

Рак Emancipation Глобальная борьба за свободу: 1776-1917

КНИГА 1 - Базовая игра.

*"Всеобщее исчезновение рабства и работорговли, защита прав и интересов лишенного гражданства населения в британских владениях и всех лиц, захваченных в рабство"*¹

¹ГЛОБАЛЬНАЯ ЭМАНСИПАЦИЯ (освобождение от зависимости)- заявленная цель Всемирной конвенции 1840 года по борьбе с рабством, станет величайшим политическим достижением в истории. Такая высокая цель никогда даже не рассматривалась в прежние времена, когда рабство бесспорно принималось как необходимый, хотя и уродливый побочный продукт жизни в обществе. Фактически, все люди проживали свою жизнь для других в иерархии рабства с абсолютным монархом на вершине.

На то, чтобы добиться юридического суверенитета (полной независимости) каждого человека, потребовалось столетие, и это было гораздо более амбициозным и дорогостоящим, чем полет на Луну.

- A. Введение.
- B. Компоненты.
- C. Подготовка к игре.
- D. Последовательность игры.
- E. Слон, финансы и дипломатия канонеров.
- F. Фаза Действий.
- G. Фаза Операций.
- H. Бросок перемещения Слона.
- I. Броски Ненависти и Погрома.
- J. Обновление рынка / Конец Игры.

А. О ЧЕМ ЭТО ИГРА?

A1. Историческая справка.

Представьте себя типичным крепостным (рабом) XVIII века. Вы страдаете от **экономического рабства**: ваша работа незаконных оснований принадлежит местному полководцу, вы куплены и проданы вместе с землей, и вам юридически запрещены несельскохозяйственные работы. Возможно, вы наслаждаетесь небольшими экономическими свободами: работать на себя один день в неделю или получать маленькую зарплату. Но у вас нет свободы уволиться, если вы убежите, чтобы найти работу в городе и вас поймут, то вас заклеят и закут в цепи. Вы также **порабощены интеллектуально** и должны ходить в церковь, выражать свое мнение, сражаться, жениться или заниматься сексом по велению вашего хозяина.²

²ЭКОНОМИЧЕСКОЕ VS. ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЕ РАБСТВО. Раб, как имущество, поработен и телом, и умом. В условиях интеллектуального рабства ему говорят, в какого Бога верить, за кого голосовать и что он может сказать или выразить. В условиях экономического рабства всё, что он производит, принадлежит его хозяину, как и его тело, имущество и его жизнь. Оба типа рабства навязываются насильно: интеллектуальное рабство путем цензуры права на протест, принудительным обращением в другую веру, запрещением книг и воинской повинностью, и экономическое рабство путем «вечного рабства»: использование под дулом пистолета, приковыванием цепью к земле, миграционными барьерами и государственной собственностью на имущество.

Возможно, 90% населения Земли - это вы, поработенные на плантациях или в гаремах Османской империи, России, Китая, Индии, Японии, Египта, Мали, Занзибара, Конго, юга США, Мексики, Бразилии или Карибов. Также рабство и крепостное право было всеобщим в неграмотных цивилизациях от Аризоны до Папуа-Новой Гвинеи. Глобальная морская торговля, главным образом английская, но практиковавшаяся каждой нацией, состояла главным образом из рабов и продуктов рабовладения. В землях племён Нового Света, Африки, Центральной Азии и Новой Зеландии полководцы брали рабов повседневно, как они это делали на протяжении тысячелетий. Только в Западной Европе принудительный труд при феодализме был заменен на заработную плату, это дар Ренессанса.

Теперь представьте, что вы джентльмен из Англии, живущий в период **Просвещения**³ в это же самое время. Возможно, вы читаете трактат Джона Локка, в котором он говорит, что человек «не должен, кроме как творя правосудие по отношению к преступнику, ни лишать жизни, ни посягать на нее, равно как и на все, что способствует сохранению жизни, свободы, здоровья, членов тела или собственности другого»⁴, или слышали о Билле о Правах Локка, установленном Славной революцией⁵ 1689 года. Возможно, вы найдете его философию резонирующей с золотым правилом Библии⁶. Если вы достаточно вдохновлены, чтобы подвергнуть сомнению этику рабства, вы будете одними из первых в истории, кто это сделает. За все тысячелетия полководцы поработили более слабых соседей, но ни один значительный политический или религиозный мыслитель не оспаривал рабство как институт. Члены королевской семьи и простолюдины без споров предполагали, что цивилизация зависит от принудительного труда. Иногда тиран мог освободить некоторых рабов в жесте великодушия, но без отказа от власти требовать в одностороннем порядке от каждого повиновения или работы.

³Просвещение было политическим открытием того, что свобода является фундаментальной добродетелью человека. Оно породило две самые важные революции в истории: промышленную и отмену смертной казни. Мыслители Века Разума установили, что все люди имеют одну и ту же основную природу, которую можно идентифицировать с помощью разума и науки, и эта природа процветает в условиях политики, свободной от физической силы. Монтескье (№ 41), Вольтер (№ 43), Руссо (№ 110), Дидро (№ 46), Смит (№ 49) и Кондорсе (№ 50) были первыми, кто оспорил законность принудительного подчинения. Но разве не разумно стремиться к счастью, поработав других? Нет. Нарушение прав человека подрывает разум, саму основу, необходимую человеку для процветания. Это сводит на нет мотивацию думать или производить. Каждый компромисс в отношении принципа свободы разрушает единственный барьер, препятствующий сползанию к тотальной тирании. Более того, работорговцы - неблагородные паразиты, и каждый паразит в глубине своего темного сердца знает, что если чрезмерно обремененный производитель прекратит производство, то он обречен.

