



1.0	Общие положения	1
2.0	Игровые компоненты.....	2
3.0	Подготовка к игре.....	5
4.0	Основные правила	5
5.0	Историческая фаза	7
6.0	Мирская фаза.	12
7.0	Религиозная фаза	17
8.0	Фаза конца хода.	24

Важная информация выделена **красным**, а примеры правил – **синим**.

Текст в затененных полях, как в этом, – это голос разработчика игры, объясняющий правило или исторический контекст, стоящий за ним.

1.0 ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

«Видим мы, что голос апостолов Иисуса разнесся по всей земле, и слово их до скончания веков».

— Ориген Александрийский (III век)

[1.1] Введение: «Миссия» – это **соло**-игра, действие которой разворачивается после смерти и воскресения Иисуса Христа около 30 года н.э. Игрок представляет Христианскую церковь, распространяющуюся по всему Ближнему Востоку, Азии, Африке и Европе. Он также берет на себя роль Римской (позднее – Византийской) империи, которая, поначалу невольно, стала инкубатором этой новой, радикально антиязыческой веры.

Распространяя Церковь по всей карте, вы обращаете Земли к Евангелию, включая их в свою социальную сеть («Ойкумену», как называли ее греки, отсюда и слово «экуменический»). Варгеймеру это может показаться чем-то вроде завоевания; на самом деле, этот процесс представлял собой распространение идей между друзьями и соседями, часто спровоцированное пламенным проповедником-миссионером. В дальнейшей игре, конечно же, власти будут «помогать» язычникам увидеть вещи в нужном вам свете.

Сюжет проведет вас через несколько эпох: от Империи, принявшей христианскую веру, через битвы с ордами варваров к борьбе с исламским джихадом, кульминацией которой станет Первый крестовый поход. К концу игры, спустя 1300 лет после рождения Иисуса, сможете ли вы обеспечить Церкви прочные позиции и донести ее послания современному миру... или оставите ее в состоянии полного упадка? Иисус вопрошает: «**Сын Человеческий, придя, найдет ли веру на земле?**» (От Луки 18:8).

Имейте в виду, что прежде, чем начать играть, вам потребуется ознакомиться с правилами и уделить особое внимание многочисленным «поворотным моментам» в игре. Возможно, вам придется заранее подготовиться к новым эпохам (5.2) и новым событиям на Летописи Деяний, таким как *Карл Великий* и *Турецкое решение*. Эта необходимость долгосрочного планирования может стать помехой получению удовольствия от игры в краткосрочной перспективе!

[1.2] Карта и Пути: На карте изображен мир, известный Иисусу и римлянам. Иерусалим – его центр, откуда «Миссия» следует шестью «Путями», которые приведут вас в Западную Европу (А), Малую Азию/Восточную Европу (В), Армению и Кавказ (С), Персию и Среднюю Азию (D), Долину Нила, Египет и Восточную Африку (Е) и Римскую Северную Африку (F). Каждому Пути соответствует свое значение кубика (например, Путь А имеет значение «1»), используемое для размещения случайным образом Жетонов (Tiles) на этом Пути.

Возможно, вы слышали, что Бог не играет в кости, но в Библии этого нет. Это сказал Альберт Эйнштейн.

[1.2.1] Короткий маршрут Галлия – Милан: на Пути А вы увидите пунктирную линию от Галлии до Милана. *Игнорируйте эту линию!* Она понадобится вам только в том случае, если Испания завоевана Арабами (6.9.1 (4)).

[1.3] Единое вероисповедание: Ключевым аспектом игры является **многообразие** христианства с самого его зарождения. Церковь может разделиться, образовав до шести соперничающих ветвей, но для целей игры (мы не делаем здесь никаких теологических заявлений) вашей «базой» является **Католическая Церковь в Риме**. Остальные ветви на вашей стороне, если у них «**единое вероисповедание**» с Римом.

В игре Земля считается «Христианской», если на ней лежит Жетон Области зеленой («церковной») стороной вверх (но см. 6.5.1). Все Христианские Земли на одном Пути всегда считаются единого вероисповедания с вами, если только на этом Пути не находится Жетон «Раскол» (Schism) с изображением опрокинутой евхаристической чаши. Христиане на этом Пути пошли своей дорогой, и вам сложнее влиять на них и защищать их.

Теология, политика и военное дело в игре были упрощены, чтобы превратить сложный исторический период в увлекательную игру в стиле «tower defense». Поверьте, это делалось с душой. *И это было весело!*

2.0 ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

«Жив един Отец наш, Бог. Жива же и Мать наша, Церковь».

— Тертуллиан (III век)

В комплект игры «Миссия» входят:

- ✓ Полноцветная Игровая Карта 28 x 43 см
- ✓ Два листа 20 x 28 см со 176 «Жетонами»
- ✓ Односторонний полноцветный лист Летопись Деяний 20 x 28 см
- ✓ Односторонний черно-белый лист Раскладка Жетонов 20 x 28 см
- ✓ Двусторонний полноцветный лист Порядок Игры 20 x 28 см
- ✓ Двусторонний черно-белый Лист Подготовки 20 x 28 см
- ✓ Книга правил (вы ее сейчас читаете)
- ✓ Два шестигранных кубика (d6) – **не включены**

[2.1] Детали Карты: Каждый Путь на карте состоит из квадратных ячеек – «Земель» (Lands). Большинство Земель начинают игру пустыми. Со временем в каждой Земле будет размещен Жетон Области (Field Tile), показывающий стоимость ее Обращения (Conversion). Каждая из шести самых дальних от Иерусалима круглых ячеек представляет собой «Родные земли Орды» (Horde Homeland) и названа по имени связанной с ней варварской орды (6.8). Орды могут отступать в Родные земли, но игрок не может перемещать туда свои собственные Жетоны (например, Римскую Армию). *Эти области слишком удалены.*

Исключение: игрок может переместить **Епископа (Bishop)** или **Апостола (Apostle)** в Родные земли Орды, чтобы создать полезного **Архиепископа (Archbishop)** (7.1.1, 7.1.3).

[2.1.1] «Случайное Размещение»: Некоторые правила предусматривают «Случайное Размещение» (Random Setup) Жетона. В этом случае выберите Жетон, который собираетесь использовать, и бросьте *два кубика*: первый – для Пути, а второй – для Земли.

Результат броска на **Путь** будет соответствовать значку кубика на карте: результат «1» означает Путь А; «2» — Путь В; «3» — Путь С и т.д.

Результат броска на **Землю** определяет количество квадратных ячеек (box), отсчитываемых на выпавшем Пути от **Иерусалима** (в направлении от Иерусалима к круглой ячейке Родных земель Орды).

Пример: Вы случайным образом вытягиваете Жетон Ереси (6.5), который нужно Случайно Разместить. Бросьте два кубика: первый – для Пути (выпадает «3», т.е. Путь С), а второй – для Земли (выпадает 5). На Пути С отсчитайте пять Земель от Иерусалима и дойдете до Грузии, где вы и размещаете Жетон Ереси.

Если правило прямо не оговаривает иного, то не запрещена ситуация, когда несколько Случайно Размещенных Жетонов (например, две Ереси) оказываются на одной и той же ячейке Земли. (Это просто означает, что такая Земля – гнусное логово Ереси.)

В **Ирландии** нельзя Случайно Размещать Жетоны, поскольку выбросить «7» невозможно. Если маршрут обходит Испанию согласно правилу 6.9.1 (4), вы все равно должны учесть Испанию, отсчитывая Земли при Случайном Размещении Жетонов на Пути А.

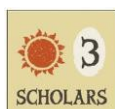
[2.2] Жетоны: Перед началом игры необходимо рассортировать 176 фишек, или «Жетонов» по типам и разместить их, как указано, на листе «Раскладка Жетонов». *Размещение Жетонов на отведенных для них легко находимых местах значительно сократит время, необходимое для подготовки и игры.*

[2.3] Жетоны Облаток: 32 бежевых Жетона с большими кругами в виде золотых и серебряных «монет» на обороте называются «Облатками» (Wafers). Они регулируют течение игры, предоставляют исторический контекст и отмечают Пути, которые будут задействованы в этом Ходу (6.1).

[2.4] Летопись Деяний: Лист «Летопись Деяний» (Acts Track) разделяет игру на 27 отдельных Ходов (Turns). Каждый Ход представляет собой определенный период «реального времени». На каждом Ходу происходят различные исторические события; это исторические факты, с которыми игроку придется иметь дело. События, отмеченные символами, выполняют игровую функцию; все остальные события создают исторический антураж.

[2.5] Чаши: Вам понадобятся **четыре** Керамических Рандомайзера Даннигана (т.е. непрозрачных кофейных чашки), чтобы вытягивать случайным образом Жетоны Облаток (из первой чаши), Областей (из второй), Ересей (Heresies) (из третьей) и Конфессий (Faiths) (из четвертой).

[2.6] \$олиды (множественное число слова «Солид» (\$olidi), или сокращенно \$; византийская валюта) – это «деньги» в игре. Шкала для их отслеживания находится внизу карты. Солиды можно получить и потратить на оплату различных игровых действий (6.2 и 7.0).



[2.7] Жетоны Областей: Игра включает в себя 38 Жетонов «Область» с изображением палящего солнца на бежевой «Пустой» (Plane) стороне и церкви на зеленой «Христианской» (Christian) стороне. *Они представляют население различных Земель, изображенных на карте в виде квадратных ячеек, и его обращение в Христианство (или возвращение к язычеству) в ходе игры!*



Когда Жетон Области помещается на карту, он кладется бежевой стороной вверх. Это всегда свидетельствует о том, что эта Земля не Христианская. Если происходит «обращение» (7.2), Жетон переворачивается зеленой стороной с Христианской церковью вверх.

Изображение «солнца» на Жетонах Областей символизирует «поклоняющихся солнцу язычников». Но на пяти Еврейских (Иудейских) Жетонах вместо солнца изображена менора! Игровая функция та же (Область может быть либо Христианской, либо не Христианской), но называть евреев (иудеев) «язычниками» в каком бы то ни было смысле было бы оскорбительно и исторически неверно.

На Жетонах Областей указаны названия девяти социальных групп, сильнее всего привлеченных новым Христианским Евангелием по причинам, особенным для каждой группы: Аскеты (Ascetics), Евреи (Jews), Мученики (Martyrs), Лекарю (Physicians), Бедняки (the Poor), Ученые (Scholars), Рабы (Slaves), Богачи (the Wealthy) и Женщины (Women). Каждый Жетон Области включает членов всех этих групп, но группа, чье имя указано на Жетоне, является первой новообращенной в этом регионе.

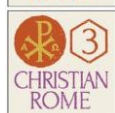
[2.8] Политический Контроль над Землями: Это правило помещено здесь для справки. Оно связано с некоторыми другими правилами игры.

Каждый Путь может содержать один или несколько политических Жетонов, показывающих, кому принадлежат различные Земли на этом Пути.

[2.8.1] Иерусалим: Это сердце мира. Он не принадлежит ни к одному из Путей. Иерусалим всегда контролируется Римлянами, пока на 21-м Ходу он не переходит под контроль Арабов (5.2.5). Ни один отряд не может войти в Иерусалим, ни наступая, ни отступая (Орды, достигшие Иерусалима, просто останавливаются; другие отряды, вынужденные войти, уничтожаются). **Исключение:** Арабские отряды (Джихад (Jihad), Аббасиды (Abbasid) и Сельджуки (Seljuke)) могут отступить в оккупированный Арабами Иерусалим (и затем возобновить наступление из него).



[2.8.2] Римская Империя: Географические границы Империи обозначаются пятью «Жетонами Римского Контроля» на карте. На них написано «Языческий Рим» (Pagan Rome), а когда к власти приходит Константин (на 10-м Ходу), они переворачиваются на сторону «Христианский Рим» (Christian Rome).



Римский контроль включает в себя любую Землю, на которой есть Жетон Римского Контроля, а

также любую Землю между этим Жетоном и Иерусалимом (если только она не контролируется Арабами; 2.8.3). Жетоны Римского Контроля также играют военную роль – они способны наступать и отступать (4.2.1). См. 4.2.5.3 об особой способности Рима сражаться с Арабами «в тылу».

Пример: На Пути А (Европа) Жетон Языческого Рима расположен в ячейке Британии. Это означает, что расположенные на этом Пути Британия, Бельгия, Галлия, Испания, Милан и Рим входят в состав Римской Империи. Земли за Жетоном Языческого Рима (в данном случае только Ирландия) **не входят** в состав Римской Империи.

Восточная Римская империя пережила падение Западной Римской империи в 476 году н.э., и историки впоследствии стали называть ее «Византийской империей». Однако сами «византийцы» никогда не использовали это слово; они называли себя «римлянами» до своего падения в 1453 году. В игре понятие «Римская Империя» включает в себя и грекоязычную Византийскую империю, как и положено.



