego Świata tytoń został wprowadzony do Europy przez eksporterów i promotorów, w tym sir Waltera Raleigha (czerwony gracz). Cena tytoniu stale rosła wraz ze wzrostem popytu aż do krachu, który nastąpił w 1640 roku. Był on skutkiem napływu ogromnej ilości taniego tytoniu z Wirginii, sprowadzanego do Europy od 1635 roku. Zubożali plantatorzy zaczęli więc uprawiać cukier, a dzięki holenderskim inwestycjom rozpoczął się boom cukrowy (patrz wyżej).
- 92 **MIT DZIEWICZEGO ŁADU.** Pogląd, że Ameryka przed 1491 roku była niemal nietkniętą, wręcz rajską krainą to mit. W Amazonii Indianie budowali drogi, groble, kanały, tamy, zbiorniki wodne, kopce, zasiewali pola uprawne, a także sezonowo utrzymywali i powiększali użytki zielone, podpalając ogromne obszary. Zanim pojawili się Europejczycy, miejsca te były jednak opuszczone od wielu dziesięcioleci, a ci, którzy na nich mieszkali, przetrzebieni przez choroby Nowego Świata. „[...] dzisiejszy las [amazonijski] jest produktem historycznej interakcji między środowiskiem a istotami ludzkimi w postaci licznych, wielowiekowych społeczności indiańskich.” – Charles Mann, *1491, 2006.*

**Wilk morski** (zdolność czerwonego gracza, B4b). Ze względu na reputację królewskiej marynarki jest odporny na efekty *Buntu* i *Akcji Listu kaperskiego* <sup>93</sup>.

**Wojna.** Jeśli Papuga znajduje się na czarnym *pasku* (B3c), trwa wojna europejska, mająca 3 efekty:

- **Kolejność Graczy w czasie Wojny** jest od najbardziej do najmniej Uczciwego.
- **KAPER w czasie Wojny** może inicjować *bitwę lądową* (E5a) przeciwko dowolnemu Terenowi. Patrz Tabela Zezwoleń.
- **Gołębica.** Akcja Gołębicy  porusza Gołębicę do obecnego roku tylko, jeśli wojna trzydziestoletnia się rozpoczęła.<sup>94</sup>




**Wymagania Tytułu** (B7i). Aby móc Zakotwiczyć Tytuł, twoja Postać musi znajdować się najbliższej pola Ekstremizmu w określonym kierunku spośród wszystkich graczy. Jeśli jest remis (ponieważ dwie Postaci znajdują się w tym samym rzędzie lub kolumnie), wtedy Kolejność Graczy określa zarówno znajdującego się najwyżej, jak i najniżej.

**Zasięg.** Liczba kart dobierana podczas Dociągu z Profesji. Jest równy najwyższej widocznej wartości w *kolumnie Zasięgu* (B4c) lub obecnemu Merkantylizmowi, którekolwiek jest niższe. Zasięg zwiększa się przez *Biblie* i *Akcje Tytułu Zasięgu* , a zmniejsza się przez *męczeństwo misjonarzy* (E2a) lub utratę Tytułu, na którym znajduje się Biblia.

**Wskazówka:** Zasięg jest ważny, aby zwiększyć liczbę kart na twojej Ręce, co zawsze się przydaje. Najszybszą drogą do zyskania Zasięgu jest budowa *Misji*, ale w miejscach, gdzie nie staną się szybko celem porwania. Zakotwiczenie karty z Tytułem Zasięgu również zwiększa Zasięg.

**Zdolność Tytułu** (B7f). Specjalna zasada wydrukowana na twojej Zakotwiczonej karcie Arystokracji, która staje się aktywna po tym, jak Zakotwiczysz Tytuł. Poniżej opisano Zdolności Tytułu:

- **ADMIRAŁ** (najbardziej Lojalny). Twoje Doświadczenie na morzu jest zawsze najlepsze. Twój Rekonesans zapewnia 1\$.
- **AGENT** (najbardziej Lojalny). Twoja Kontrola nie jest ograniczona przez Merkantylizm. Zyskaj 2\$ za każde Powstanie, które atakujesz (nie łączy się z GUBERNATOREM).
- **ARCYBISKUP** (najbardziej Uczciwy). Możesz uzupełnić twoje puste Katedry na początku roku żegluga.