⁴ДЖОН ЛОКК (# 109). «Естественное состояние имеет закон природы, которым оно управляется и который обязателен для каждого; и разум, который является этим законом, учит всех людей, которые пожелают с ним считаться, что, поскольку все люди равны и независимы, постольку ни один из них не должен наносить ущерб жизни, здоровью, свободе или собственности другого... Каждый из нас, постольку он обязан сохранять себя и не оставлять самовольно свой пост, обязан по той же причине, когда его жизни не угрожает опасность, насколько может, сохранять остальную часть человечества и не должен, кроме как творя правосудие по отношению к преступнику, ни лишать жизни, ни посягать на нее, равно как и на все, что способствует сохранению жизни, свободы, здоровья, членов тела или собственности другого.» 2й трактат о правлении, 1689 г.

⁵СЛАВНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ. «Были приложены огромные усилия ... для того, чтобы создать образ правящего класса, который сам подчинялся верховенству закона и чья легитимность основывалась на справедливости и универсальности этих правовых форм. И в серьезном смысле правители были, добровольно или невольно, пленниками своей собственной риторики; они играли в силовые игры по правилам, которые их устраивали, но они не могли нарушить эти правила, иначе вся игра будет выброшена ». —Е.Р. Томпсон, виги и охотники, 1975.

⁶ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО «Поступайте с другими так, как хотите, чтобы они поступали с вами», от Матфея 7:12. Этот библейский отрывок, переосмысленный в духе эпохи Просвещения, послужил поводом для петиции 1688 года, в которой впервые говорится, что рабство в основе своей аморально из-за равных прав, независимо от расы, цвета кожи или вероисповедания. Он был составлен Фрэнсисом Даниэлем Пасториусом и представлен на ежемесячном собрании квакеров в Джермантауне, штат Пенсильвания. Тем не менее, Библия также содержит отрывки, в которых подробно описывается статус рабов в древнем Израиле, включая их юридическую классификацию, экономические роли и врожденную ответственность перед своими хозяевами. Нигде в Библии рабство не осуждается абстрактно, как институт. Рабство было настолько тесно связано с обществом, что его несуществование было немыслимо до Эпохи Разума.

Аболиционизм (движение за отмену рабства) был особенно немыслим в Британской империи, которая привела мир к торговле рабами повсюду на четверти планеты. Тем не менее, неослабные усилия широких масс и просветительские петиции против рабства с тысячами подписей в парламент завершились историческим британским запретом на работорговлю в 1808 году. Британия полностью отменила рабство в 1833-43 годах, после чего мужественные активисты решили покончить с рабством во всем мире, если это необходимо, силой оружия. С огромными затратами, даже в разгар наполеоновских войн британский военно-морской флот вводил антирабовладельческие блокады, политическое принуждение, экономические взятки и «дипломатию канонерок» против любой другой нации в мире. В течение десятилетий Британия действовала в одиночку, но крестовый поход против рабства охватил моральное сознание западной цивилизации, поэтому к 1888 году последняя западная нация (Бразилия) освободила своих рабов. В незападных нациях борьба продолжается и по сей день. Сегодня в 21-м веке последние державшиеся нации наконец-то объявили рабство преступным. Эта игра повторяет эту мощную глобальную борьбу за свободу⁷ и права личности⁸.

⁷СВОБОДА в этой игре означает политическую свободу, то есть свободу от физической силы со стороны других. Это не означает свободу от сил природы. Недопустимо заявлять о порабощении, потому что вы должны подчиняться закону гравитации, не можете позволить себе «Мерседес» или лететь на Альфа Центавра. Дешевый транспорт и космические корабли возможны только в том случае, если всем возможным предпринимателям будет предоставлена политическая свобода.

⁸ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ПРАВА - это моральные принципы, санкционирующие свободу действий человека в социальном контексте. Это свобода действовать по собственному усмотрению, для своих целей, по собственному добровольному выбору, без принуждения каким-либо оружием. Это право на его собственную жизнь, и оно предусматривает юридические наказания тех, кто нарушит это основное право. Источником этого права, по определению Джона Локка, является «Бог или природа», то есть воплощенных в природе людей как существ, обладающих свободой воли.

A2. Личность игрока.

Мир Эмансипации (Pax Emancipation) - карточная игра, в которой от одного до трех игроков представляют одно из трех агентств за освобождение рабов в совместной задаче покончить с рабством во всем мире, начиная с 18-го века:

- ❖ **Британский парламент (Красный Игрок) и его агенты, колониальные империалисты⁹.** Их монополия на морское господство позволяет им создавать морскую пехоту для борьбы с рабовладельческими кораблями, анархией и эмбарго.
- ❖ **Евангелисты (Белый Игрок) и их агенты, миссионеры¹⁰.** В отличие от Агентов других игроков, миссионеры устанавливаются без барьерных затрат.
- ❖ **Филантропы (Зелёный Игрок) и их агенты, торговцы и исследователи из Лондона.** Они получают финансовое преимущество при установке Агентов со своих планшетов (например, во время создания Синдиката или назначения на Пост).¹¹

Помните: Все 3 игрока являются в игре героями за освобождение рабов. Здесь нет карт «Так тебе!».

⁹ПРАВИТЕЛЬСТВО - это агентство, обладающее монополией на применение силы в определенной географической области. Такие агентства варьируются от империй до районных банд. По определению правительство обладает исключительной властью обеспечивать соблюдение правил социального поведения на территории, включая рабство. Цель игроков Pax Emancipation - заставить

или убедить правительства всего мира признать рабство незаконным. Незаконность делает рабство непрактичным, поскольку любой раб, который сбежал, имел бы повод для иска и мог бы свидетельствовать против рабовладельца.

¹⁰ЕВАНГЕЛИКИ. «Нигде в Евразии просто не было ничего похожего на западную церковь - не было религии, которая была бы политически автономной и оснащена организованным духовенством, которое могло бы помешать правителям стать слишком сильными». — Филип Хоффман, Почему Европа завоевала мир?, 2015, стр. 133.

¹¹ФИЛАНТРОПИЧЕСКИЕ АБОЛИЦИОНИСТСКИЕ КОМПАНИИ включали принадлежащие квакерам судоходные и банковские фирмы, которые, скорее всего, получали прибыль от работорговли. Однако с 1758 года они отказались заниматься работорговлей.