[2.8.3] Арабы: Начиная с 21-го Хода (5.2.5), **Исламский Халифат** захватывает Иерусалим, а затем расширяется, атакуя вас с *тыла*. По мере продвижения «Джихада» из Иерусалима по всем шести Пути, вы теряете контроль над Землями, занятыми Жетонами Джихада, и Землями, расположенными между таким Жетоном и ячейкой Иерусалима.



Пример: 23-й Ход (691–720 гг. н.э.). На Пути F Орда Вандалов находится в Тингитании. Жетон Христианского Рима расположен в Нумидии, а Жетон Джихада – в Триполи. Это означает, что Халифат контролирует Иерусалим, Кирену и Триполи, а Рим – Нумидию, Карфаген и Суфетулу. Тингитания и Родные земли Вандалов к западу от Тингитании находятся под контролем Вандалов, находящихся за пределами римского владычества.

Жетон Джихада показывает, что Арабы контролируют Землю, на которой он расположен, а также все остальные Земли между ней и Иерусалимом. Земли «за пределами» Жетона Джихада Арабами не контролируются. На 25-м Ходу все Жетоны Джихада переворачиваются и становятся Жетонами Аббасидов. Они работают так же, как и Жетоны Джихада в плане контроля, но имеют другие правила перемещения (см. 5.2.6 (1)). Сельджуки (5.9, 6.10) действуют аналогично.

Примечание: В игре слово «Арабы» используется как обобщение для «Джихада, Аббасидов и Сельджуков», потому что «Арабы» звучит красиво и коротко. Мы знаем, что Сельджуки были турками, а не арабами.



[2.8.4] Орды: Жетон Орды (Horde) показывает, что Орда контролирует Землю, на которой он находится, а также все Земли между ней и ячейкой Родных земель Орды (2.1). Орды находятся «вовне» карты, а Римляне и Арабы – «внутри».

[2.8.5] Правители: Король (King) или Тиран (Tyrant) контролирует только Землю, на которой находится его Жетон. Он не оказывает влияния на соседние Земли (6.4).

[2.8.6] Персидская Империя: три Земли (Ктесифон, Персия и Мерв на Пути D) образуют Персидскую Империю и отмечаются Жетонами, защищающими их от Орд и Арабов. Они также могут влиять на обращение в Христианство в этих Землях (7.2.3).

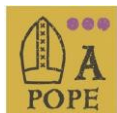
[2.8.7] Нубия: Если Нубия (Nubia) создана (5.2.4 (4)), Нубийский Жетон уподобляется Жетону Римского Контроля. Нубия контролирует Землю, в которой находится Жетон, а также все остальные Земли в направлении от Иерусалима, за исключением Земель, занятых Римлянами или Арабами. Нубийцы могут атаковать «вперед» в направлении Кланов Химьяра (Himyar Clans); подобно Римлянам, они также имеют «собственную защиту» против Арабов (4.2.5.2) и могут атаковать Арабов «назад» (4.2.5.3). Нубия всегда является Христианской империей.

Христианские Нубийские королевства пережили византийцев, но в конце концов были полностью уничтожены.

[2.8.8] Неконтролируемые Земли существуют там, где Римляне, Персы, Орды, Арабы или Правители не имеют политического или военного присутствия. Миссионеры могут исследовать и обращать Неконтролируемые Земли (7.1, 7.2).

Пример: На Пути D Персия контролирует Ктесифон, Персию и Мерв. Турецкая Орда контролирует Родные земли

Турецкой Орды и Монголию. В Индии есть Тиран. Это оставляет только одну Землю – Кашгар – неподконтрольной никому.



[2.9] Жетоны Папы: «Крупный Город» (Big City) (5.2.2) на каждом Пути в конечном итоге будет содержать Жетон Папы, показывающий лидерство Христианства на этом Пути. На каждом Жетоне Папы изображена католическая папская митра (головной убор).

Конечно, у каждого регионального «Папы» был головной убор своего вида. На каждом Жетоне Папы указан исторический титул главы церкви: на Пути А и Е они называются «Папами», на Пути В – «Патриархом», на Пути С и D – «Католикосами». На Пути F – «Служителем паствы» (прим. ред.: Servant in Charge также можно перевести как «Старший служитель» или «Старший епископ»). В правилах все они называются «Папами». Сегодня пять из этих шести Путей все еще находятся под духовным управлением их преемников: Римско-католического Папы Римского, Патриарха Константинопольского (Стамбул), Армянского Католикоса Эчмиадзинского, Католикоса Ассирийской церкви Востока (в Ираке), коптского Папы Александрийского (Каир, Египет).

На Пути F донатистский «Служитель паствы» был Епископом Карфагена. Здесь Христианская религия была уничтожена мусульманскими завоевателями в XVI веке. Из шести древних ветвей христианства полностью вымерла только североафриканская.

3.0 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

«[Богом] дарованы нам великие и драгоценные обетования, дабы вы через них соделались причастниками Божеского естества, удалившись от господствующего в мире растления похотью».

— Апостол Петр (I век)

Возьмите Лист Подготовки, выберите игровой сценарий и следуйте его инструкциям каждый раз при подготовке к игре.

4.0 ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

«Аще не Господь созиждет дом, всеу трудишася зиждущи его». Сказано же сие не для того, чтобы отвратить нас от созидания».

— Ориген (III век)

[4.1] Последовательность Игры: Каждый Ход состоит из Фаз, которые должны проводиться в определенном порядке. См. лист Порядок Игры, где дано полное описание шагов на каждый Ход. Следуйте ему шаг за шагом, при необходимости обращаясь к связанным правилам.

[4.2] Битвы Армий: Это правило помещено здесь для справки. Оно связано с некоторыми другими правилами игры. Эта же процедура используется для всех битв в игре.

Армия – это Жетон с изображенным на нем белым **шестиугольником** (⬡). Все Жетоны Армий могут быть либо «дружественными» (на стороне игрока), либо «враждебными» (не на стороне игрока). На какой стороне находятся Жетоны Армии, зависит от того, кто их атакует в данный момент (если игрок атакует Армию, она считается враждебной; если на Армию нападает враждебная Орда или Джихад, то Армия считается дружественной игроку).



Передовой
Отряд



Отряд
Самообороны



Уязвимый
Отряд

[4.2.1] Три типа армий: **Передовой Отряд (ПО)** обозначен белым шестиугольником с **цифрой** внутри; эта цифра – его Боевая Сила (Combat Strength). Передовой Отряд может перемещаться на 1 ячейку за раз, чтобы вторгнуться во враждебную Землю, а также защищаться в случае нападения. К ПО относятся Римская Армия, Жетоны Римского Контроля, Нубия, Арабы, Орды и Священная Римская Империя (5.7.1).

Жетоны арабского «Халифата Аббасидов» являются оборотной стороной Жетонов Джихада. Эти ПО **атакуют редко** (5.2.6 (1), 6.7).

Отряд Самообороны (ОС) обозначен пустым белым шестиугольником (⬡). ОС не могут двигаться или атаковать; они защищаются, если их атакуют. Если вражеская Армия отступает **назад** в Землю, содержащую уже «оккупированный» ею Жетон ОС, то ОС остается там и ничего не делает; он защищается только против

вражеской армии, которая атакует *вперед*, вторгаясь в его Землю.

Жетоны Области с надписью «Мученики» (Martyr) защищаются или подчиняются оккупации без боя по усмотрению игрока.

Уязвимый Отряд (УО) обозначен белым шестиугольником с буквой «V» (от Vulnerable) внутри. УО защищается, если атакован, но уничтожается, если терпит поражение (4.2.3).

[4.2.2] Вторжения: Орды вторгаются (в сторону Иерусалима), если это предписано Жетоном Облатки (6.8). Арабы вторгаются (в сторону от Иерусалима), если это предписано броском кубика (6.9). Жетоны Римского Контроля, Римская Армия и любая Земля, контролируемая Римлянами и атакующая Арабов (4.2.5.3), вторгаются по воле контролирующего игрока (7.9). **Если в захваченной Земле нет Армии противника, вторжение завершается автоматически без броска кубика (за исключением случаев, когда Арабы атакуют «пустую» Землю, контролируруемую Римлянами – 4.2.5.2).**

Если вторгшаяся Орда или Арабы захватывают Землю и у них еще остаются очки атаки, они перемещаются в следующую Землю и атакуют ее.

[4.2.3] Процедура Битвы: Битва происходит, когда одна Армия вторгается в Землю, содержащую враждебную ей Армию. Каждая **обороняющаяся** армия в Земле (*их может быть больше одной!*) получает **одну попытку**, чтобы **отразить** вторжение. Обороняющаяся Армия бросает один кубик; **если результат броска больше, чем боевая сила вторгающейся Армии, вторжение отражено**, а вторгающаяся Армия возвращается в Землю, из которой она только что пришла. Если у этой Армии еще остались очки атак (это может быть в случае Арабов и Орд), она потратит их, чтобы снова войти в обороняющуюся Землю, после чего обороняющийся снова бросает кубик в попытке отразить новое вторжение.

Если неудавшаяся атака была совершена собственной Армией игрока, игрок может провести еще одну атаку, но по обычной цене 1 \$ за каждую такую атаку (7.9).

Если атака успешна, **обороняющаяся** Армия терпит **поражение**:

- Победенный Передовой Отряд (ПО) отступает (4.2.4).
- Победенный Отряд Самообороны (ОС) просто остается в своей ячейке под «вражеской оккупацией». ОС «под вражеским правлением» не имеет военной ценности.
- Победенный Уязвимый Отряд (УО) удаляется с карты. *Персидские отряды в случае поражения удаляются навсегда; Короли и Тираны удаляются с карты, но появляются, если позже случайное событие (6.4) создаст их на этом Пути снова. Победенные Жетоны Рыцарей и Жетоны «Молитва о Мире» помещаются в ячейку Разбитых Армий на карте.*

[4.2.4] Отступление ПО: Если обороняющийся ПО (с цифрой в шестиугольнике) вынужден отступить, потерпев поражение от атакующей вражеской Армии, он отступает на одну Землю. Орды отступают «вовне», в сторону (или непосредственно в) своих Родных земель; Арабские Армии отступают «внутри», в сторону (или непосредственно в) Иерусалима. ПО, отступивший на вражескую территорию, **уничтожается**.

[4.2.4.1] Отступление Римлян: Римская Армия и Жетоны Римского Контроля являются ПО и могут быть принуждены к отступлению. Если атакованы Ордой, они отступают «внутри», в сторону Иерусалима; если атакованы Арабами, они отступают «вовне», в сторону Родных земель Орды. Римляне могут отступать только в Земли, контролируемые Римлянами. Римляне не могут отступить в Иерусалим или в ячейку дружественной Орды или Королевства; если отступить невозможно, они уничтожаются. **Римская Армия** помещается в ячейку Разбитых Армий на карте (и возвращается бесплатно; 5.10). Уничтоженные **Жетоны Римского Контроля** убираются из игры навсегда: это означает, что Римскому правлению на этом Пути пришел конец!



[4.2.5] Атаки Римлян: Жетоны Римского контроля и Римской Армии могут атаковать во время Римского Наступления (7.9). Каждая атака стоит 1 \$ за каждый перемещенный Жетон; Жетоны перемещаются на 1 ячейку вперед (удаляясь от Иерусалима; 4.2.2).

[4.2.5.1] Совместные Атаки Римлян: Если Жетон Римской Армии сгруппирован с Жетоном Римского Контроля, они оба получают шанс на вторжение. Каждый атакующий римский Жетон должен потратить 1 \$ на свою атаку;

первый может заплатить и атаковать до того, как второй решит заплатить и атаковать. Если хотя бы одна попытка успешна, **оба** могут продвинуться вперед.

[4.2.5.2] Собственная Защита против Арабов: **Земли**, контролируемые Римлянами, Нубийцами и Священной Римской Империей (СРИ), обладают «собственной силой» (intrinsic strength) против **Арабов**. Когда Арабы вторгаются в такую Землю, эта Земля вступает в битву с захватчиками, бросая кубик, **как если бы в ней находился Отряд Самообороны** (4.2.3).

Пример: В Риме находятся Жетоны Римской Армии и Папской области. В Рим вторгается Джихад. Игрок получает **три** попытки против Джихада: одна за Собственную Защиту, одна за Папскую область и одна за Римскую Армию. Любая успешная попытка отразит это движение Джихада на данном Шаге Джихада.



Если Джихад продвинется на запад в Триполи, римская Собственная Защита в Триполи может бросить один кубик, чтобы попытаться отразить вторжение.

[4.2.5.3] Атаки Римлян против Арабов: Собственная Сила управляемой Римлянами Земли (4.2.5.2) также может быть использована во время Религиозной Фазы для проведения Римского Наступления (7.9) против Арабов в соседнюю Землю *по направлению к Иерусалиму*.