- **ASIENTO** <sup>95</sup> (Są 2 takie Tytuły: hiszpański, który jest najbardziej Lojalny, i holenderski, który jest najmniej Uczciwy). Twój Okręt flagowy może przybrać dowolne Zezwolenie, które działa przez cały rok żegluga.
- **CABAL** (najmniej Uczciwy). Zyskujesz *zdolność narodową* (B4b) wszystkich innych graczy w grze.
- **CZŁOWIEK W ŻELAZNEJ MASCE** (najmniej Lojalny). Podczas roku akcji możesz Odrzucić ten Tytuł i wybrać 1 Tytuł przeciwnika do Odrzucenia.<sup>96</sup>
- **DYPLOMATA** (najmniej Lojalny). Jesteś odporny na *Walkę na miecze*  i *Tygiel* (patrz Kamień z Rosetty). *Reprezentuje wpływy ambasadora*.
- **GIEŁDA KRÓLEWSKA** (najmniej Lojalny). W roku żegluga możesz ogłosić, że grasz jako pierwszy lub ostatni.
- **GILDIA KUPIECKA Z SEWILLI** (najbardziej Lojalny). Możesz mieć Zakotwiczone 4 Statki (użyj czarnego Galeonu).<sup>97</sup> Jeśli stracisz ten Tytuł, musisz Odrzucić je do maksymalnie 3 Statków.
- **GRAND** (najbardziej Lojalny). Zyskujesz nagrodę 4\$ zamiast 2\$, kiedy dodajesz Skrzynię do Kufrów wojennych.
- **GUBERNATOR** (najbardziej Uczciwy). Twoje Kolonie zaczynają z *fortem* . Zyskujesz 2\$ za każde Powstanie, które atakujesz (nie łączy się z AGENTEM).
- **IZBA GWIAZDZISTA** (najbardziej Lojalny). Wartość Merkantylizmu nie może zostać zmieniona bez twojej zgody. *Reprezentuje nadużywanie władzy sądowniczej w sądach angielskich*.
- **KAPITANAT GENERALNY** (najbardziej Uczciwy). Jeśli inicjujesz *bitwę lądową*, wygrasz remisy. Możesz sprzedawać karty Przystani za 1\$ każda.
- **KSIĄŻĘ** (najmniej Lojalny). Każda Akcja na twoich kartach Przystani jest możliwa, nawet jeśli nie jesteś Nowicjuszem.
- **KRÓL MARONÓW** (najmniej Lojalny). Traktuj niebędących Niewolnikami Tubylców jako twoich Obywateli w bitwach lądowych, ale nie możesz zniewalać ani porwać.
- **KRYPTOPAPISTA** (najbardziej Uczciwy).<sup>98</sup> Tytuły z Popchnięciem w lewo lub do góry nie liczą się do zwycięstwa dla wszystkich graczy.
- **LORD** (najbardziej Uczciwy). Twoja Akcja Podatku  zbiera dolary w wysokości do obecnej wartości Merkantylizmu zamiast 1\$.