А3. Метаправила (правила о правилах).

Правила разделены на две части: **последовательные процессы** и **алфавитный глоссарий**. Последовательные процессы расположены в том порядке, в котором вы их встречаете в типичной игре: *подготовка к игре (C)*, *последовательность игры (D)*, *общие процессы (E)*, *действия (F)*, *операции (G)*, *перемещение слона (H)*, *ненависть (I)* и *обновление рынка/победа (J)*. Игровые термины и непоследовательные процессы перечислены в алфавитном порядке в глоссарии, где их легко найти во время игры, не увязая в последовательных правилах с ненужными подробностями. Эти термины необходимы для понимания процессов.

- **Термины, написанные с заглавных букв** (например, Жизнеспособный, Освобожденный), определены в глоссарии. **Жирный шрифт** означает, что термин имеет определение¹²
- **Местоимения**. В сносках я использую местоимения женского рода при обращении к рабам и местоимения мужского рода при обращении к рабовладельцам. Этот выбор не является абсолютно произвольным, поскольку исторически мужчины чаще становятся агрессором в принудительных операциях (например, в секс-рабстве). Тем не менее, этот выбор местоимения делается для ясности, а не как политическое утверждение. Хозяин и раб определяются применением физической силы, а не полом.
- **Номера карт**. Символ «#» в правилах относится к номеру карты от 1 до 120.
- **Золотое правило**. Если текст на карте противоречит этим правилам, карта имеет приоритет. Если текст на подсказке к игре противоречит этим правилам, правила имеют приоритет.
- **Продвинутая игра**. Текст, выделенный синим шрифтом, предназначен для продвинутой игры, в которую добавлены Разветвления (Splays), Болезнь, Промышленная Революция, Пары Свободы, *принятия законов, судебные разбирательства, плебисциты, воздействия, Революции и Современные Государства*. См. Книгу 2.

¹²ОПРЕДЕЛЕНИЯ. Само собой разумеется, что для того, чтобы в игру можно было играть, требуются однозначные правила и определения. К сожалению, политик обычно считает выгодным не определять такие термины, как «свобода» или «рабство», чтобы лучше оправдать всевозможные применения силы для укрепления своей власти. Руссо (№ 110), самопровозглашенный поборник свободы, превзошел Оруэлла, придав ему новое определение, означающее его противоположность: социальное сотрудничество и подчинение «Общей воле». Поскольку Руссо утверждал, что государство знает вашу истинную сущность лучше, чем вы, он не видел ничего противоречащего в том, что его «заставляют быть свободным». «На Западе нет диктатора, который в годы после Руссо не использовал этот чудовищный парадокс для оправдания своего поведения». - Исайя Берлин, Свобода, 1969.

¹³РАБ - это любое лицо, находящееся изначально под принуждением (силой) или в зависимости от служения интересам другого. У самых несчастных рабов силой оружия отнимают все свободы: право на жизнь, свободу, собственность и стремление к счастью. Термин «сила» означает принуждение, осуществляемое физическим лицом оружием, кулаками или линчеванием. Сила - это противоположность убеждения, другого средства разрешения спора. Термин «инициация» означает начало применения физической силы против другого. Применение силы против жертвы превращает ее в раба до такой степени, что сила узурпирует ее способность принимать собственные решения. Тот, кто применяет силу, может сам быть заключен в тюрьму (например, как военнопленный или осужденный насильник), и это правосудие не является рабством, поскольку оно не является инициатором.

А4. Пять игровых арен.

1. **Финансовый планшет**. Переместите финансовых Агентов вниз, чтобы получить достаточно золота, чтобы заплатить за каждое действие с оплатой. Сбросьте их наверх, используя действие по сбору средств. **Отзыв (Divesting)** - это перемещение агентов из другой арены на финансовый планшет (например, сбор средств). **Установка (Installing)** - это перемещение Агентов на другую игровую арену с финансового планшета (например, Синдикат, Назначение на Пост, Морская Пехота).
2. **Рынок**. Выбирая из двух столбцов Рынка идей Востока и Запада, вы участвуете в Синдикатах (syndicate) антирабовладельческих организаций, чтобы получать их Операции (Ops).
3. **Карта**. На 10-карточной глобальной карте каждый квадрат представляет собой 2 миллиона рабов. Освободите каждый квадрат, поместив туда Вольного (мипл). Каждый круг представляет место Администратора для размещения колониальных, миссионерских или торговых Агентов, которые активируют *вестернизацию, избирательное право или грамотность*. Военные корабли на морских границах подавляют рабовладельцев, анархию и блокады. Торговцы поддерживают пути спасения рабов.
4. **Победный пул**. Любой жетон или диск в вашей Победном пуле считается ПО в конце игры. Истребуйте (Claim) их *избирательным правом, воздействиями от принятия законов, революционными законами* или Военными кораблями. Коррупция может Регрессировать их обратно на карту.
5. **Разветвления¹⁴ (Splays)**. Два общих табло - это столбцы перекрывающихся карт, называемые Разветвлениями. Один - Билль о Правах¹⁵, а другой - Общая воля. Пары соседних символов в

Разветвлениях, называемые «**Парой свободы**», указывают, является ли Идея или Революция Жизнеспособной (т. е. квалифицируется быть принятым законом в Разветвлении).

¹⁴ОБЩЕЕ ПРАВО - это набор прецедентных решений, основанных на основополагающих принципах страны, которые рассматриваются судом общего права на предмет применимости к текущим фактам. Общее право возникло в средневековой Англии и развивалось веками. Без таких прецедентов закон страны руководствуется прихотью нынешнего судьи или диктатора, а не принципами. Игра моделирует общее право в виде Таблицы «Билля о правах», создаваемой поколениями.