Заплатите обычную стоимость в 1 \$, затем бросьте один кубик, чтобы попытаться отеснить Арабов к Иерусалиму (успешным будет результат броска выше, чем сила Арабов). «Пустая» Земля, освобожденная после отступления Арабов, попадет под полный контроль Римлян.

Если на соседней с Арабами Земле находится **Римская Армия**, она может атаковать Арабов (по обычной цене в 1 \$) и в случае успеха продвинуться в освобожденную Землю (где она будет защищаться от будущих атак Арабов). *Вы можете сделать по-другому и атаковать Арабов, используя Собственную Силу Земли, но тогда между оставшейся в этой Земле Римской Армией и отступившими Арабами образуется промежуточная «пустая» Земля, принадлежащая Римлянам.*

[4.2.5.4] СРИ и Нубийцы: Жетоны Священной Римской Империи и Нубии действуют так же, как **Жетоны Римского Контроля** (2.8.7, 5.7.1). Но Римская Армия не может войти в Нубию.

Теперь вы готовы к игре. Возьмите лист Порядок Игры и начните с Исторической Фазы (5.0). Рекомендуем начинать каждый раунд с молитвы. Это не повредит!

5.0 ИСТОРИЧЕСКАЯ ФАЗА

«Я склонен избегать всяких собраний епископов, ибо никогда не видел, чтобы собор пришел к доброму концу или искоренил какое-либо зло. Напротив, он обыкновенно лишь усугубляет его!».

— Святитель Григорий Назианзин, епископ Константинопольский (IV век)

[5.1] Начало Нового Хода: Жетон «Игровой Ход» в ячейке текущего Хода. Начинается новый этап истории.

[5.2] Новая Эпоха? На листе «Летопись Деяний» семь Эпох имеют отличительные цвета:

-  Апостольский Век (5.2.1)
-  Pax Romana (5.2.2)
-  Эпоха Константина (5.2.3)
-  Падение Рима (5.2.4)
-  Подъем Ислама (5.2.5)
-  Раннее Средневековье (5.2.6)
-  Крестовые походы (5.2.7)

Когда **начинается** новая Эпоха (т.е. когда Жетон Хода перемещается в **первую** ячейку Хода цвета новой Эпохи), применяются особые правила:

[5.2.1] Апостольский Век: В начале игры особых правил нет. Имейте в виду, что жизнь ваших Апостолов коротка (5.2.2, 7.1).

[5.2.2] Pax Romana: На 3-м Ходу переверните все красные Жетоны Апостолов стороной «Реликвия» (Relics) вверх. На каждую «Реликвию» поместите Жетон **Епископа**, относящийся к этому Пути.

Это показывает, что апостолы Иисуса умерли, и их место в церковной иерархии заняли епископы – процесс, называемый апостольской преемственностью. Таким образом, каждая Церковь в игре прослеживает свою линию преемственности власти через апостолов к самому Иисусу Христу. Эта «гарантия» законности церковной власти была поставлена под сомнение лишь 1500 лет спустя, во время Реформации.

Теперь разместите все шесть **Жетонов Папы**, каждый в Крупном Городе Пути, буква которого указана на Жетоне Папы (**Папу Пути А в Риме, Патриарха Пути В в Константинополе и т.д.**). Если Земля, куда помещен Папа, не содержит Жетона Области (вовсе), также вытяните Жетон Ереси из Чаши Ересей и поместите его на нового Папу. *Это наказание за то, что вы не исследовали эту Землю. Если вытянутый Жетон Ереси – Эбиониты, он помещается в эту Землю, даже если в ней нет Евреев, игнорируя правило 6.5.2.*

Назначение Папы не обращает Жетон Области в Крупном Городе в Христианство; это лишь означает, что там создается своего рода церковная община, небольшой приход, чей епископ имеет в перспективе блестящее будущее. Неслучайно великие епископы находились в крупных городах (Рим, Александрия и т.д.); Халкидонский собор 451 года официально утвердил это положение, к великому недовольству Рима. Единственная нестыковка в игре – Армянский Католикос: его кафедра, город Вагаршапат, был Крупным Городом лишь в религиозном смысле этого слова. Оплотом Патриархата на Пути С должна была бы стать Антиохия, но после 431 года здесь произошел раскол на враждующие и непримиримые фракции.

[5.2.3] Эпоха Константина: На 10-м Ходу судьба Христиан меняется: римский император Константин присоединяется к Церкви. Что нужно сделать:

- (1) Переверните Жетон Римской Столицы, а также все Жетоны «Языческий Рим» на сторону «Христианский Рим».
- (2) Сбросьте Жетон «Pax/Lex» из ячейки Римской Политики и замените его Жетоном «Император-Христианин».
- (3) **Никейский Собор:** Затем игрок отмечает **Путь А** Жетоном Конфессии «Католическая» (Catholic), а **Путь В** Жетоном Конфессии «Православная» (Orthodox) (с изображением орла), взятыми с листа Раскладки Жетонов.

Примечание для поклонников поп-культуры: *несмотря на то, что говорится в «Коде да Винчи», Никейский собор (325 г. н.э.) ничего не сказал о том, какие книги следует включить в Библию (это произошло столетием позже, и не было решением собора); и это, конечно же, не имело никакого отношения к Марии Магдалине. Все епископы Никейского собора согласились с божественностью Иисуса; они разошлись во мнениях о том, «создал» ли его Бог спустя мгновение после начала времен.*

- (4) **Арльский Собор:** Действуйте в соответствии с правилом «Вселенский Собор» (Ecumenical Council) (5.5), как указано в Летописи Деяний.

Арльский собор (314 г.) на самом деле не был Вселенским, но он формализовал донатистский раскол и тем самым разделил западную Церковь на века.

- (5) **Реликвии:** Начиная с этого момента, каждый Жетон «Реликвии» стоит **1 \$** (7.11).

[5.2.4] Падение Рима: На 15-м Ходу Западная Римская империя «рушится» под внезапным нападением варваров. Что нужно сделать:

- (1) Уберите Жетон Римского Контроля с Пути А. Он (**Путь А**) больше не является частью Римской Империи. Поместите Жетон Папской Области¹ (Papal States) в Рим; вы контролируете его, и он защищает себя от Орд и Арабов. Вы можете отправить Римскую Армию в Папскую Область (если контролируете ее; 5.10), но

¹ Формально «Папская область» возникла в 756 г. при Пипине Коротком. В данном случае имеется в виду, по всей видимости, обобщенное понятие «владения Папы», считающиеся в игровом отношении за Отряд Самообороны (прим. ред.).

только для в целях защиты. Вы не можете начинать Римские атаки (7.9) из Папской Области, пока **Император Юстиниан** вам этого не позволит (см. 5.6).

(2) Вы можете бесплатно переместить Жетон Римской Столицы в любой Город, контролируемый Римлянами.

(3) Добавьте все 16 неиспользованных Облаток с «золотыми монетами» в Чашу Облаток и встряхните ее, чтобы перемешать их (включая две серебряные «монеты», которые все еще находятся в ней). **Теперь активируйте Орды Варваров (6.8)**, разместив их в соответствующих Родных землях следующим образом:

A – Саксы (Ариане); **B** – Булгары (Язычники); **C** – Хазары (Язычники); **D** – Турки (Язычники); **E** – Клань Химьяра; **F** – Вандалы (Ариане).

(4) Создайте **Нубию**: Посчитайте, сколько зеленых Христианских Жетонов (без Ересей) находится на Пути E в Нобадии, Макурии и Алодии. Удвойте полученное значение. Бросьте кубик; если результат броска равен или меньше удвоенного значения, Нубия создается: поместите Жетон Нубии в Алодию (2.8.7). *Примечание: сделайте все три Земли Христианскими, вы гарантируете создание Нубии.*

(5) Поместите 3 Жетона Рыцарей (Молитва о Мире) (Knights (Pray for Peace)) в ячейку Разбитых Армий на карте (7.13).

[5.2.5] Подъем Ислама: Ислам теперь становится одной из основных мировых религий: **Омейядский Халифат** атакует Христианскую ойкумену с тыла. Что нужно сделать:

(1) Поместите в Иерусалим Жетон «Иерусалим под Арабской Оккупацией». Он был временно оккупирован армиями Мухаммеда. Эта ячейка становится теперь вражеской базой, используемой против вас.

Временная мусульманская оккупация Иерусалима была прервана крестоносцами с 1099 по 1187 гг. После очередного периода мусульманского правления, в 1917 году город был освобожден британцами; в 1948 году он стал столицей Израиля. Частично находился под контролем арабов с 1948 по 1967 год; затем город был объединен израильтянами во время Шестидневной войны.

(2) Поместите шесть Жетонов «Джихад» в ячейку Иерусалима. В течение следующих четырех Ходов эти Жетоны Арабских Мусульманских Армий будут атаковать ваши Земли с тыла (6.9)!

(3) Уберите все Жетоны Культа Исиды с карты. *Поклоняться Исиде? Это же так по-первовековому².*

[5.2.6] Раннее Средневековье: Омейяды свергнуты Аббасидами. Арабская правящая элита переходит от внешней экспансии к подавлению своих собственных немусульман. Что нужно сделать:

(1) Переверните все Жетоны Джихада стороной «Аббасиды» (Abbasid) вверх. Они больше не двигаются как Арабы (игнорируйте 6.9), но могут двигаться, если это предписано Облаткой (6.7). Они могут быть атакованы *Ордами* (6.8), *Римлянами*, *СРИ* и *Нубией* (4.2.5.4). Христиане под властью Аббасидов могут впасть в Отступничество (Apostasy) (8.3), но вы можете оказать им поддержку, чтобы предотвратить это (8.3.2).

(2) Если **Суфетула** (Путь F) находится под Римским правлением, уберите Орду Вандалов. Все Земли к западу от Жетона Римского Контроля на Пути F теперь неконтролируемы (2.8.8), за исключением любого находящегося там Правителя. На пути F Римляне могут теперь продвигаться (наступать) в неконтролируемые Земли (**исключение** из 7.9).

(3) **Реликвии:** Отныне каждый оставшийся Жетон «Реликвии» стоит **2 \$**. См. 7.11.

[5.2.7] Крестовые походы: К концу 27-го Хода христианский мир решает дать отпор после 400 лет вторжений и порабощения со стороны мусульманского мира. **Это конец игры!** Перейдите к Правилу 8.4; рассчитайте свою победу или поражение.

Глупое и недалекое представление о том, будто Крестовые походы были «захватническими войнами», которые кровожадные христиане вели против невинных мусульманских хиппи, которые «ничем этого не заслужили», но каким-то неведомым образом одними лишь уговорами захватили половину известного мира, к сожалению, широко распространено на современном светском Западе. Самое поразительное в

² Имеется в виду, что культ Исиды уже давно в прошлом (прим. ред.).

Крестовых походах то, что христианам потребовалось 400 лет беспрестанных издевательств, чтобы решиться на сопротивление. Можно долго спорить о том, насколько «христианскими» были Крестовые походы (священная война, ведшаяся во имя Бога, который повелел своим ученикам убрать мечи и «подставить другую щеку»). Но в аспекте силовой политики они были необходимым ответом на 400 лет мусульманского «империализма». Наши современники, как ни странно, не знают, что «белые Христиане» (как и чернокожие) были объектом колониализма, сегрегации, религиозного насилия и даже рабства на протяжении многих веков. Книги Драйвера и Мэддена, представленные в библиографии, написаны с противоположных точек зрения, но ценны совместным их прочтением ради объективности.



[5.3] Скрыть Ереси: Если Жетоны Ереси (с символом ☼) находятся в ячейке текущего Хода, поместите их в Чашу Ересей.



[5.4] Великий Богослов: Если в ячейке текущего Хода появляется знак ☼, поместите Жетон Великого Богослова (Great Theologian) в его ячейку в таблице Великих Богословов. Вы используете его позже на этом Ходу (7.7).

[5.5] Вселенский Собор: Символ ✚ в ячейке текущего Хода означает, что общецерковный епископский собор ведет дискуссию по доктринальным вопросам.

Случайным образом выберите Путь с помощью кубика («1» = Путь А и т.д.). Продолжайте бросать кубик, пока не будет выбран Путь, который еще не отмечен Жетоном Конфессии. (Если еще не отмечен только один Путь, естественно, выбирайте его.)

Когда Путь без Жетона Конфессии выбран, вытяните случайным образом Жетон из Чаши Конфессий и поместите его в соответствующую зону «Конфессия» (Faith) на карте, чтобы отметить религиозную позицию, занятую епископами и христианскими лидерами на этом географическом Пути.