<sup>93</sup> LIST KAPERSKI. Ta rządowa licencja upoważniała prywatnego kapitana do atakowania i przejmowania statków narodu będącego w stanie wojny z wystawcą – czyli do korsarstwa. Sukces korsarza zależał jednak nie tyle od jego działań na pełnym morzu, ile zręczności w poruszaniu się na królewskich dworach. Przykładem może być działalność walijskiego poszukiwacza przygód i najemnika, Henry'ego Morgana (karta PHS079F). Po wzięciu udziału w Planie Cromwella (karta PHC023F), zaczął parać się piractwem pod dowództwem komodora Myngsa (karta PHS084F), uzbrojonego w list kaperski od angielskiego gubernatora. Później zastąpił Eduarta Mansveldta (karta PHS082F) w roli dowódcy grupy piratów zwanej Braćmi z Wybrzeża (*Brethren of the Coast*), którzy swoją siedzibę mieli na Tortudze i New Providence. Spłodował wiele hiszpańskich portów, w tym Coro, Cumaná, Santiago de Cuba, Puerto Principe, Trujillo, Maracaibo, Campeche i Porto Bello. Punktem kulminacyjnym kariery Morgana była niezwykła wyprawa z 1671 r. na Panamę, drugie co do wielkości miasto Nowego Świata. W wyniku ataku zostało ono do szczytu spalane, ale napastnicy zyskali łup o wartości pół miliona sztuk złota. Ponieważ było to już po podpisaniu przez Hiszpanię i Anglię traktatu pokojowego, Morgan został odwołany do Anglii na proces. Uzyskał przebaczenie, został pasowany na rycerza i powrócił na Jamajkę, by pełnić rolę gubernatora. Dostał też specjalne zadanie – miał stłumić dalsze działania piratów grasujących na tych wodach, w tym swoich byłych towarzyszy.






<sup>94</sup> WOJNA TRZYDZIESTOLETνια (1618-1648) była krwawym i niszczycielskim starciem religijnym, które spustoszyło Cesarstwo. Chociaż Anglia pozostała neutralna, około 55 000 Anglików walczyło w obronie protestantów. Niezależnie od ich indywidualnych motywacji, byli aktywną częścią polityki Stuartów w okresie rozłamu między Koroną a Parlamentem, który z kolei doprowadził do angielskiej wojny domowej.

<sup>95</sup> ASIENTO DE NEGROS. W latach 1615-1640 najemnicy Imbangala opanowali Angole, zdobywając niewolników, których sprzedawali potem portugalskim handlarzom. Właśnie dlatego Afrykanie przybywający do basenu morza karaibskiego, głównie do Veracruzu i Cartageny, w 85% pochodzili z Angoli. Po tym, jak w 1640 roku rozwiązano Unię Iberyjską, a Portugalia i Hiszpania stały się dwoma krajami pod rządami różnych monarchów, zawieszono przywilej *asiento de negros*, co oznaczało, że niewolnicy nie mogli być legalnie importowani do Hiszpanii. Impas w tej kwestii trwał aż do 1651 roku. W 1675 roku przywilej *asiento* nabyła natomiast Holenderska Kompania Zachodnioindyjska, co sprawiło, że zdominowała handel niewolnikami na najbliższe sto lat.

<sup>96</sup> CZŁOWIEK W ŻELAZNEJ MASCE. Ten niezidentyfikowany więzień stanu został aresztowany w 1669 roku, za panowania króla Ludwika XIV, i był przetrzymywany przez 34 lata. Jego twarz skrywała żelazna maska, jak fikcyjnie opisał to Alexandre Dumas w sadze o Trzech Muskietierach. Pisarz wysnuł nawet teorię, że tajemniczym więźniem był bliźniaczy brat króla. Inna teoria głosi, że skazaniec to ojciec władcy, który dopiero wrócił z kolonii, co wyjaśniałoby „cudowne narodziny” Ludwika XIV. Tak czy inaczej, jego istnienie podważyłoby legalność rządów króla, co z kolei tłumaczy, dlaczego musiał być uwięziony. W *Pax Hispanica* człowiek w żelaznej masce jest traktowany jako „relikw”, który może pozbawić innych graczy tytułów.

<sup>97</sup> STATKI WOJENNE A STATKI HANDLOWE. Aby zminimalizować koszty, statki handlowe często pływały z nieliczną załogą. Co za tym idzie, wszyscy marynarze musieli być profesjonalistami i mieć naprawdę wysokie kwalifikacje. Na okrętach bitewnych natomiast istotną rolę przede wszystkim sprawna obsługa dział i ustawianie żagli, a także możliwość szybkiego zastępowania poległych lub rannych. Właśnie dlatego statki wojenne miały bardzo liczne załogi, do których rekrutowano poborowych... a nawet pijaków czy rzeźmieszków, zebranych przez specjalnych „naganiaczy”.