¹⁵АНГЛИЙСКИЙ БИЛЛЬ О ПРАВАХ был подписан английскими монархами Уильямом и Марией в 1689 году, положив конец Славной революции. Примечательно, что судебная власть стала полностью независимой. «Назначения судей больше не могли быть отменены, за исключением проступков, - а это мог сделать только парламент, который сам мог быть отменённым избирателями. ... в том же духе в 1695 году была введена свобода печати от предшествующей цензуры. Все эти вещи, которые сейчас так широко воспринимаются как должное, могут считаться само собой разумеющимися только потому, что британцы были пионерами в их разработке». — Томас Суэлл, *Завоевания и культуры*, 1998. стр. 89.

A5. От Тирании к Современности, с использованием четырех циклов.

10 мировых Сфер начинают с миллионами крепостных под абсолютной монархией. У четырех из них есть 5 жетонов Барьеров (регуляций), что делает их Тиранией, где «*все, что не запрещено, обязательно*». Все несчастны, но, по крайней мере, есть стабильность. Ваша задача разрушить это посредством удаления Барьеров, Освобождения (Liberation), **Грамотности и Революции**.

1. **Агентский цикл.** Фигуры пешек представляют собой Агентов. Перенесите их на свой финансовый планшет, чтобы генерировать золото, или установите их на Рынок в качестве Синдиката или **Революционеров**, или на карту Мира, в качестве Администратора. В случае потери они снимаются назад к финансам, как богатство. Если они теряются на карте Мира, они дополнительно создают мипл Диссидента того же цвета. Добавляйте в игру дополнительных Агентов судостроением.
2. **Цикл миплов.** Миплы представляют собой население вольных людей. Квадрат без мипла - это раб/крепостной. Освобождение помещает мипла на это место, представляя свободного рабочего. Если мипл убит на почве ненависти, он становится Диссидентом. Если Диссидентов больше чем мест для их размещения, вспыхивает Анархия.
3. **Цикл Анархии.** Анархия порождается разочарованием, погромом или избытком Диссидентов. Если дисков анархии слишком много, дополнительные диски перемещаются как беженцы в соседние Сферы. Любая Сфера с ее максимумом в 2 Анархии должна подвергаться броску погрома (постарайтесь избежать этого).
4. **Цикл нации.** Если у Сферы есть как Анархия, так и Диссиденты, она переходит в Революцию. Если Революция получает достаточно революционных Агентов, и она философски Жизнеспособна, она становится успешной, и карта Сферы переворачивается на свою современную сторону. Законы для новой нации уменьшают барьеры, работоторговцев и Анархию.

A6. Обзор соревновательного и кооперативного режима (многопользовательская игра).

Кооперативно-соревновательная игра проводится в 2 эры: сначала кооперативная (7-10 раундов, с 1776 по 1841 год) эра, а затем дополнительная соревновательная эра (4-5 раундов, примерно 1877). Обе эры используют одни и те же правила. Кооперативная эра заканчивается, когда заканчиваются обе колоды, после чего делается проверка контрпросвещения (**J3**). Если одному или нескольким игрокам не удалось избежать своего личного контрпросвещения, игра заканчивается, и игроки, не потерпевшие провала, совместно складывают свои кооперативные ПО, чтобы посмотреть, насколько хорошо они все вместе справились (**J4**). Но если все игроки избегают контрпросвещения, то готовятся новые колоды, и игра вступает в соревновательную эру. Когда и эти колоды закончатся, игроки по отдельности подсчитывают свои финальные ПО для определения окончательного победителя.

- **Контрпросвещение.** Если работоторговцев больше, чем **красных Агентов (включая Администраторов по умолчанию K8)**, тогда Красный Игрок не получает ПО. Если Вольных меньше 15, то Белый Игрок не получает ПО. Если на Сферах осталось 26 или более Барьеров Зеленый Игрок не получает ПО.
- **Ваши кооперативные ПО** в основном равны количеству токенов вашего цвета на карте мира плюс количество жетонов и дисков в вашем пуле Победы.
- **Ваши итоговые ПО** совпадают с вашими кооперативными ПО плюс 1 ПО за каждый токен в Сфере, которая политически опирается на ваш путь, **плюс бонус за Революции вашего цвета, видимые в Разветвлении (Splay)**.
- **Природа зла¹⁶.** В течение кооперативной эры игры вы можете получить преимущества за счет преднамеренной коррупции, погромов, убийств или национализации. Это грозит вашей жертве контрпросвещением (**J3**), в этом случае преимущества ничего не значат, поскольку не будет соревновательной эры и соревновательного победителя. Но вы также можете совершать это зло не ради конкурентных преимуществ, а просто для того, чтобы в игре не было победителя. Во имя всех имитируемых рабов, оставшихся в нищете, я скромно прошу вас воздерживаться от этого и сражаться до победного конца.

¹⁶ ЗЛО КАК ОБЫДЕННОСТЬ. Все игроки в этой игре сражаются за Добро, следуя моему мнению о Зле как о чем-то обыденно бюрократическом. Подобно тому, как рабство происходит в отсутствие свободы, зло - это то, что случается, когда хорошие люди ничего не делают. Я не согласен с изображением зла как всемогущего, скажем, в типичных фильмах ужасов. Хотя казалось бы, что у беспринципных людей больше свобод, чем у принципиальных людей, только последний способен как на целенаправленное поведение, так и на долгосрочное счастье. «Сущность тоталитарного правительства и, возможно, природа любой бюрократии состоит в том, чтобы делать из людей функционеров и просто винтики в административном аппарате и тем самым дегуманизировать их». - Ханна Арендт, *Эйхман в Иерусалиме: Отчет о банальности зла*, 1963 г.

В. КОМПОНЕНТЫ

В1. Состав игры.