Пример: 12-й Ход. Символ ✚ означает, что проходит «Первый Константинопольский Собор». Бросьте кубик, чтобы случайным образом выбрать Путь. Вы выбрасываете «6» – т.е. Путь F, но он уже отмечен Жетоном Конфессии «Донатизм» (Donatist). Бросаете кубик снова: выпадает «5», что указывает на Путь E. На нем нет Жетона Конфессии, поэтому вы случайным образом вытягиваете из чаши Жетон «Православие» (Orthodox) (с изображением кубика «5») и помещаете его в зону на карте с надписью «Египетская Конфессия» (к западу от Алодии) на пути E. Теперь Христиане на Пути E официально являются Православными.

После того, как Путь отмечен Жетоном Конфессии, необходимо бросить второй кубик, чтобы определить отношение Церкви к Христианам на этом Пути. Бросьте один кубик и сравните результат броска со значением «кубика», изображенного на Жетоне Конфессии. Если результат броска **больше**, чем значение «кубика» на Жетоне Конфессии, Церковь голосует за **отлучение (excommunicate)** Христиан на этом Пути; переверните Жетон Папы на этом Пути стороной **РАСКОЛ! (SCHISM!)** вверх.

Пример: Первый Константинопольский Собор только что объявил Египет «Православным», но теперь Собор голосует по вопросу, достаточно ли он православный! Значение «5» на Жетоне Конфессии «Православие» вселяет надежду на успех; только результат броска «6» может разозлить епископов. Бросок кубика – результат «6»! Кто-то явно играет против Римского Папы! Переверните Жетон Папы на Пути E на сторону «Раскол», глядя на карту с недоверием.

Исторически Римский Путь – католический, греки – православные, армяне и египтяне – приверженцы «единой природы» (монофизиты), сирийский азиатский Путь повернул к несторианству, а африканский Путь, с центром в Карфагене, стал донатистским.

Если на Пути Раскол, его Христиан труднее защитить от Отступничества (8.3), и местный Папа не станет делиться с вами своим доходом (6.2).

[5.5.1] Вселенский Собор при Всех Отмеченных Путиях: Если Вселенский Собор происходит в ход, когда Жетоны Конфессии уже размещены на всех шести Путиях, игрок может ничего не делать (епископы выражают поддержку любви и мира).

Или, если Император – Христианин (не Еретик), игрок может попытаться **преодолеть** Раскол (5.5) на Пути. Для

этого подсчитайте количество Земель на этом Пути, контролируемых враждебными силами: враждебными Ордами (включая их Родные земли), Тиранами и Арабами. Затем заплатите соответствующее количество \$.

Бросьте 1 кубик; если результат равен или меньше количества Жетонов *Мелькитов* на *свободных от Ереси зеленых Христианских Жетонах Областей* на этом Пути, вы преуспели: переверните Жетон Папы этого Пути стороной с «шапкой» вверх. Он снова ваш единоверец! *Попытка всегда неудачна при результате броска «1».*

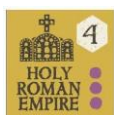
Если попытка провалилась, удалите всех Мелькитов с Пути и переверните Жетон Императора стороной «Еретик» вверх. *(Собор отлучает его от церкви! А вы на этих Мелькитах теряете состояние; см. 7.15.)*

[5.6] Юстиниан: На 17-м Ходу (511–554 гг. н.э.) византийский император Юстиниан возрождает Римскую империю. Это имеет два эффекта:

(1) На этом Ходу (только) все Орды останавливаются у Римских границ. Игнорируйте любое перемещение Орды, которое может переместить ее Жетон в Землю под Контролем Рима.

(2) Поместите Жетон Римского Контроля в Рим (Путь А; Орда в Риме отступает в Милан; находящийся там Правитель уничтожается). *Рим возвращается в состав Римской империи!*

[5.7] Карл Великий: На 25-м Ходу проверьте Орду Саксов (7.6). Если Саксы – Христиане, поместите Жетон *Священной Римской Империи* (5.7.1). Но если Саксы все еще Ариане, вместо этого поместите Жетон *Нечестивой Арианской Империи* (5.7.2).



[5.7.1] Священная Римская Империя: Поместите Жетон «СРИ» (HRE – Holy Roman Empire) в Земле, в которой находится Орда Саксов; затем возьмите Жетон Саксов, переверните его на Арианскую сторону и поместите его на одну Землю «за» СРИ (в направлении Родных земель).

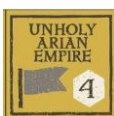
В маловероятном случае, если Саксы являются Христианами, но находятся в круглой ячейке своих Родных земель, переверните их Жетон на Арианскую сторону и поместите СРИ в Ирландию.

Рассматривайте СРИ как Жетон Римского контроля на Пути А (*удалите любой другой такой Жетон*). Он контролирует Землю, в которой находится, и все остальные Земли по направлению к Иерусалиму на Пути А, за исключением Земель, управляемых Аббасидами. Любой Правитель между СРИ и Иерусалимом устраняется (он поглощается феодальной системой СРИ). Земли «за пределами» СРИ по-прежнему контролируются Саксами и могут быть захвачены Правителями (6.4). Но сама СРИ «Римская», поэтому Правители не могут появляться на ее территории.

Пример: В начале 26-го Хода Аббасиды контролируют Рим на Пути А. В Милане находится Христианский Король. Саксы-Христиане находятся в Испании, поэтому Священная Римская Империя помещается в Испании, а саксы (теперь – Ариане) отступают в Галлию. До этого Орда Саксов правила Испанией, Галлией, Бельгией, Британией и Ирландией, теперь она потеряла Испанию. Священная Римская Империя поглощает (удаляет) Короля Милана и контролирует Испанию и Милан, но не Рим (поскольку он занят Аббасидами). СРИ может свободно расширяться в Галлию и за ее пределы, используя свою «Римскую» способность вести войну (4.2.5). При вашем желании она также может попытаться освободить Рим (4.2.5).

СРИ схожа с Жетоном Римского Контроля. Римская *Армия* (5.10) может группироваться с СРИ и помогать СРИ вторгаться на территории в любом направлении: *в отличие от Жетона Римского Контроля, СРИ может продвигаться в «пустые» Земли* (7.9).

Вольтер назвал Священную Римскую империю «не священной, не римской и не империей». Эта игра позволяет ей, по крайней мере, считаться римской.



[5.7.2] Нечестивая Арианская Империя: Если на 25-м Ходу Саксы все еще Ариане, то Карл Великий тоже Арианин, и раздробленные ариане объединяются, чтобы создать свое собственное могущественное государство. Замените Жетон Орды Саксов-Ариан на Жетон Нечестивой Арианской Империи (НАИ – от Unholy Arian Empire) (это оборотная сторона Жетона СРИ). *«НАИ» является обычной Ордой, она просто сильнее и доставляет больше проблем.*

Небольшой совет: обратите Саксов в Христианство.

[5.8] Султанат Шоа: На 26-м Ходу Жетон Кланов Химьяра на Пути Е переворачивается на свою Мусульманскую

сторону «Шоа», которая нетерпима (на Жетоне нет значка ●●●) и которую сложнее отбросить.

[5.9] Турецкое Решение: Турки начинают игру Язычниками. На 26-м Ходу игрок *должен* сделать бросок на Обращение Турок. Бросьте 2 кубика и выберите **наименьшее** значение. На Пути D отсчитайте соответствующее количество Земель от Иерусалима. Если получившаяся Земля находится под властью Ислама, Турки принимают Ислам. Если Земля **не находится под властью Ислама и при этом Христианская**, Турки принимают Христианство. Если же Земля **не находится под властью Ислама и при этом не Христианская**, Турки становятся Манихеями. **Найдите новый Жетон «Турки» и поместите его на карте (замените или переверните старый Жетон).**

Пример: На 26-м Ходу происходит Обращение Турок. На Пути D Аббасиды контролируют Ктесифон, Персию и Мерв. Индией управляет Тиран, но Земля Индии под его властью сама по себе Христианская. Турецкая Орда находится в Кашгаре, а значит, она контролирует Кашгар и Монголию; и Кашгар и Монголия «Пустые», т.е. языческие. Игрок бросает 2 кубика, выпадает «6» и «4». Игрок отсчитывает 4 Земли от Иерусалима, что соответствует Индии. По правилу, поскольку Индия Христианская, Турки принимают христианство! Возьмите Жетон «Турки-Христиане» и поместите его в Кашгар, заменив им Жетон «Турки-Язычники». История Христианства в Азии только что изменилась.



Если Турки стали **Мусульманами**, в игру также вступают грозные **Сельджуки**. Замените Жетон Аббасидов на Пути В на Орду «Сельджуки» (поместите ее в Иерусалим, если на Пути В нет Жетона Аббасидов). Эта армия Сельджуков перемещается по Пути В во время **двух** последних Ходов игры (6.10), а также если Жетон Облаки предпишет перемещение € (6.7).

[5.10] Перемещение Римской Армии: Игрок может переместить Жетон **Римской Армии** в любую контролируемую Римлянами Землю на карте или в Папскую Область, если она находится под контролем игрока. Если Армия находится в ячейке Разбитых Армий, верните ее на карту бесплатно.

6.0 МИРСКАЯ ФАЗА

«Защищать веру надлежит не убивая, но умирая».

— Лактанций (IV век)

[6.1] Вытяните Облатку: Игрок вытягивает одну случайную Облатку из Чаши Облаток. Поместите ее стороной с «монетой» вверх в ячейку Активной Облатки на карте.

[6.2] Получите \$олиды: очки «\$» – это «деньги», которые вы используете в игре для счета стоимости действий и перемещений. На Облатке текущего Хода изображена «монета» с цифрой, которая показывает, сколько очков \$ вы получаете немедленно.

Кроме того, вы получаете **один** дополнительный \$ каждый Ход за каждый Путь, содержащий **одновременно три Христианские (зеленой стороной вверх) Земли и Папу, являющегося вашим единоверцем.**

Пример: 20-й Ход. На Облатке золотая монета с цифрой «3», которая приносит вам 3 \$олида. Вы обзрываете все свои Земли: есть 3 Пути (А, С и Е), на каждом из которых одновременно находятся 3 Христианские Земли и Папы одного вероисповедания с вами. Ваш доход за этот Ход составляет 6 \$ (3+1+1+1). Переместите маркер \$ в ячейку «6».

Жетон \$олидов в нижней части карты отслеживает доступные вам \$. Перемещайте его вправо в зависимости от количества только что полученных \$. Количество \$ не может превышать 10: \$, полученные сверх этой суммы, игнорируются.

Вы дали обет бедности! Весь доход сверх 10 \$ сливается на симонию, коррупцию и мирские удовольствия.

[6.3] Римская Политика: Если на активной Облатке на стороне с «монетой» есть ●, переверните Жетон в ячейке Римской Политики на сторону «Lex Romana» (если Рим Языческий) или «Император-Еретик» (если Рим Христианский). Какой бы ни была Римская Политика, следуйте ей **немедленно**:

[6.3.1] Pax Romana: За 1 \$ вы можете вернуть любой Жетон Пустой Области, находящийся под властью Римлян, в Чашу Облаток, а затем вытянуть случайный Жетон Области, чтобы заменить его на карте. Вы обязаны поместить новый Жетон, даже если он «хуже».

«Римский мир», ставший результатом господства одного могущественного государства над всем Средиземноморьем, создал идеальные условия для распространения таких идей, как христианство. Это событие позволяет вам определить, какую группу населения в Земле вы хотели бы обратить в христианство.

[6.3.2] Lex Romana: Цезарь бросает христиан на растерзание львам! Вы можете совершить бесплатную попытку Обращения (7.2) в **одной** Пустой Земле, прилегающей к Христианской Земле. Христианская Земля должна находиться под властью Рима; другая – не обязательно. Для целей этого правила Иерусалим – «Христианская Земля под властью Рима».

«Римское право» рассматривало Евангелие как политическую угрозу. Христиане не поклонялись римским императорам как богам, хотя те и принесли мир и порядок. Римляне называли Христиан «атеистами», потому что те не поклонялись «истинным» (римским) богам. Обратной стороной этого было то, что честные римляне часто испытывали отвращение к фанатичным преследованиям безобидных людей и восхищались мужеством и благочестием христиан перед лицом такого обращения; это придавало Церкви героический характер. Тертуллиан писал: «Чем больше вы нас косите, тем больше нас становится. Кровь христиан – это семя».

[6.3.3] Император-Христианин: Вы можете удалить Жетоны Ереси в любой Земле(-ях), контролируемой(-ых) Римом, увеличивая уровень Темных Веков на +1 за каждый удаленный таким образом Жетон Ереси. **Будьте осторожны, этот уровень не должен достигнуть 7 (8.1)!**

Вскоре после того, как Константин (правил в 306-337 гг.) принял христианство, донатисты в Африке подверглись государственным репрессиям. Это стало излюбленной тактикой. Августин призывал пытаться всех еретиков до тех пор, пока они не примут истинную веру; некоторые покаяния под пытками, конечно, могут быть неискренними, но Бог рассудит («Град Божий», 19:6). Это была церковная версия лозунга войны во Вьетнаме: «Убивайте всех, Господь узнает своих».