<sup>98</sup> SPISEK PROCHOWY, znany w Anglii jako Dzień Guya Fawkesa, upamiętniany jest paleniem kukły i fajerwerkami. W listopadowy dzień 1605 roku w piwnicach Pałacu Westminsterskiego znaleziono ogromne ilości prochu, dobrze ukrytego pod drewnem opałowym, odkrywając tym samym plan zamachu. Spiskowcom przylapanym na gorącym uczynku był Guy Fawkes – zuchwały najemnik wyznania katolickiego, z bogatym doświadczeniem wojakowym zdobytym podczas wojny z Niderlandami. Przyznał się do zamiaru wysadzenia Pałacu podczas otwarcia posiedzenia Parlamentu, co skutkowało by zabiciem nie tylko króla i jego rodziny, ale także lordów i członków Izby Gmin, a cała akcja miała być protestem przeciwko przywróceniu protestantyzmu. Spisek prochowy, choć udaremniiony, zakończył się krwawo. Guy Fawkes został powieszony (czy, mówiąc precyzyjnie, sam się powiesił, zeskakując z szubienicy i łamiąc sobie kark, by uniknąć tortur), pozostali główni spiskowcy zostali zabici podczas próby ucieczki do Francji, a Parlament stracił dziesiątki niewinnych księży i uwięził tysiące katolików.

- **OBROŃCA INDIAN** (najbardziej Uczciwy). Puste Kolonie znajdujące się w obszarze lądowym z twoją Kolonią nie mogą porywać (D1c). Dotyczy to również twoich Kolonii!
- **PATROON** (najmniej Lojalny).<sup>99</sup> Jeśli Merkantylizm zostaje obniżony (przez kogokolwiek), możesz dodać Powstanie Podatkowe  na dowolny pusty Teren Powstańczy.
- **PROTEKTORAT** (najmniej Uczciwy). Twój Zasięg i Kontrola nie są ograniczone przez Merkantylizm. *Reprezentuje absolutystyczną dyktaturę wojskową.*
- **REAL AUDIENCIA** (najbardziej Uczciwy). Zyskaj 1\$ z Puli za każdym razem, gdy przeciwnik zakłada Kolonię lub Misję.
- **RYCERZ** (najbardziej Uczciwy). Twoja Walka na miecze  może obrać za cel Postać znajdującą się o 1 pole po przekątnej od twojej Postaci. *Strzelasz z kuszy.*
- **SPISKOWIEC** (najmniej Lojalny). Twoja Akcja Podatku  może zamiast tego być Akcją Ekskomunikacji . Twoja Libacja zapewni 2\$ zamiast 1.<sup>100</sup>
- **WIELKI INKWIZYTOR** (najbardziej Uczciwy). Jesteś odporny na Akcję Apostazji . Odrzuć tę kartę, jeśli wybierzesz Libację.
- **WŁADCA CALCHAQUÍ** (najmniej Lojalny). Jeśli zainicjujesz licytację zakopanego skarbu, pominię składanie ofert i kup kartę za 2\$.

**Zezwolenie** (B7b). Wskaźnik znajdujący się na karcie Statku. Zezwolenie Okrętu flagowego floty określa, czy flota może zainicjować bitwę lądową (E5), jak załadowuje Skarby w Kolonii innej niż *Przyjazny Port* (F4a) i jak dostarcza je do EUROPY (F6). Istnieją 4 Zezwolenia: GRABIEŻCA (F5a), PRZEMYTNIK (F5b), KONKWISTADOR (F5c) i KAPER (F5d). Patrz tabela na dole tej strony.