- 3 финансовых планшета: по одному на каждого игрока.
- 120 карт: 98 карт идей, 10 карт мира, 10 карт Революции и 2 начальные карты Разветвлений (Spray).
- 48 картонных жетонов: представляют собой барьеры и работорговцев, приносящих победные очки (ПО) при кооперативном и соревновательном подсчете очков.
- 45 Агентов (15 красных, 15 белых, 15 зеленых), представляющих Агентов и инвестиции
- 48 миплов. 16 красных (Образованные (грамотные) вольные люди), 16 зеленых (вольные Предприниматели), 16 белых (вольные Христиане).
- «Слон» представляет собой фокус для медиа в эпоху, когда общение через газеты во всем мире только начиналось.
- 9 фиолетовых токенов кораблей. Поместите на Морские Границы, чтобы указать антирабовладельческие эскадры или торговцев.
- 21 диск: 18 черных (Анархия), 3 желто-зеленых (Болезнь).
- 3 куба: (1 красный, 1 белый, 1 зеленый) представляют фабрики в продвинутой игре.
- 4D6. Используются для бросков пиратства, ненависти и погрома.



В2. Структура карт мира (10 шт).

Существует 10 двусторонних карт, которые составляют карту мира с десятью **Сферами**. Одна сторона показывает начальную (крепостную) сторону, а обратная сторона показывает современную (вестернизированную) сторону.

а. **Имя.** Полоса с именем Сферы указывает, находится ли она на начальной стороне крепостного права (черная) или на современной (белая). Буква в углу указывает, является ли Сфера восточной (E) или западной (W).

б. **Нет комаров.** Перечёркнутый символ москита в центре некоторых Сфер указывает на то, что Сфера начинает с желто-зеленым диском Болезни в продвинутой игре.

с. **Границы** - это разрыв между двумя картами. на некоторых есть значок «корабль», указывающий, что они являются Морской границей, где могут быть размещены жетоны работорговца и токены корабля. Токенами корабля могут быть как военные корабли, так и торговцы, в зависимости от того, есть на них Морская Пехота или нет.



д. **Порты.** Каждая сфера имеет один или два порта, обозначенных именованной точкой (Лондон и т. д.). Каждый порт имеет одного или нескольких рабов (черные квадраты) и **место Администратора** (круг).

е. **Рабы.** Черные квадраты называются **рабами**. Каждый из них представляет около 2 миллионов рабов¹⁷ или крепостных (холопов)¹⁸ (и примерно такое же количество рабовладельцев и не рабов). Если квадрат покрыт миплом, рабы освобождаются и становятся **Вольными**. Красные Вольные также называются **гражданами**.

ф. **Администратор.** Агент в этом месте называется **Администратором** и представляет колониальных администраторов (Красный Агент), миссионеров (Белый Агент) или торговцев законными товарами (Зеленый Агент). Ваш Администратор устанавливается с помощью действия *назначения на пост* (post) или *воздействия* от *принятия закона* (legislation impact)¹⁹. Цвет рамки круга указывает на цвет **Администратора по умолчанию (K8)**, когда карта переворачивается на Современное Государство. Цветная точка указывает цвет стартового Администратора (C6).

г. **Диссиденты (Dissent).** Белые квадраты над или под полосой с именем Сферы — это квадраты для Диссидентов. Если все эти квадраты заняты миплами, любые дополнительные несогласные (dissenting) миплы становятся дисками Анархии. Чрезмерное увеличение анархии распространяется на соседние Сферы.

h. **Лимиты токенов.** Каждый круг может содержать одного агента, а каждый квадрат может содержать одного

мипла. Токены не размещаются на портах. Каждая Морская Граница может содержать один корабль плюс максимум один Работоторговец. Каждая Сфера может содержать любое количество токенов, но только 2 черных диска анархии и до 5 Барьеров, хранящихся с одной стороны карты, размещенных к северу от каждой Сферы (в северном полушарии) или к югу (в южном полушарии)

¹⁷ ИМУЩЕСТВЕННОЕ РАБСТВО - это форма рабства, при которой раб рассматривается как товар, который можно законно покупать и продавать. Статус имущества раба ничего не говорит о степени рабства, от которого он страдает: крепостной, не являющийся имуществом, часто более поработен. Крепостное право - это форма имущественного рабства, когда крепостной (раб) продается и покупается вместе с землей, и ему запрещено бежать. Поскольку феодализм представляет собой свободную конфедерацию военачальников в условиях, близких к анархии, когда каждый военачальник не несет никаких социальных издержек, если он жесток или капризен, крепостной часто оказывается в худшем положении, чем другие рабы в виде имущества. Имущественное крепостное право преобладало во всем мире, пока оно впервые не исчезло в Западной Европе между 16 и 18 веками. Даже здесь вольноотпущенники по-прежнему страдали от сеньоров, налогов и трудовых обязательств, с которыми они родились.

¹⁸ ХОЛОПЫ (крепостные) РАБЫ? Да. Крепостной - это рабочий, обычно полевой рабочий, находящийся в принудительном рабстве у лорда, наделенного полной или частичной юридической властью над своим сельскохозяйственным производством. Он отличается от раба, как имущества, только тем, что его покупают и продают вместе с землей, а не на рынке. Его экономическое рабство выражается в процентном отношении к его работе, которую он должен отдать барщиной своему господину. Поскольку у него нет свободы бросить курить или бунтовать, он остается рабом, даже если получает компенсацию за свою работу, например заработная плата или защита от мародеров. Обычно он также интеллектуальный раб, лишенный свободы совести и слова. Для него не имеет значения, является ли его хозяин частным владыкой или общественным социалистом, или его работа востребована из эгоистичных соображений или «для блага общества». Все, что он знает, это то, что его жизнь и работа не его собственные, и что он живет под принуждением ради других.