[6.3.4] Император-Еретик: До конца Хода вы можете перемещать или использовать **только** тех Епископов или Архиепископов, которые **не находятся под контролем Римской Империи**.

Религиозные разногласия приводили к гражданским беспорядкам и даже к гражданской войне. Из прагматических соображений христианские императоры на Византийском Востоке вмешивались в церковное богословие, чтобы склонить пререкающихся епископов к противоречивым компромиссам в доктринальных вопросах. Влиятельные клирики (чаще всего Папа Римский) давали этому отпор, ставя чистоту веры выше национальной безопасности.

[6.4] «Правители» (Rulers): Если на активной Облатке есть символ « », на карте может появиться могущественный Правитель. Бросьте два кубика для Случайного Размещения (2.1.1) этого Правителя. Новый Правитель **удаляет** любого старого Правителя со своего Пути. Если он появляется в Земле, контролируемой Ордой, поместите Правителя, а затем отступите Ордой в следующую за ним Землю «вовне» (в сторону Родных земель).

Пример: На Пути F Вандалы находятся в Суфетуле. Правитель появляется в Нумидии; Вандалы перемещаются в Тингитанию.

Если попытка успешна, поместите Жетон Короля/Тирана этого Пути в выбранную Землю, которая станет теперь «Престолом» (Seat) Правителя.

Если Правитель попадает в Землю, контролируемую Римом, Нубией, Персией или Арабами, не помещайте Правителя; перебросьте оба кубика, чтобы выбрать ему другое место назначения.

Правители Аббасидов: появление Правителя в Земле, контролируемой Аббасидами, заставит Жетон Аббасидов отступить в сторону Иерусалима таким же образом, как отступает Орда (см. выше).

Пример: Жетон Аббасидов на Пути D находится в Кашгаре, а Правитель появляется в Мерве. Жетон Аббасидов перемещается в Персию. Таким образом, Монголия, Кашгар и Индия остаются «незанятыми» (unoccupied) Землями.

Любой Правитель, узурпирующий власть на территории Аббасидов, автоматически становится Тираном (не делайте бросок на его религию согласно пункту 6.4.1). Игрок может обратить его в свою веру позже (7.10).

Папская Область: Если Правитель попадает на *неконтролируемый* Жетон Папской области, он становится Королем (не делайте бросок на его религию).

Бактский договор (Бакт): Правитель, который попадает в Фивы или Александрию во время действия Бактского договора (6.9.2), должен вместо этого быть выставлен в **Эфиопию**.



[6.4.1] Религия Правителей: Теперь определите, является ли новый Правитель Христианским «Королем» или языческим «Тираном». Для этого бросьте кубик, используя религиозную принадлежность Престола Правителя и прилегающих **квадратных** ячеек Земель. Земля без Жетона Области всегда считается Языческой, так же как и Земля с бежевым «солнечным» Жетоном Области. Земля с зеленым Христианским Жетоном Области считается Христианской (если там нет Ереси).

Сверьтесь с Таблицей Религии Правителей на листе Раскладки Жетонов. Проверьте Престол Правителя и все «Приграничные» (соседние с ним) Земли. «Приграничных» Земель может быть одна или две. Родные земли Орды никогда не считаются Приграничными. *(Таким образом, Престол в Алании на Пути С будет иметь только одну приграничную Землю, а именно Грузию.)*

Пример: Правитель был случайным образом помещен в Индию на Путь D. Его Престол – Индия; Приграничные Земли – Кашгар и Мерв. В данном случае Индия – Христианская; Жетоны в Кашгаре и Мерве – на Пустой стороне. Поэтому вы смотрите на строку «b» Таблицы Религии Правителей и бросаете кубик; результат броска «3», что означает, что правитель – Христианский «Король». Поместите Жетон Короля Пути D в Индию, чтобы отметить рождение здесь Христианского королевства.

[6.4.2] Уничтожение Правителя: Правитель уничтожается, если он побежден Армией или другой Правитель появляется на его Пути.

[6.5] Вытягивание Жетона Ереси: Если на активной Облатке есть значок Ереси «», то происходит вспышка Ереси, которая может воспрепятствовать или затруднить распространение Христианства.

В этом случае вытяните случайный Жетон Ереси из Чаши Ересей и Случайно Разместите его на карте (2.1.1). **Ересь, попавшая в Землю под контролем Арабов, сбрасывается, а не размещается!**

Халифат с радостью уничтожал христиан-еретиков для того, чтобы большинство христиан послушно продолжало выплачивать джизью за «защиту».

[6.5.1] Эффект Ереси: Земля с Жетоном Ереси **никогда не считается Христианской ни для каких игровых целей**, даже если она содержит зеленый Христианский Жетон Области; Жетон Ереси подтолкнет Христианский Жетон к Отступничеству в конце Хода, если этому не помешать (8.3)!

[6.5.2] Исключение для Эбионитов: Если вытянутый Жетон Ереси – «Эбиониты», он **не размещается случайным образом**. Игрок выбирает на карте Жетон Области «Евреи» (если возможно – Христианский, в противном случае – Пустой) и помещает на него Эбионитов. Для всех остальных целей это обычная Ересь.

Эбиониты были сектой ранних христиан-иудеев, которые соблюдали кашрут и поклонялись Иисусу как еврейскому мессии. Умеренные назывались назарейми, и их позиция была близка к взглядам Апостолов; однако, как ортодоксальные иудеи, так и христиане-язычники считали их еретиками.

[6.5.3] Папы-Еретики: Если Жетон Ереси попадает в Землю Папы (2.9), этот Папа и все Христиане на его Пути считаются Еретиками и, следовательно, перестают быть вашими Единоверцами (1.3) до тех пор, пока Жетон Ереси не будет удален!

Помещение или удаление Жетона Ереси Папы не влияет на статус «Раскол» этого Папы. Удаление Ереси с Жетона Папы-раскольника устраняет только Ересь, но не Раскол. Ересь Папы делает Жетон Области в его Земле подверженным Отступничеству (8.3), от которого в любом другом случае Папа бы защитил.

[6.6] Борьба с Эпидемией: Если на активной Облатке есть значок «EP», значит вспыхивает Эпидемия (оспы или кори). Игрок может либо бесплатно построить Больницу (Hospital) на зеленой Христианской Земле, на Пути которой еще нет Инфраструктуры (7.3); либо совершить одну бесплатную попытку Обращения (7.2) на любом Пути.

В отличие от язычников, избегавших контакта с жертвами болезней, христиане боролись с эпидемиями, строя больницы и активно ухаживая за больными. Это побуждало выживших и их близких становиться христианами, а также обращать язычников, восхищенных христианским состраданием. Языческий император Юлиан осуждал жрецов за их нежелание помогать больным, но язычество не имело традиций любви и великодушия, лишь циничную идею «хлеба и зрелищ».

[6.7] Внезапные Джихады: Когда вытягивается Облатка с символом ☸, все Жетоны Джихада, все Жетоны Аббасидов, и Жетон **Сельджуков** (если он в игре – 5.9) перемещаются вперед на одну ячейку (при необходимости вступая в Битву – 4.2.3). *Не перемещайте Жетон Аббасидов в Фивах с Жетоном Бактского договора на нем (6.9.2).* Это влияет только на те Пути, на которых есть соответствующие Жетоны для перемещения.



[6.8] Перемещение Орд: Облатка с буквенно-цифровыми инструкциями (например, «A2, D2, E2») предписывает вам направить три Орды против цивилизованного мира. Инструкции всегда следует читать в одном и том же порядке: Верхняя Правая, Нижняя Левая, Нижняя Правая.

Инструкция указывает Путь (A, B, C, D, E или F) и количество «перемещений» Орды на этом пути – от 1 до 3.

Пример: «A2» означает, что Орда на Пути A (Саксы) совершает два перемещения.

Когда Орда «двигается», она перемещается из своих Родных земель в соседнюю Землю по направлению к Иерусалиму. *(Орды не могут входить в сам Иерусалим.)* Если в Земле, куда она перемещается, нет Армий, Орда занимает эту Землю. Если же Армии там есть, происходит Битва (4.2.3).

Если Орда должна совершить более одного перемещения, она продолжает движение до тех пор, пока у нее не закончатся перемещения. Если Битва вынуждает ее отступить, Орда использует свое следующее оставшееся движение (если таковое имеется), чтобы вновь войти в Землю, где она была разбита, и снова попытаться завоевать эту Землю.

A: Саксы представляют в игре множество германских племен, включая викингов, норманнов и т.д., поэтому они появляются в море, а не в Германии.

B: Булгары представляют в игре половцев, мадьяр, гуннов и, конечно же, болгар: квазитюркское племя с территории России, которое поселилось во Фракии, переименовало ее в «Болгарию», приняло христианство и адаптировало под себя славянский диалект, что впоследствии превратилось в болгарский язык.

C: Хазары – типичное племя тюркских степей, принявшее иудаизм вместо ислама или христианства и умело лавировавшее между двумя «сверхдержавами» того времени. В результате русская степь стала убежищем для преследуемых евреев. Поскольку хазары-иудеи были ориентированы на Византию, они являются «Союзной» Ордой (6.8.1). В X веке они были вытеснены аланами, иранским племенем, «обретшим Иисуса» впоследствии ставшим осетинами. В игре Иудейская Хазарская Орда остается на карте, поскольку оба племени являются союзниками игрока.

D: Турки. Самая обобщенная Орда, «Турки» представляют в игре турок, аварцев, согдийцев, монголов и уйгуров, т.е. те самые стереотипные длинноволосые «азиатские орды», что разъезжают верхом и повсюду сеют хаос.

E: Клань Химьяра. Эти коренные южные арабы из Йемена часто воевали с эфиопским королевством Аксум. Многие их короли были христианами, а некоторые даже иудеями. Позже на смену Химьярам приходит султанат Шоа, мусульманское джихадистское государство, возглавляемое кушитскими предками сомалийцев.

F: Вандалы были готами, вторгшимися в Северную Африку (!) в 429 году. Их королевство в Тунисе было вновь завоевано византийцами в 534 году. Затем вандалов сменили берберы, коренные жители Северной Африки,

[6.8.1] Союзные орды: Если на цветном знамени Орды есть значок ☸ или ☆, то эта Орда является «Союзной» игроку. **Игрок может «отменить» любое предписание Облатки Союзной Орде.**

Пример: На Пути C Жетон Хазар в Алании лежит «Иудейской» стороной вверх, поэтому они Союзники. В Сарире

находится Христианский Король, а Римская Империя контролирует Антиохию. Вытягивается Облатка, предписывающая Орде на Пути С переместиться на 2 Земли. Грузия – «нейтральная» территория, и игроку выгодно установить в Грузии прохристианское правление. Поэтому игрок позволяет Хазарам продвинуться в Грузию, потратив 1 движение. А что насчет Сарира? Поскольку Сарир уже Христианский, игрок решает остановить Хазар в Грузии. Движение Хазар в Сарир отменяется. Если у игрока есть стратегическая причина разрушить царство Сарир, например, если Сарир – Языческий, он, конечно же, может позволить Хазарам разграбить Сарир.

[6.9] Перемещение Жетонов Джихада: В течение четырех ходов – 21, 22, 23 и 24 – Мусульманский Халифат атакует вас с тыла, отправляя Жетоны Джихада из захваченного Арабами Иерусалима (5.2.5). Каждый Жетон Джихада имеет букву, указывающую его Путь. Во время Мирской Фазы вы совершаете **три** одинаковых Шага Джихада.

Чтобы совершить Шаг Мусульманского Джихада, бросьте два кубика; первый указывает Путь, а второй показывает, сколько движений осталось у Джихада. На первом Шаге Джихада поместите кубик в ячейку «1st» зоны «Броски Атак Арабов» (Arab Attack Rolls) на карте. (На втором Шаге Джихада поместите его в ячейку «2nd», и далее в «3rd».) Это напомним вам, на каком шаге вы находитесь и сколько движений осталось на этом шаге.

Пример: Первый Шаг Мусульманского Джихада на 21-м Ходу, поэтому все Жетоны Джихада все еще находятся в Иерусалиме. Вы бросаете 2 кубика: на кубике «Пути» выпадает «2» что соответствует Пути В; на кубике «движений» выпадает «6» – Жетон Джихада, вторгающийся на Путь В, получает 6 перемещений. Ничего себе!

Каждое перемещение Джихада идентично перемещению Орды (6.8), за исключением того, что Джихад движется от Иерусалима, а не к нему. Битва (4.2) происходит при необходимости (помните о Римской/СРИ/Нубийской Собственной защите: 4.2.5.2). После завершения первого Шага Джихада, снова бросьте кубики, чтобы выбрать новый Путь и определить количество движений для второго шага Джихада. Потом сделайте то же самое для третьего Шага.