**Wskazówka:** Jeśli twój pierwszy Statek to PRZEMYTNIK, KONKWISTADOR lub (podczas Pokoju) KAPER, możesz zbierać Skarby z Kolonii hiszpańskich. Jednak jeśli to GRABIEŻCA, nie możesz zbierać hiszpańskich Skarbów bez dodatkowych Statków lub wsparcia Powstań i Kolonii innych niż hiszpańskie (pamiętaj, najpierw plądruj, potem pa!!)

**Żeton Odkrycia.** Jeden z 10 żetonów wchodzących w skład talii „Zestaw Promo 1: *Konkwistadorzy*” (sprzedawane oddzielnie).

TABELA ZEZWOLEŃ	Przyjazny Port (F4a) (Kolonja w twoim kolorze, nie powstańcza)	GRABIEŻCA (F5a, F6a)	PRZEMYTNIK (F5b, F6a)	KONKWISTADOR (F5c, F6b)	KAPER (F5d, F6b)
<b>Inicjowanie bitwy lądowej</b>	Zakaz Gambitu: Nie możesz nigdy zaatakować Terenu z żetonami w twoim kolorze (nawet na powstańczym obszarze lądowym).	Aby zniewolić lub zaatakować dowolny Teren.	Tylko aby zniewolić.	Aby zniewolić lub aby zaatakować Teren inny niż hiszpański.	Aby zniewolić w dowolnym momencie lub aby zaatakować dowolny Teren podczas Wojny.
<b>Załadowanie Skarbu</b>	Poprzez Legalny Eksport, z wyjątkiem hiszpańskiej floty z Zezwoleniem GRABIEŻCA na Terenie hiszpańskim.	Przez Splądrowanie. Przez Powstrzymanie.	Płacąc 1\$ właścicielowi Kolonii. Przez Powstrzymanie.	Teren inny niż hiszpański: Splądrowanie. Teren hiszpański: Legalny Eksport (oprócz Reliktu). Przez Powstrzymanie.	Podczas Wojny: Splądrowanie. Podczas Pokoju: Legalny Eksport (oprócz Reliktu). W dowolnym momencie przez Powstrzymanie.
<b>Wyładowanie Skarbu</b>	Wszystkie Skarby wyładowywane są w EUROPIE.	Zyskaj 4\$ za Skrzynie, dodaj do twoich Kufrów.	Wyładuj Skrzynie do Kufrów wojennych. Zyskaj 2\$ za każdą i możesz zmienić Merkantylizm o 1. Każdy Relikt może trafić albo do twoich Kufrów (jako 8\$ lub 1 Relikt), albo do Kufrów wojennych (jako 2 Skrzynie).		



<sup>99</sup> PATROON był holenderskim właścicielem ziemskim, któremu Kompania Zachodnioindyjska przyznała rozległe przywileje (podobne do przywilejów właściciela ziemskiego w średniowiecznym feudalizmie). Miało to na celu promocję kolonii. Patroon mógł sądzić na swoim terytorium, mianować lokalnych urzędników, a ziemię oddawano mu w posiadanie na czas nieokreślony. Formalnie odpowiadał przed generalnym zarządcą kolonii, jednak w praktyce był zupełnie niezależny. Aby zyskać ten tytuł, należało w cztery lata założyć i utrzymać osadę z przynajmniej pięćdziesięcioma rodzinami. Osadnicy płacili *patroonowi* za użytkowanie podległych mu ziem w formie towarów, usług lub po prostu pieniądzem.

<sup>100</sup> PAPIEŻ KLEMENS VIII, panujący na początku gry, był odpowiedzialny za egzekucję wielu niewinnych ludzi, w tym młodej szlachcianki Beatrice Cenci (ściętej w 1599 roku za zamordowanie ojca, który się nad nią znęcał) i Giordano Bruno (spalonego na stosie w 1600 roku za liczne grzechy, w tym popieranie kopernikańskiej teorii heliocentrycznej). Stosował również surowe środki przeciwko Żydom i osobiście skonfiskował majątek wielu swoich ofiar.