¹⁹ ЗАПАДНЫЙ КОЛОНИАЛИЗМ КАК БЛЕЗНЕННЫЙ ПЕРВЫЙ ШАГ К СВОБОДЕ. Стремление осудить колониализм игнорирует неграмотность, племенное рабство и анархию военачальников, на смену которым пришли колонии. Рабские условия продолжались бы веками, пока коренная грамотность или ценности Просвещения не были независимо открыты. Какие бы пороки и злоупотребления ни происходили под именем западного империализма, это был единственный извилистый путь к свободе. «... то, что разрушило рабство в незападном мире, было западным империализмом ... Нет ничего более тревожного и противоречащего видению сегодняшних интеллектуалов, чем тот факт, что именно бизнесмены, набожные религиозные лидеры и западные империалисты вместе уничтожили рабство во всем мире. И если это не соответствует их видению, для них это то же самое, как если бы этого никогда не было ». - Томас Соуэлл, « Реальная история рабства и расизма », 2005 г.

В3. Структура финансового планшета (3шт).²⁰

Агенты вашего цвета начинают в одном из 3 полей на вашем финансовом планшете. Сверху вниз эти поля - капитал, богатство и долг. Вы генерируете одно золото, перемещая Агента вниз по вашей доске (т.е.из капитала в богатство или из богатства в долг).

- Управление богатством.** Снятия (Divesting) и накопление капитала во время действий по сбору средств (F1) настолько важны, что, возможно, 40% ваших ходов могут быть сборами средств. Добавление агентов от воздействий после принятия закона (M1-4) или от народного героя (K1) играет важную роль в продвинутой игре.
- Агенты - это не золото,** их перемещение порождает золото. Золото не может быть напрямую сохранено от хода к ходу или даже от действия к действию. Генерации золота* должно всегда быть достаточно, чтобы выполнить Действие с оплатой или Операцию.
- Отзыв (Divest).** Это нормально,если в начале сбора средств, вы обнаружили, что распределили ресурсы не слишком эффективно и добровольно снимаете (F1.1) Агентов, выложенных на карту мира или на Рынок (например, Администратора или Синдиката), верните снятых Агентов на ваше поле богатства финансового планшета, для использования другими способами (например, сбор средств).

²⁰ ЭКОНОМИКА была основана как наука такими просветителями, как Смит, Рикардо и Милль. Они основали экономику как исследование распределения ресурсов для производства богатства в обществе с разделением труда с ограниченными ресурсами. Существует три уровня: долг (обязательства, принятые для потребления богатства), богатство (любая человеческая ценность, от еды до свободы) и капитал (богатство, используемое для производства богатства). Капитал расходуется на производство богатства, а богатство расходуется на создание долга.

В4. Структура Карт Идеи (98 шт).

Все карты рынка в колодах — это «Идеи», в верхней правой и нижней левой части карты есть два символа Свободы. Эта пара символов используется, чтобы увидеть, является ли Идея Жизнеспособной (может быть принята законом (be legislated) с учетом политической обстановки).²¹

- Восток против Запада.** Обратная сторона карт Идеи указывают, являются ли они Западом или Востоком. Это актуально только при подготовке к игре.

PARLIAMENT			
ACTIONS (2)		Precondition	Cost Effects
fundraiser (F1)			Normal financial action
syndicate (F2)		Market > Agent	Market > 1 ship, > 1 debt Agent
shipbuilding (F3)		3 gold	Market (without diplomacy)
post (F4)		Barrier	Market incumbent, > Admin
legislate (F5)		Visible & syndicated	Impacts all ships on a visible ship
join revolution (F6)		Revolution in Market	Agent > Revolutionary
OPS		Precondition	Cost Effects
maritime (G1)		Slaves & Warship in same border	> Marine or more any/all Marines to one other (without diplomacy)
manumission (G2)		Barrier	> Freedom
westernize (G3)		Red Agent or no red barrier	> Freedom
suffrage (G4)		Red Agent, Majority or no white barrier	Slaves > Claim or Regress Barrier
literacy (G5)		Red Agent	> Disband
lawsuit (G6)		> 1 Idea to Bill of Rights	Slaves > nationalize
plebiscite (G7)		> 1 Idea to General Will	Slaves > nationalize
ELEPHANT PHASE (H)		Roll 1d6	South elephant (if it hasn't moved) captures northern (if no gaps)
HATE ROLL (I)		In Elephant index > empty spaces	Discard 1 card > gold
POGROM ROLL (J)		Sphere with 1	Roll 1d6
REVOLUTION (K)		Launch Anarchy > Disband	Slaves > 1d6
MARKET REFRESH (L)		End era if a Market Gap can't be refilled	



- b. **Стрелка Культурного распространения (Cultural Diffusion Arrow).** Эта стрелка используется для смещения карты после культурного распространения (НЗ).
- c. **Операции (Ops).** Символы в колонке правой части обозначают операции этой Идеи или Революции.
- d. **Воздействие (Impacts).** Символы в левой боковой колонке указывают на воздействие (М) этой Идеи, если она была принята законом (legislated).
- e. **Свободы.** Каждая Идея или Революция имеет две Свободы, используемые для определения Жизнеспособности (Viability).



²¹ ИДЕИ СВОБОДЫ можно перегруппировать, чтобы сформировать новые идеи. Моральные предпосылки могут быть основаны на разуме, сверхъестественном или полностью отсутствовать. Деятельность может быть направлена на свободу мысли или на свободу работы. Их можно комбинировать по-разному, и просветители перепробовали их все.

Структура Карт Идеи (Западная Идея).

Символы Свободы: 2 кометы. **Операции:** Предоставление вольной (Manumission), Грамотность (Literacy). **Воздействия:** + Назначение на пост в Баии (Bahia). **Провокация (Firebrand):** 26. **Стрелка Культурного распространения.**

В5. Структура Карты Революции (10 шт).

Эти карты представляют Революции на пути к Современности. Существует по одной Революции для каждой сферы. У них есть 2 функции, которых нет в Идеях:

- a. **Места вовлечения (Engagement Spots).** Каждая Революция имеет 1 - 4 круглых места для размещения Революционеров (F6, K1).
- b. **Сфера и Предварительный просмотр.** На левой стороне карты находится Сфера, связанная с Революцией, а под ней - **предварительный просмотр** двух символов Свободы на обратной стороне карты.