Обратите внимание, что из-за случайности бросков каждый Шаг независим от других; Арабы могут атаковать один и тот же Путь два или даже три Шага подряд, если бросок кубика потребует этого.

[6.9.1] Особые Мусульманские Завоевания: Пять Земель отмечены парой квадратов (■ ■), означающих что, когда Арабский Жетон **завоевывает** (не когда входит) эту Землю, происходит «Особое Мусульманское Завоевание». (Аббасиды, перемещающиеся в соответствии с Правилом 6.7, считаются Арабами для этого правила.)

(1) Антиохия: Если Арабский Жетон завоюет эту Землю, навсегда удалите Жетон Римского контроля с Пути С.

(2) Александрия: Если Арабский Жетон завоюет эту Землю, навсегда удалите Жетон Римского контроля с Пути Е.

(3) Суфетула: Если Арабский Жетон завоюет эту Землю, навсегда переверните Жетон Орды «Вандалы» на Пути Е на сторону «Берберы».

(4) Тингитания: Если Арабский Жетон завоюет эту Землю, это означает, что Арабы завоевали не только Марокко, но и Испанию. В игре это происходит автоматически, как только Джихад захватывает Тингитанию. В этом случае поместите в Испанию Жетон «Испания под Арабской Оккупацией». Любая Орда на Пути А, находящаяся в Испании, Милане или Риме немедленно отступает в Галлию; Правитель в Испании уничтожается. Жетон Римского Контроля в Испании или за ее пределами отступает в Милан.

Пока Жетон «Испания под Арабской Оккупацией» находится в Испании, **ни одна Армия не может войти в Испанию**; любое перемещение по Пути А должно проходить по «Короткому маршруту Галлия – Милан» (1.2.1), чтобы избежать входа в Испанию. Отряды в Галлии или Милане никогда не могут атаковать Оккупированную Арабами Испанию.

Чтобы отвоевать Испанию для христианского мира, см. Правило 7.14.

(5) Фивы: Как только Арабы завоюют Фивы, вы можете потратить от 1 до 5 \$ в качестве дани, чтобы попытаться откупиться от Арабов. Бросьте кубик; если выпавший результат равен или меньше потраченной вами суммы, Арабы заключают мир на Ниле: переверните Жетон Джихада стороной Аббасидов вверх и поместите на него Жетон «Бактский договор» (Baqt) (расположенный на обороте одного из Жетонов Культа Исиды). См. 6.9.2.

[6.9.2] Бактский договор: Жетон Аббасидов под Жетоном Бактского договора **никогда** не может подвергнуться вторжению или быть атакован, и **никогда** не может перемещаться **ни по какой** причине.

«Бакт» – уникальный мирный договор, подписанный между христианской Нубией и арабами в 641 году. В обмен на мир арабы потребовали от христианской Нубии ежегодную дань чернокожими рабами. Так началось рабство чернокожих в известном нам виде. Более тысячи лет ушло на фабрикование лжи о том, что европейские христиане положили начало рабству чернокожих, и что чернокожие должны каким-то образом быть благодарны исламу за сопротивление этому. Сам Бактский договор сохранялся до XIV века, когда турки предали нубийцев; они стерли с лица земли церковь чернокожих Нубии в 1504 году. Ислам не смог победить их соседей, христиан-монофизитов Эфиопии, которые отразили джихад и продолжают процветать.

[6.10] Перемещение Сельджуков: Если Сельджуки в игре, они атакуют по Пути В. Бросьте кубик, чтобы определить количество движений (как для Шага Мусульманского Джихада, 6.9, но это, естественно, влияет только на Путь В и происходит только один раз за Ход).

[6.11] Удаление Облатки: На этом этапе возьмите Активную Облатку из ячейки «Активная Облатка» на карте и сбросьте ее.

7.0 РЕЛИГИОЗНАЯ ФАЗА

«Мы – философы, но не на словах, а на деле! Мы не произносим высоких речей – мы живем согласно с ними!».

— Киприан Карфагенский (III век)

Внемли, Христианский мир!

Ереси, рок, варварство и ислам со всех сторон теснят тебя. Но ныне выпал тебе шанс – вместе с Церковью и ее порой сомнительными союзниками в лице императоров и королей – исцелить мир!

С почтением, твой епископ

Теперь инициатива снова у вас. Вы будете совершать действия, тратя \$ (по аналогии с тратой наличных). Вы можете выполнить **столько** Действий (Actions) из Правила 7, **сколько захотите**, так часто, как захотите, и **в любом порядке**, в котором захотите, **пока можете себе это позволить**. Итальянцы еще не изобрели банковское дело, поэтому *тратить в долг не получится*.



[7.1] Перемещение Миссионеров: На каждом Пути есть свой **один** «Миссионер». В начале игры – это **Апостолы**, и все они начинают в Иерусалиме. Вскоре Апостолов заменят **Епископы**; в конечном итоге Епископы будут повышены до **Архиепископов**.

В начале игры Миссионеры отправляются, в первую очередь, для Открытия³ (Discover) (см. 7.1.4), но они также могут обращать Открытые ими Земли (7.2), или вы можете использовать их, чтобы покончить с Ересями на их Пути (7.5).

[7.1.1] Апостолы начинают свой путь в Иерусалиме и могут перемещаться «вовне», по одной Земле за раз, в направлении от Иерусалима к Родным землям Орды. (**Жетон Петра помечен буквой «А», поэтому он может двигаться только по Пути А.**) Апостолы могут двигаться только «вовне». **Перемещение Апостола из одной Земли в другую стоит 1 \$.**

Вы можете переместить Апостола **бесплатно**, но при каждом перемещении это грозит ему **мученической смертью**. Если Апостол перемещается бесплатно, бросайте кубик в каждой Земле, в которую он входит (**после** Открытия этой Земли – 7.1.4). Если результат броска равен или меньше расстояния, отделяющего его от Иерусалима, Апостол **принимает мученическую смерть**.

Пример: Павел перемещается из Иерусалима в Киликию бесплатно. Он будет предан мученической смерти

³ Подразумевается «открытие» Земель для христианского мира (т.е. для слова Божьего) (прим. ред.).

только при результате броска «1». Когда он бесплатно переместится в Анатолию, он умрет при результате броска «1» или «2». Если же он бесплатно переместится в Грецию, он умрет при результате броска «1», «2» или «3». И так далее.

Переверните Жетон Апостола-мученика стороной «Реликвия» вверх; поместите Жетон «Епископ» этого Пути на Жетон Реликвии (см. 7.1.2).

Если Апостол вступает в Родные земли Орды, удалите его Жетон из игры и поместите в Родные земли Орды Жетон «Архиепископ» этого Пути (см. 7.1.3 для Архиепископов).

Обратите внимание: если Апостол входит в Родные земли Орды и создает Архиепископа, он не оставляет после себя никаких реликвий (7.11). Апостолы в игре – исторические личности. Марк на самом деле не был апостолом, но ему приписывают евангелизацию Египта. Североафриканский «апостол Иуда» – еще более легендарная личность.

[7.1.2] Епископы: Перемещение Епископа на одну Землю стоит 1 \$; подобно Апостолу, он может продвигаться в своем миссионерстве только вперед. Если Епископ входит в Родные земли Орды, он «повышается»: переверните его Жетон стороной «Архиепископ» вверх (и см. 7.1.3). См. 7.1.2.1, если Епископ «Открывает» Жетон Области «Женщины».

[7.1.2.1] Епископы и Женщины: Когда Епископ Открывает Жетон Области с надписью «Женщины» (♥), он **впадает в смятение** и отступает обратно в Землю, из которой пришел. Он может заплатить, чтобы вновь войти в Землю Женщин – его смущают только Женщины, которых он не ожидал найти. В Крупных Городах (7.1.4.1) вы **выбираете** Жетон Области, поэтому игнорируйте там этот штраф.

[7.1.3] Архиепископы: Чтобы «перенести» Архиепископа в **любую** Землю на его Пути нужно заплатить 1 \$. Он может помочь при Обращении (7.2) и искоренении Ереси (7.5).

[7.1.4] Открытие (Discovery): Квадратная ячейка Земли без Жетона Области (2.7) считается «неоткрытой» (undiscovered). **Как только** Миссионер входит в Неоткрытую Землю, она становится «открытой»: случайно вытяните Жетон Области из Чаши Областей и поместите его «Пустой» стороной **вверх** в только что открытую Землю. После того, как Жетон Области помещен в Землю, его нельзя удалить. (Исключение: *Pax Romana*, 6.3.1.) Однако он может переворачиваться с Пустой стороны на Христианскую и обратно в зависимости от различных событий и действий.

[7.1.4.1] Открытие Крупного Города: Если открываемая Земля содержит значок Крупного Города (например, Карфаген), вытяните **три** Жетона Области и **выберите** из них один для размещения в Земле Крупного Города (остальные верните в Чашу Областей). *Крупный Город, чаще всего, имеет большую важность, чем другие Земли, поэтому вам предоставляются три попытки найти для него действительно ценный Жетон Области.*

[7.2] Обращение: В конечном итоге, в этом и заключается смысл игры!

«Обращение» в игре – понятие относительное. Оно означает создание жизнеспособной христианской общины в регионе. В реальной жизни «обращение» Мерва означало бы создание процветающих приходов в регионе, где доминируют другие религии; в то время как «обращение», скажем, Великобритании означало бы, что в течение нескольких столетий 100 % населения стало христианами под властью христианского короля. Это, конечно, два разных случая, но для целей игры они идентичны.

На каждом Жетоне Области указано значение его «Ценности» (Value) (цифра в белом овале). Чем выше Ценность, тем сложнее его обратить (и тем выше его стоимость в конце игры при расчете вашего уровня победы).

Каждое «очко» Ценности на Жетоне Области («2» на Жетоне Лекарей соответствует двум очкам) очень приблизительно соответствует одному миллиону жителей этой Земли. Числа на разных сторонах одного Жетона иногда различаются в целях игрового баланса.

Чтобы Обратить Область, посмотрите на ее Ценность, заплатите 1 \$ и бросьте кубик. Если результат броска больше Ценности Области, она обращается в Христианство: переверните Жетон зеленой стороной («Церковь») вверх.

Пример: Вы стремитесь принести Евангелие в далекую Монголию в конце Пути D. Местные жители – аскеты с Ценностью 2. Вы платите 1 \$ и бросаете кубик, на котором выпадает «4». Поскольку результат больше 2, вы добиваетесь успеха. Переверните Жетон Области в Монголии с Пустой стороны на зеленую Христианскую сторону.

Если в обращаемой Области находится Папа, Апостол, Епископ или Архиепископ, добавьте +1 к броску за каждого из этих служителей. Но результат броска «1» всегда провален, независимо от количества модификаторов +1!

[7.2.1] «Бесплатное» Обращение: В особых случаях попытки Обращения могут быть выполнены «бесплатно» (без уплаты \$).

[7.2.1.1] Библия: Если у данного Пути есть Библия (в ячейке «Переводы Библии» на карте) на его языке (7.4), вы можете каждый Ход переворачивать Жетон этой Библии стороной «Использована» вверх, чтобы бесплатно совершить **одну** попытку Обращения на этом Пути.

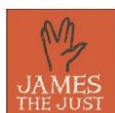


Вы можете использовать Греческую Библию на Пути В (только), чтобы совершить одну «бесплатную» попытку Обращения на этом Пути. Латинскую Библию можно использовать на Пути А или F, поскольку на обоих Пути говорят на латыни; но только на одном Пути за Ход.

[7.2.1.2] Культ Исиды: Если в открытой Области находится Жетон «Культ Исиды» (Cult of Isis), вы можете совершить одну бесплатную попытку Обращения в этой Земле в любой момент Религиозной Фазы. После этого сбросьте Жетон Исиды.

Египетский культ Исиды был своего рода барометром восприимчивости региона к необычным иноземным религиям. Христианским миссионерам было легче обращать такие регионы в христианство. Одним из таких мест считался Рим. Как отмечал языческий историк Тацит: «Все ужасное и постыдное в мире собирается и празднует» в Риме. Конечно же, он имел в виду христиан! Калигула и другие императоры покровительствовали культу Исиды; следы этого культа, несомненно, нашли отражение в поклонении Деве Марии.

[7.2.1.3] Иаков Праведный (James the Just) – Апостол, который не может покинуть Иерусалим. Но Иаков может бесплатно сделать столько бросков на Обращение (7.2) и Искоренение Ереси (7.5), сколько пожелаете, но только для **бежевых Жетонов «Евреи», соседних с Иерусалимом**. Продолжайте бросать кубик столько раз, сколько сочтете нужным, до первого **неудачного броска**. После неудачного броска переверните Жетон Иакова Праведного стороной «Реликвия» вверх. Он принял мученическую смерть.