# Przygotowanie gry w wersji deluxe



## ELEMENTY W WERSJI DELUXE



**MATERIAŁOWA MAPA  
I SKŁADANE KARTONOWE  
KALENDARJUM**  
ZASTĘPUJĄ PLANSZĘ MAPY



**PLASTIKOWE RELIKTY**  
ZASTĘPUJĄ KARTONOWE ŻETONY



**DREWNIANE ŻETONY KOLONII**  
ZASTĘPUJĄ KARTONOWE ŻETONY



**DREWNIANE BIBLIE  
Z WYCIĘTYM KRZYŻEM**  
ZASTĘPUJĄ KARTONOWE ŻETONY



**DREWNIANA PAPUGA I GOŁĘBICA**  
ZASTĘPUJĄ KARTONOWE ŻETONY



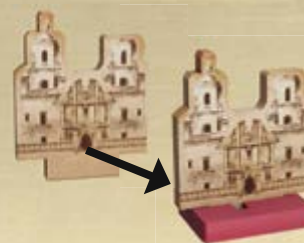
**DREWNIANE ŻETONY  
POWSTAŃ Z NADRUKIEM**  
ZASTĘPUJĄ KARTONOWE ŻETONY



**METALOWE MONETY**  
ZASTĘPUJĄ KARTONOWE ŻETONY



**DREWNIANE SKRZYNIE  
Z NADRUKIEM**  
ZASTĘPUJĄ ZWYKŁE SKRZYNIE BEZ NADRUKU



**NOWA WERSJA KATEDR,  
WSUWANYCH W DREWNIANE  
BIBLIE**  
ZASTĘPUJĄ ZWYKŁE  
KARTONOWE ŻETONY

# SPIS TREŚCI

<b>CZĘŚĆ A – WPROWADZENIE</b>	<b>1</b>
<b>CZĘŚĆ B – ELEMENTY I ICH BUDOWA</b>	<b>2</b>
<b>CZĘŚĆ C – PRZYGOTOWANIE</b>	<b>3</b>
C1. Mapa i kalendarium	3
C2. Plansza Filozofii	3
C3. Elementy graczy	4
<b>CZĘŚĆ D – PRZEBIEG GRY</b>	<b>5</b>
D1. Rok towarów (rozpatrywany raz dla wszystkich graczy)	5
D2. Rok licytacji (każdy gracz, w Kolejności Graczy)	6
D3. Rok akcji (każdy gracz, w Kolejności Graczy)	7
D4. Rok żeglugi (każdy gracz, w Kolejności Graczy)	8
<b>CZĘŚĆ E – KOLONIE I MISJE</b>	<b>10</b>
E1. Zakładanie Kolonii	10
E2. Pozyskanie Pracownika (rok towarów)	10
E3. Pozyskanie Pracownika (rok akcji i żeglugi)	11
E4. Ustanawianie i rozwój Misji	11
E5. Ataki i bitwy lądowe	12
E6. Powstania i obszary powstańcze	14
<b>CZĘŚĆ F – STATKI I FLOTA</b>	<b>15</b>
F1. Powstrzymanie i jego skutki	15
F2. Bitwy morskie	16
F3. Załadowanie Pionków przy pomocy zniewolenia lub przesiedlenia	17
F4. Załadowanie Skarbu w Przyjaznym Porcie	17
F5. Załadowanie Skarbu a Zezwolenie	17
F6. Wyładowanie Skarbu a Zezwolenie	18
<b>CZĘŚĆ G – NEGOCJACJE I KONIEC GRY</b>	<b>19</b>
G1. Negocjacje	19
G2. Pola Ekstremizmu	19
G3. Koniec gry i zwycięstwo	20
<b>CZĘŚĆ H – TRYB SOLO GANGA ZUMBA</b>	<b>21</b>
H1. Rok towarów	21
H2. Rok licytacji	21
H3. Połączony rok licytacji/akcji Króla Słońce	22
H4. Połączony Dociąg z Profesji/rok akcji Króla Słońce	22
H5. Twój rok akcji	22
H6. Rok żeglugi	22
H7. Koniec gry w Trybie solo i zwycięstwo	23
H8. Przykład rozgrywki w Trybie solo	23
<b>TŁO HISTORYCZNE</b>	<b>28</b>
Hiszpania w XVII wieku	28
Kogo reprezentują postaci?	28
Walka o wolność	28
<b>GLOSARIUSZ POJĘĆ KLUCZOWYCH</b>	<b>30</b>