АНАТОМИЯ КАРТЫ РЕВОЛЮЦИИ (Восстание Сацума гражданских прав)

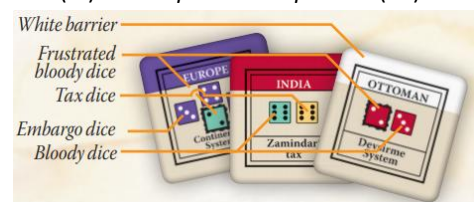
Символы Свободы: Свеча-перо (предварительный просмотр: разблокировка-свеча). **Операции:** Предоставление вольной (manumission), избирательное право (suffrage). **ПО:** 1 для зеленого или 3 для красного. **Революционеры:** 3 места вовлечения.



В6. Структура Жетона Барьера (Бросок Ненависти, 39 шт).

Эти жетоны, называемые **Барьерами**, стоят 1 ПО каждый, если они остаются в конце игры. Информация на них предназначена для **подготовки к игре (C5)** и во время **бросков ненависти (I1)** или **пиратских бросков (E6)**.

- ❖ **Сфера.** Каждый Барьер относится к своей Сфере: Америка, Европа, Османская империя, Китай, Япония, Бразилия, 3. Африка, В. Африка, Индия или Ост-Индия. Это указывает на размещение во время подготовки к игре (C5) или Регрессии (Regression).
- ❖ **Склонность (Leaning).** Названия барьеров имеют цветовую кодировку следующим образом: **Красный** = Барьер левых²², **Белый** = Барьер правых²³, **Фиолетовый** = эмбарго.
- ❖ **Кровавые кубы.** Цветные кубики показывают, какого цвета токен погибает*. Красные кубы убивают красный токен, белые кубы убивают белый токен, зеленые кубы убивают зеленый токен, желтые кубы вызывают потерю золота, фиолетовые кубы топят торговца, а черные кубы регрессируют Барьер (коррупция), (E7)
 - ❖ **Разочарование (Frustration).** Символы кубов с черной окантовкой, указывают на **ненависть разочарования (I3)**.
- ❖ **Обратная сторона.** Указывает начальное количество Барьеров в этой Сфере, которое полезно во время подготовки к игре (C5) или коррупции (E7).



²² **ЛЕВЫЙ СОЦИАЛИЗМ** - это учение о том, что жизнь и работа человека не принадлежат ему, а принадлежат обществу. «От каждого по способностям», как сказал Маркс (№ 65). Имущественное рабство отличается только тем, что владелец - господин и хозяин, а не представитель общества.

²³ **ПРАВЫЙ КОНСЕРВАТИЗМ** выступает за свободу в материальном мире, выступая против государственной собственности и контроля над жизнью и работой человека, но навязывает интеллектуальный контроль над его разумом ради единого общества.

АНАТОМИЯ ЖЕТОНА БАРЬЕРА (Эмбарго Барьер)

Сфера — это Европа (или Первая Французская Империя, если Европа современная). **Кровавые кубы (зеленый), эмбарго кубы (фиолетовые), разочарование (черная окантовка).**



С. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (реальные правила начинаются здесь)

С1. Выберите вариант игры.

Игроки сами решают, в какой вариант игры они играют. Любой вариант, играемый как базовая игра, пропускает все правила на **синем** фоне. Если вы играете в игру с двумя игроками, один из игроков должен быть Красным:

- Кооперативно-соревновательная игра.** Игроки соглашаются, что игра продолжится в соревновательной эре, если все игроки избегут *контрпросвещения* (J3)²⁴. Если один или несколько проваливают проверку, не проигравшие игроки считают ПО в соответствии с J4.
- Кооперативная Игра.** Игроки согласны с тем, что игра закончится в конце *кооперативной эры* (J3), и не проигравшие игроки считают ПО в соответствии с J4. Игра ведется без *Тираний* (I3b).
- Соло Игра.** Один игрок контролирует Красного и Белого или Красного и Зеленого Игроков, и игра заканчивается в конце *кооперативной эры* (J3). Играйте либо в базовую, либо в продвинутую игру. Нет *Тираний* (I3b). Победа в соответствии с J4.
- Вариант 1865-1917 гг.** Эта игра начинается с современного Запада и феодального Востока. Выберите вариант C1a, C1b или C1c. Во время формирования карты мира (C4) переверните 13 колоний, Европу и Индию на их современную сторону, сохранив все токены. Уберите все барьеры в Европе и закон о беглых рабах (fugitive slave law) в США. Слон начинает в Эдо (Edo).
- Мальтузианский вариант.**²⁵ Это полностью соревновательная игра. В конце кооперативной эры игра заканчивается, и все игроки получают очки в соответствии с J4. Игнорируйте контрпросвещение (J3), поэтому все игроки получают ПО.

²⁴ ФЕОДАЛИЗМ - это сельскохозяйственная система принудительного труда, в которой благородные военачальники выступают в качестве правительства, а крепостные - в качестве самой нижней и наиболее распространенной составляющей. Крепостные имеют законную силу заниматься только сельскохозяйственной деятельностью и только на закрепленных за ними землях. Феодализм преобладал в Евразии на протяжении веков, наряду с аналогичными экстрактивными иерархиями в сельскохозяйственных регионах Америки и Африки. Феодализм пришел в упадок в Европе в эпоху Возрождения, но восстановился в Восточной Европе во время «второго крепостного права». К началу игры крепостное право исчезло в Англии, Франции, Испании, Австрии, Греции, Италии, Швейцарии и Скандинавии, но оставалось доминирующим во всем остальном сельскохозяйственном мире.

²⁵ МАЛЬТУС (# 57) был бихевиористом, то есть он считал, что у людей нет свободы воли и, следовательно, способности избежать катастрофического роста населения во время переизбытка ресурсов. Все эти выводы были доказаны ошибкой Мальтуса.

С2. Определите роли игрока.