Брат Иисуса, Иаков, был одной из самых удивительных фигур ранней Церкви и гораздо более значимой, чем его представляют в поздней традиции. «Деяния» 15 и «К Галатам» 1-2 свидетельствуют о его почти «папском» статусе. Его «вулканианская» рука на самом деле – иудейское благословение, которое Леонард Нимой (еврей) протащил в «Звездный путь»! Книга Пейнтера, указанная в библиографии, сейчас является исчерпывающим источником информации об Иакове.

[7.2.2] Блокировка Ересь: Обращение блокируется (не разрешается) в Земле, содержащей Жетон Ереси (отмеченный синим солнцем ☼). Все Жетоны Ереси должны быть удалены (7.5) из этой Земли перед тем, как она сможет быть обращена.

[7.2.3] Обращение Персов: Жетоны Персидской Империи изменяют результаты бросков на Обращение в их Землях. Жетон «+1» добавляет 1 к результату броска на Обращение, а Жетон «-1» вычитает 1 из результата броска на Обращение.

Зороастризм, исконная религия Персии – дуалистическая вера со строгими этическими нормами. Самым известным ее святым был Фредди Меркьюри, но и волхвы в вашем рождественском вертепе также были зороастрийскими жрецами. Они поклонялись огню, что обеспечивает зороастризму место в Перечне Самых Крутых Религий Всех Времен (Walk of All-Times Coolest Religions). Персидские сатрапы (правители) часто имели собственную религиозную полицию. В игре Землей с «+1» правят толерантные сатрапы, в то время как Землей «-1» правят ярые фундаменталисты.



[7.3] Создание Инфраструктуры: Вы можете потратить \$ на создание «Инфраструктуры», которая улучшает жизнь новообращенных и язычников, тем самым укрепляя Церковь. К ней относятся **Больницы (Hospitals)**, **Монастыри (Monasteries)** и **Университеты (Universities)**. Для каждого из этих объектов есть два одинаковых Жетона. *На одном Пути можно построить только один объект Инфраструктуры, поэтому на каждом отдельном Пути всегда может быть только один объект Инфраструктуры!*

- **Больницы** выполняют **военную** функцию, оказывая помощь солдатам и гражданским, защищающим атакованные Земли. Они действуют как ОС (4.2.1).
- **Монастыри** позволяют **«сохранять»** (bank) \$ на будущие Ходы (8.6).
- **Университеты** – оплоты Христианского знания, способствуют религиозной свободе и предотвращают **Отступничество** (8.3).

Возможно, вас шокирует тот факт, что больницы и университеты процветали в «темные века» средневекового Христианства, которые в массовой культуре обычно рассматриваются как период антинаучных предрассудков. Несмотря на излишне провокационное название, «Иллюзии атеистов» Харта (в библиографии) – мощное противоядие от мифов «просвещения».

Стоимость строительства объекта Инфраструктуры составляет 6 \$. Однако стоимость уменьшается вдвое (до 3 \$), если объект Инфраструктуры построен в локации, где он пользуется местной поддержкой, что обозначено маленькими буквами на Жетонах **Христианских** Областей:

Буква «Н» на Жетоне Лекарей означает снижение стоимости Больницы.

Буква «U» на Жетоне Ученых означает снижение стоимости Университета.

Буква «М» на Жетоне Аскетов означает снижение стоимости Монастыря.

Пример: На Пути Е в Эфиопии находится зеленый Жетон Ученых. Следовательно, строительство Университета в Эфиопии будет стоить 3 \$.

Объект Инфраструктуры всегда функционирует и при не-Христианском режиме; цвет Жетона Области под ее Жетоном также не имеет значения. **Больницы**, вновь отвоеванные игроком, восстанавливают возможность быть использованными как «ОС». **Университеты** уберегают местных Христиан от Отступничества. И вы всегда можете использовать **Монастырь** для сохранения \$.

[7.4] Библия: Каждый Путь имеет свой «язык», указанный под названием его «Конфессии» на карте. (На Пути А название Конфессии – «Римская Конфессия», а язык – «Латинский».) Язык может быть латинским, греческим, армянским, сирийским или коптским. **На Пути А и F говорят на латыни.**

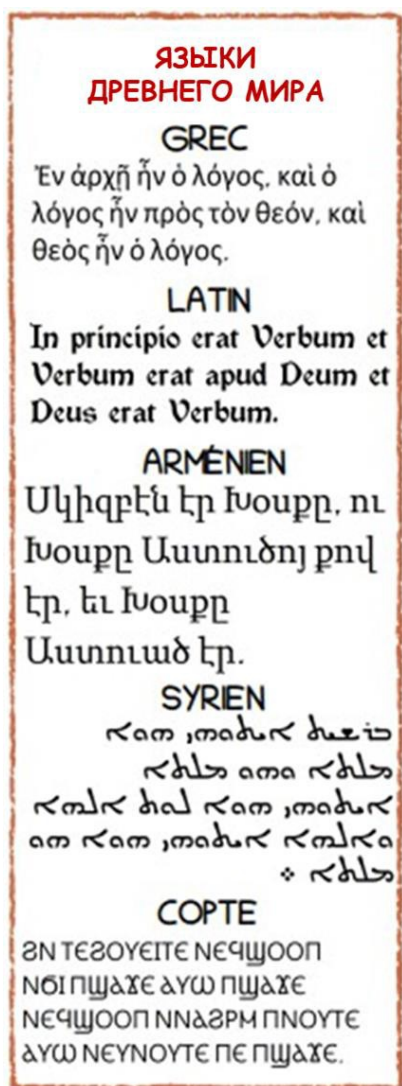
[7.4.1] Перевод позволяет вам опубликовать Библию на новом языке, чтобы привлечь общественность. Это стоит 6 \$, но каждая пара Жетонов Христианских (зеленых) Областей, говорящих на этом языке, дает вам скидку в 1 \$ при работе над Переводом.

Пример: Сейчас 4-й Ход, и вы хотите дать значимый толчок развитию на Пути Е. Вы уже обратили в Христианство Александрию и Фивы, поэтому у вас есть две Христианские Земли на Пути Е. Это позволяет вам получить скидку в 1 \$ на Коптскую Библию, поэтому вы платите 5 \$ (а не 6 \$) и помещаете новую Коптскую Библию в ячейку «Переводы Библии».

Поместите Жетон новой Библии в ячейку «Переводы Библии» на карте.

Примечание: **Сначала необходимо опубликовать Библию на греческом языке.** Только после этого вы сможете опубликовать ее на других языках.

В начале игры Новый Завет представляет собой сборник посланий и книг, имевших хождение в христианских кругах. Все эти документы были написаны на греческом языке, поэтому ваш первый «перевод» должен быть на греческий – по сути же это означает сбор всех документов в единый комплект, или «Канон». (Хотя это и поистине преступное упрощение того, что происходило в ранней Церкви.) Но как только вы получите Греческую Библию, вы сможете перевести ее на другие языки.



Греческий язык был «английским» своего времени, международным языком «современной» цивилизации к востоку от Италии до и во времена Римской империи. Ранние христианские тексты были написаны преимущественно на греческом, поскольку большинство ранних христиан были эллинизированными евреями, для которых греческий язык был родным.

Латынь была языком Римской империи, по крайней мере в ее западной части, и оказала гораздо большее влияние на английский язык, чем на языки, на которых говорили на востоке.

Армянский язык имеет дальнейшее родство с другими индоевропейскими языками. Армения стала синонимом геноцида, учиненного фанатиками Мухаммеда над беззащитными христианами, но на армянском языке до сих пор говорят почти 7 миллионов человек, в основном в Республике Армения.

Сирийский (восточный арамейский) был основным языком Ближнего Востока: семитский язык, подобный ивриту, но с сильным греческим влиянием. В значительной степени вытесненный арабским после исламских вторжений, сирийский («современный ассирийский») сегодня используется в Ираке и Сирии миллионом христиан.

Коптский язык – истинный язык Египта, прямой наследник иероглифического языка фараонов. Когда Египет пал под натиском Александра Македонского, египтяне заменили иероглифы греческими буквами, поэтому коптский язык похож на греческий. Когда-то на нем говорили почти все египтяне, но коптский язык пришел в упадок после опустошения Египта арабами в VII веке. Постепенно коптский язык деградировал до состояния сельского диалекта; как разговорный язык он вымер около 1650 года. Но на красивом и очаровывающем языке Древнего Египта до сих пор звучат литургии Коптской Церкви.

[7.4.2] Использование Библии: Библия дает вам «бесплатную» попытку Обращения (7.2.1.1) или «бесплатную» попытку искоренения Ереси (7.5). Или же вы можете поместить Жетон Библии лицом вверх в любую Землю на соответствующем Пути и защитить эту Землю от Отступничества позже на этом Ходу (8.3).

[7.5] Искоренение Ереси: Вы можете попытаться «искоренить» (удалить) Жетон Ереси (🌀) в Земле. Заплатите 1 \$ и бросьте кубик; вы преуспеете, если результат броска окажется больше числа, указанного на Жетоне Ереси. Добавьте +1 за каждого Апостола, Епископа, Папу или Архиепископа, находящихся в той же Земле, где и сама Ересь. Также добавьте +1 к броску кубика, если эта Земля находится под Христианским правлением (Короля, Христианского Рима, Нубии или Христианской Орды). **Преследование еретиков государством было жестоким, но эффективным. При результате броска «1» попытка провалена, независимо от количества модификаторов +1.**

Вы можете сделать этот бросок бесплатно, используя (перевернув) Библию (7.4.2).

Поместите Жетон «искорененной» (ended) Ереси на лист Раскладки Жетонов стороной «Мелькиты» (Melkite) вверх (7.15).

[7.6] Обращение • Орд: Орды Саксов, Булгар и Хазар отмечены значком •, для напоминания о том, что вы можете попытаться обратить их в Союзников. (Другие Орды могут менять свою принадлежность в зависимости от случайных событий.)

Если Орда Саксов – «Ариане», а Болгар или Хазар – «Язычники», игрок может попытаться обратить такую Орду в свою веру. Используйте одно и то же правило для всех этих Орд; пытайтесь сделать это как можно чаще.

Подсчитайте количество Земель (включая Родные земли!), находящиеся под властью этой Орды, и заплатите

это количество \$. Затем бросьте кубик. Если результат броска равен или меньше количества **Христианских** (зеленых) Земель, контролируемых этой Ордой (*Земля с Жетоном Ереси не является Христианской*), попытка считается успешной; переверните Жетон Орды «Союзной» стороной (с символом **+** или **☆** на знамени) вверх (6.8.1).

Пример: Булгары уже на подходе к Константинополю и контролируют как Киев, так и Долину Дуная. Долина Дуная – Христианская, а Киев – Языческий. Поскольку Булгары контролируют три Земли, попытка Обращения стоит 3 \$; но т.к. под контролем Булгар находится только одна Христианская Земля, ваш шанс обратить Булгар в Христианство составляет всего один к шести. Нужно выбросить «1». Вы бросаете кубик, и чудесным образом выпадает «1». Жетон Булгар переворачивается на Христианскую сторону, и Булгары становятся вашими союзниками!

[7.7] Использование Богослова: Если на текущем Ходу был размещен Великий Богослов (5.4), в его ячейке в таблице Великих Богословов можно ознакомиться с некоторыми интересными фактами из его биографии, но для игровых целей вам нужны только две буквы рядом с его именем, например **АВ**. Это два Пути, на которых может работать этот Богослов. Богослов может действовать на **одном** из этих двух Путей, но **не на обоих сразу**.

Вы можете использовать Богослова для **одного** из трех типов Миссий. Если Жетон Темных Веков находится в 7-й ячейке или правее, вы можете использовать Богослова **только** для миссии Примирения (7.7.3).

[7.7.1] Евангелизм: Выберите Путь для Богослова. Теперь он может бесплатно совершить столько бросков на Обращение (7.2) и Искоренение Ереси (7.5) на этом Пути, сколько вы пожелаете. Продолжайте бросать кубик до тех, пока Богослов не **потерпит неудачу**. Если Богослов терпит неудачу, верните его Жетон в соответствующую ячейку на листе Раскладки Жетонов, а Жетон «Темные Века» переместите на одно деление вправо.

Будучи «евангелистом», Богослов находится на пике своей славы и может оказать огромное влияние на христиан на выбранном им Пути. Но Богословы часто проповедуют идеи или поднимают темы, которые церковная иерархия предпочла бы замолчать. Разногласия дискредитируют Церковь, что увеличивает уровень Темных Веков.

[7.7.2] Возрождение: Вы можете поместить Богослова в одну из Земель на выбранном Пути. До конца Хода эта Земля защищена от любого Отступничества (8.3), какова бы ни была его причина (**кроме Ереси**).

[7.7.3] Примирение: Вы можете отправить Богослова из таблицы Великих Богословов прямоком назад в его ячейку на листе Раскладки Жетонов, чтобы снизить уровень Темных Веков на 1.