**Projekt gry:** Phil Eklund

**Tryb solo (Część H):** Robert Kasten, Rogério Nogueira da Costa

**Wskazówki strategiczne (str. 29):** Rogério Nogueira da Costa, Marcin Drzewiecki

**Redakcja zasad:** Anton Porotikov, Matthew Rozanski, Petr Pospíšil, Neal Sofge, Layla Satyra

**Dyrektor kreatywny:** Jon Manker

**Rozwój produktu:** Besime Uyanik

**Kierownik produkcji:** Pål Keller Carlquist

**Kierownictwo artystyczne i projekt graficzny:** Anne Isaksson

**Projekt mapy:** Phil Eklund, Anne Isaksson

**Przygotowanie i opracowanie kart:** Björn Ekenberg

**Ilustracje kart:** Axel Kai Nilsson

**Ilustracja okładki:** Anne Isaksson

**Moduł Tabletop Simulator:** Robin Spathon Ek, Sam Williams

**Koordynatorzy testów:** Rogério Nogueira da Costa, Marcin Drzewiecki

**Testerzy:** Wayne Rittimann, Ben Hyslop, Horatio Wellington, Kostas Vouvousas, Petr Pospíšil, Rogério Nogueira da Costa, Giovanni Colombi, Mats/Mari Karlöf

**Analiza zwycięstwa:** Rogério Nogueira da Costa, Giovanni Colombi

**Doradca historyczny:** Robert Kasten

**Tłumaczenie:** Aleksandra Miszta-Mars i Katarzyna Tkaczyk

**Korekta:** Łukasz Chelmecki, Katarzyna Tkaczyk, Łukasz Tkaczyk

**Skład:** Aleksandra Miszta-Mars

**Konsultacja historyczna:** Dominik Kadzik

**Wersja polska:** Galakta



Copyright © 2024, Ion Game

Design & Sierra Madre Games

**Autor:** Phil Eklund

**Product nr:** SMG35



**GALAKTA**

ul. Łagiewnicka 39

30-417 Kraków

www.galakta.pl

© 2024 World Book, Inc., All Rights Reserved. World Book, Inc., and the World Book name and Marks are registered trademarks of World Book, Inc.

## BIBLIOGRAFIA

Oprócz pozycji wymienionych w przypisach, do opracowania wykorzystano także:

– John Esquemeling, *Buccaniers of America; Or a true account of the most remarkable assaults upon the coasts of the West Indies*, 1893.

– Will and Ariel Durant, *The Age of Reason Begins*, 1961.

– Kenneth R. Andrews, *The Spanish Caribbean: Trade and Plunder 1530-1630*, 1978.

– Peter Wood, *The Spanish Main*, 1979.

– Carla Rahn Phillips, *Six Galleons for the King of Spain: Imperial Defense in the Early 17th Century*, 1992.

– Arbell Mordechai, *Rediscovering Tucacas, in American Jewish Archives*, vol. 48, 1996.

– Philip Steele, *Pirates*, 1997.

– Kris Lane & Robert Levine, *Pillaging the Empire: Piracy in the Americas 1500-1750*, 1998.

– Francis Patrick Sullivan, SJ, *Indian Freedom, The Cause of Bartolome de las Casas, 1484-1566*, 1999.

– Richard Unger, *Cogs, Caravels and Galleons: the Sailing Ship 1000-1650*, 2000.

– Angus Konstam, *Piracy: The Complete History*, 2008.