Таким образом Богослов вносит позитивный вклад в христианскую жизнь, избегая проблем.

[7.8] Гонения! Христианский правитель может «устранить разногласия внутри Церкви», используя армию для преследования христиан с неортодоксальными взглядами.

«Многих следует сперва, подобно порочным беглым рабам, бичом мирских скорбей обратить назад ко Господу».

— Августин, «О вразумлении донатистов», 6:21 (V век)

Целью Действия должен быть Жетон Раскола, находящийся под Христианским правлением, на Римской/СРИ/Нубийской территории, в Земле, управляемой Христианской Ордой, или под властью Христианского Короля. Если Жетон Раскола находится на Римской территории, Император должен быть Христианином (не Еретиком).

Для Гонений Христиан-раскольников потратьте 1 \$, переверните Жетон Раскола на сторону Папы, а затем переверните Жетон Конфессии на этом Пути на сторону **Покорись!**. Это показывает, что Папа на этом Пути теперь одного вероисповедания с вами, но не по собственной воле.

Результат Гонений таков: Папа теперь лицом вверх, а значит, собирает для вас деньги (6.2). Но на этом Пути гораздо труднее уберечь Христианские Земли от Отступничества (8.3), если когда-нибудь они окажутся под его угрозой.

Именно это и произошло с донатистами Северной Африки. Раскол был искоренен силой. На какое-то время

это помогло Католической Церкви. Но когда к власти пришли арабы, местные христиане отказались от своей государственной религии и приняли ислам.

[7.9] Римские Наступления: Теперь вы можете начать Наступления (Offensives), используя Римлян, Нубийцев и СРИ. См. 4.2.5.

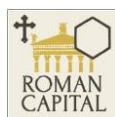
Жетоны Римской Армии и Римского Контроля **не могут** продвигаться в Земли без вражеских Армий. **Священная Римская Империя** (5.7.1) и **Нубия** (2.8.7) **могут** вторгаться в такие «пустые» (empty) Земли.

К моменту рождения Христа Империя расширилась, уже охватив все, чем только она могла управлять. Римская политика стала избегать дорогостоящих завоевательных войн.

Римляне/Нубия/СРИ также могут совершать атаки «в тыл» (в сторону Иерусалима; 4.2.5.3). Каждая такая атака стоит 1 \$.

[7.10] Обращение Тиранов: Если Престол Тирана Христианский или граничит с Христианскими Землями, игрок может попытаться обратить этого Тирана в Христианство. Заплатите **3 \$**, бросьте кубик и сверьтесь с Таблицей Религии Правителей (6.4.1), как будто вы создаете абсолютно нового Правителя. Если в результате броска он становится «Королем», переверните его Жетон на сторону «Король»: теперь он Христианин и ваш союзник (6.4.1).

[7.11] Торговля Реликвиями: Если Жетон Реликвии (5.2.2) находится в Иерусалиме или в зеленой Христианской Земле, вы **контролируете** эту Реликвию. В этом случае вы можете продать ее за 1 \$ (с 10-го по 24-й Ход) или за 2 \$ (начиная с 25-го Хода, *как только средневековая набожность повысит им цену*). Сбросьте Реликвию и увеличьте количество доступных \$ на эту величину.



[7.12] Перенос Римской Столицы: Если на карте находится Жетон Императора-Христианина, игрок может переместить Жетон Римской Столицы **в** любой Крупный Город, находящийся в данный момент под Римским правлением. Перемещение Жетона Столицы **из дружественной (friendly-controlled)** Земли стоит 1 \$, а **из враждебной (hostile)** – 2 \$. *Столица ценна как ОС.*



[7.13] Перемещение Рыцарей/Мира: Есть три Жетона «Рыцарь». На их обороте есть значок «Молитва о Мире». Все они действуют как «V»-Армии (4.2.1). Их нельзя использовать для атаки, только для защиты.



Возьмите Жетон Рыцаря из ячейки Разбитых Армий или с карты. Поместите его в любую Землю под властью Христиан (Римлян, СРИ, Нубии, Христианской Орды или Короля). Перемещение Рыцаря стоит 1 \$ (2 \$, если Земля, в которую он отправляется, находится в Расколе).

Жетон «Молитва о Мире» действует таким же образом, но помещается только в зеленую Христианскую Землю, **не находящуюся** под властью Христиан. Помещение Жетона Мира стоит всего 1 \$.

Может показаться, что название Жетонов «Молитва о Мире» звучит несерьезно, но они олицетворяют христиан, лояльных правителям, под властью которых они живут, и показывают созидательное и цивилизующее влияние их присутствия в варварском мире.

[7.14] Испанская Реконкиста: На 25-м, 26-м или 27-м Ходу (*только один раз за игру*) вы можете попытаться совершить «Реконкисту» в Испании, если там присутствует Жетон **Арабской Оккупации** и Жетон Области в Испании – Христианский (без присутствия Ереси).

Подсчитайте количество Земель, контролируемых **Арианами, Аббасидами и Тиранами** (включая Родные земли Орды) на Пути А и оплатите полученную сумму \$. Бросьте 2 кубика; если общая сумма результатов броска равна или меньше количества Христианских (зеленых) Жетонов на Пути А, вы добились успеха: переверните Жетон Арабской Оккупации стороной с надписью «*¡Reconquista!*» вверх. Испания теперь находится под контролем Христиан (и вы можете игнорировать короткий маршрут Галлия – Милан).

Жетон Реконкисты не является маркером контроля; он просто указывает на то, что событие произошло.



[7.15] Создание Мелькитов: Вы можете потратить 1 \$, чтобы поместить **Мелькита** в любую Христианскую (зеленую) Землю на Пути, где Папа находится в Расколе (5.5; см. 5.5.1 о роли Мелькитов в последующих Вселенских Соборах). Мелькиты расположены на обратной стороне

Жетонов Ересей (кроме Эбионитов), поэтому количество Мелькитов, которых вы можете создать, зависит от вашей способности бороться с Ересями.

С помощью подкупа, апелляций к национальной гордости или римскому патриотизму, а также убедительных религиозных аргументов, великие Православная и Католическая Церкви создавали лояльные себе христианские общины для свержения Пап-раскольников. Такие группы обозначались сирийским словом «малкойо» (malcoyo) («Царский»); в греческом языке оно превратилось в «Мелькит». (На латинском Западе позже использовалось слово «Униат»).

8.0 ФАЗА КОНЦА ХОДА

«Кто бы и каков бы он ни был, не пребывающий в Церкви Христовой – не христианин».

— Киприан Карфагенский (III век)

[8.1] Упадок Темных Веков: Если Жетон Темных Веков перемещается в ячейку «7» (или правее), игра немедленно заканчивается, и вы проигрываете.

[8.2] Персидская Религия: Территории распространения зороастрийской религии в Персии (7.2.3) обозначены значками пламени. Если все три Земли находятся под властью Аббасидов, переверните Жетон «Персия Зороастрийская» на его Мусульманскую сторону, но вы можете заплатить 5 \$, чтобы этого избежать. Если же это все-таки случится, вы потеряете Свободу Вероисповедания в этих трех Землях (8.3.1).

[8.3] Христианское Отступничество: Проверьте **каждый** зеленый Христианский Жетон Области на карте. Если он: (1) контролируется не-христианской Ордой, (2) Халифатом Аббасидов, (3) Тираном или (4) занят Ересью, то этот Жетон находится под угрозой **Отступничества!**

Находящийся под угрозой Жетон Области должен стать Отступническим (быть перевернут Пустой стороной вверх) на этом этапе Хода, если только не удастся **предотвратить** его Отступничество (8.3.1, 8.3.2):

[8.3.1] Свобода Вероисповедания: Жетон с тремя фиолетовыми безантами (●●●) дарует Земле, на которой он находится, Свободу Вероисповедания независимо от того, кто ее контролирует. Орда с безантами дарует Свободу Вероисповедания всем Землям, которые она контролирует. Если Персы – зороастрийцы, Свобода Вероисповедания также распространяется на три Земли, отмеченные «пламенем» (8.2). **Ни один Жетон Области в такой Земле не подвержен риску Отступничества, если только там не присутствует Ересь (⚙); Ересь всегда имеет приоритет над Свободой Вероисповедания.**

Кроме того, наличие Библии (7.4.2) или Богослова (7.7.2) в Земле также предотвращает Отступничество в этой Земле, если только там нет Ереси (⚙).

[8.3.2] Предотвращение Отступничества: В каждой Земле, где нет Ереси, Отступничества можно избежать, тратя \$ на поддержку Христиан. Плата **за каждую Землю** зависит от Пути, на котором находится Жетон Области; решение должно приниматься для каждой Земли отдельно:

1 \$ – если Путь единого вероисповедания с вами.

2 \$ – если на Пути есть Жетон **Раскола**.

3 \$ – если на Пути есть Жетон **Покорись!**.

[8.4] 27-й Ход – Крестовые походы! Если сейчас **не** конец 27-го Хода, пропустите этот шаг и перейдите к **Правилу 8.5**.

Но если **сейчас** **конец 27-го Хода**, значит, Папа Римский призвал к всеобщему Крестовому походу, чтобы очистить Святую Землю от Мусульманских захватчиков! Переместите маркер Хода в ячейку «Эпоха Крестовых походов». На этом игра завершается всеобщей войной Христиан против Мусульман; ее исход зависит от совокупной мощи созданной вами Христианской цивилизации.

Подсчитайте общее количество Победных Очков:

(А) **Добавьте** общую сумму «Ценностей» всех Христианских (зеленых) Земель. **Вычтите -1 за каждую квадратную Землю на карте, на которой нет Жетона Области** (Эти Земли никогда не были даже затронуты Христианством – непростительный и неисторичный провал евангелизма.)

(В) **Добавьте +5** за каждый Путь, на котором ВСЕ Земли Христианские. Добавьте +5, если в Испании находится Жетон «Реконкиста». Также **добавьте +5** за каждую Землю, все еще находящуюся под властью Персов.

(С) **Добавьте +3** за каждый лежащий лицом вверх Жетон Папы (не в Расколе). Папа с Жетоном Ереси не учитывается.

(D) **Добавьте +1** за каждый \$ в вашей сокровищнице, +3 за каждую Реликвию на карте и +3 за каждый Монастырь, Университет и Больницу на карте (или +4, если этот объект Инфраструктуры находится под политическим правлением Христиан).

(Е) **Вычтите -5** за каждый Жетон Ереси и -5 за каждый Жетон «Покорись!» на карте. **Вычтите -10**, если Римская Столица **не** находится в Земле, контролируемой Христианами.

(F) **Вычтите -1** за каждую ячейку Темных Веков и -5 за каждую Библию, которая **не** была переведена.

Полученная общая сумма определяет вашу степень победы следующим образом:

100 или больше: Христианство побеждает ислам, а зороастрийцы восстанавливают свои позиции в Персии. Ислам отступает в небольшие экзотические регионы, в то время как христианство быстро распространяется по всей карте.

90–99: Расцвет христианства: Малая Азия, Египет и Плодородный полумесяц освобождены крестоносцами, в то время как ислам начинает медленно и неуклонно приходить в упадок.

80–89: Ничья (исторический исход). Крестовые походы затухают и прекращаются, но христианский мир в целом в безопасности. Только османы будут представлять серьезную угрозу христианству.

70–79: Расцвет ислама: ислам продолжает медленно распространяться; Восточная Европа, Россия и Индия обращаются к Мухаммеду.

69 или меньше: Успехи мусульман побуждают монголов принять ислам. Чингисхан основывает мусульманскую империю, которая простирается от Европы до Юго-Восточной Азии, в то время как христиане становятся малочисленным преследуемым меньшинством наподобие современных египтян-коптов.

[8.5] Обновление: Ход заканчивается:

✗ Переверните Жетон «Lex Romana» на сторону «Pax Romana», или переверните Жетон «Император-Еретик» на сторону «Император-Христианин».

✗ Верните Жетон Богослова на лист Раскладки Жетонов.

✗ Переверните все Библии лицевой стороной вверх и поместите их обратно в ячейку Переводов Библий.

[8.6] Потеря или Сохранение Денег: Все неизрасходованные «деньги» (\$) на Шкале \$олидов сгорают; уменьшите общую сумму \$ до нуля. Однако если на карте есть Жетоны Монастырей (7.3), вы можете сохранить по 1 \$ за каждый Жетон Монастыря на карте (максимум: 2 \$).

[8.7] Ход Закончен: Вернитесь к пункту 5.1 и начните следующий Ход, переместив маркер «Игровой Ход» (Game Turn) в ячейку следующего Хода!

Перевод на русский язык: Kenguriny (<https://tesera.ru/user/Kenguriny/>)

Вычитка, редактирование, форматирование: Владимир Филиппов (geomorpholog@gmail.com)