Назначьте случайным образом каждому игроку цвет. Играть могут до трех игроков:

- **Парламентские левые** (красный).²⁶ (например, левый депутат-аболиционист). Исторический пример: лорд Палмерстон (# 84).
- **Евангелистские правые** (белый).²⁷ (например, правый антирабовладельческий религиозный фанатик). Пример: Дэвид Ливингстон (# 25).
- **Филантропы** (зеленый). (например, состоятельный бизнесмен-аболиционист). Пример: Уильям Уилберфорс (# 9).

²⁶ БЫЛА ЛИ БРИТАНИЯ ПЕРВЫМ АБОЛИЦИОНИСТСКИМ ГОСУДАРСТВОМ? За возможным исключением *Liber Paradisus* 1256 года в Болонье, исторические записи показывают, что каждый случай отмены смертной казни в Азии и Африке, так же как и в Европе и Америке, был связан с «давлением европейских движений за отмену смертной казни, расширением капиталистических отношений или производства, проблемы и представления о колониальном государстве, а также усилия не западных элит по модернизации своей культуры. ... Нет никаких доказательств того, что рабство подвергалось серьезным нападениям в какой-либо части мира до 18 века». - Мартин А. Кляйн, *Разрыв цепей*, 1993.

²⁷ КВАКЕРЫ (Общество друзей) - инакомыслящая христианская секта, основанная в Англии в 1650 году (№20). Среди самых светских христиан они были естественными капиталистами и индивидуалистами. Квакеры основали банки и финансовые учреждения, такие как *Lloyds of London*, *Barclays* и *Friends Provident*, и, как и все учреждения по всему миру, инвестировали в работорговлю. Еще в 1705 году большинство лидеров квакеров Филадельфии были рабовладельцами. И они были христианами, которые уже почти 2000 лет не бросили вызов рабству. И все же, возможно, в результате преобладающего духа эпохи Просвещения в сочетании с их собственной историей разрыва с традициями квакеры стали первой известной группой, которая считает рабство угрозой своему собственному вечному спасению. Они были первыми, кто запретил своим членам владеть рабами (Филадельфия, 1758 г.), и первой организацией, которая обратилась в парламент (1783 г.) и Конгресс (1790 г.) с просьбой отменить рабство. Поскольку квакеры были исключены из парламента по закону, они убедили состоятельных англиканских евангелистов, таких как Гранвилл Шарп, Томас Кларксон (№ 10) и Уильям Уилберфорс (№ 9), представлять дело. Постепенно все больше христианских религий сочли рабство неприемлемым с моральной точки зрения, и религиозные права стали возглавлять аболиционизм.

С3. Стартовые финансовые планшеты.

Каждый игрок получает Финансовый планшет и 6 Агентов своего цвета.

Финансовые агенты. Поместите 3 Агентов в капитал (верхнее поле), 3 в богатство (среднее поле). Эти места обозначены золотыми точками.

Пул резерва. Поместите оставшихся Агентов и миплов в общий пул, хранящий неиспользованные токены всех игроков.

С4. Сформируйте карту мира.

Поместите десять стартовых карт мира, крепостной стороной вверх, в матрицу 2 X 5. Каждая из этих карт

изображает одну из десяти империй на карте: 13 колоний, Европу, Османскую империю, Китай Цин, Японию Токугава, Бразилию, Конго, Землю Зулусов, Индию и Ост-Индию.

- **Границы.** Оставьте небольшое количество пространства (10 мм) между картами.

C5. Разместите жетоны Барьеров и Работорговцев.

Разместите Барьеры лицевой стороной вверх рядом с местом, отмеченным на их жетоне, как показано.

- ❖ **Северное полушарие.** Америка (3), Европа (3), Османская (5), Китай (5) и Япония (5).
- ❖ **Южное полушарие.** Бразилия (3), В. Африка (3), Е. Африка (4), Индия (5) и Ост-Индия (3).
- ❖ **Работорговцы.** Поместите жетоны в форме корабля на каждой из 9 морских границ, соответствующих

крововому продукту (blood product)²⁸, указанному на карте мира (хлопок, сахар, резина и т.д.).

²⁸ ПРОДУКТЫ КРОВИ производятся рабским трудом и обманным путем продаются на свободном рынке. Их история восходит к Королевству Конго, безграмотному воинственному государству, экономика которого зависела от порабощения с тех пор, как народы банту завоевали Африку. Конголезский король приветствовал португальцев, обратился в христианство, и усилил захват рабов на экспорт. Европейцы были ограничены несколькими невольничьими портами, в то время как фактические похищения совершались местными наемниками Имбангала во время войны или набегов. Это привело к обезлюдению соседних деревень на восточной границе Конго и Анголы. Когда экспортная торговля резко возросла, местное население также было порабощено, и вся структура закона сосредоточилась вокруг рабства: независимо от того, какое преступление, наказанием было рабство. Спустя 330 несчастных лет экспортная торговля рабами была внезапно прекращена под давлением Британии в 1839 году. У королевской рабской монополии больше не было доходов и тысячи непроданных рабов. Этих рабов заставляли производить «законные» продукты крови на экспорт: орехи кола, медь, слоновую кость, а позже и каучук. Когда в 1890 году Конго окончательно утратило независимость, эту королевскую монополию захватил король Бельгии Леопольд II. В «Сердце тьмы» Джозеф Конрад описал жестокие условия в королевском Свободном государстве Конго, включая незаконное порабощение, навязанное терроризмом и зверствами. (По этому роману был снят печально известный фильм «Апокалипсис сегодня», где действие было изменено на Вьетнам.) Когда фотожурналист обнародовал историю, король был изгнан, и Конго попало под гражданский колониализм и относительное здравомыслие. Сотни тысяч проституток и вольноотпущенников начали перевозить товары из внутренних в прибрежные порты, создав новый класс богатых торговцев. К сожалению, сразу после обретения независимости в 1960 году Конго снова попало под власть мелких тиранов, гражданской войны и анархии, которые продолжают и по сей день. "Ужас!"

C6. Разместите стартовые токены на карте мира.

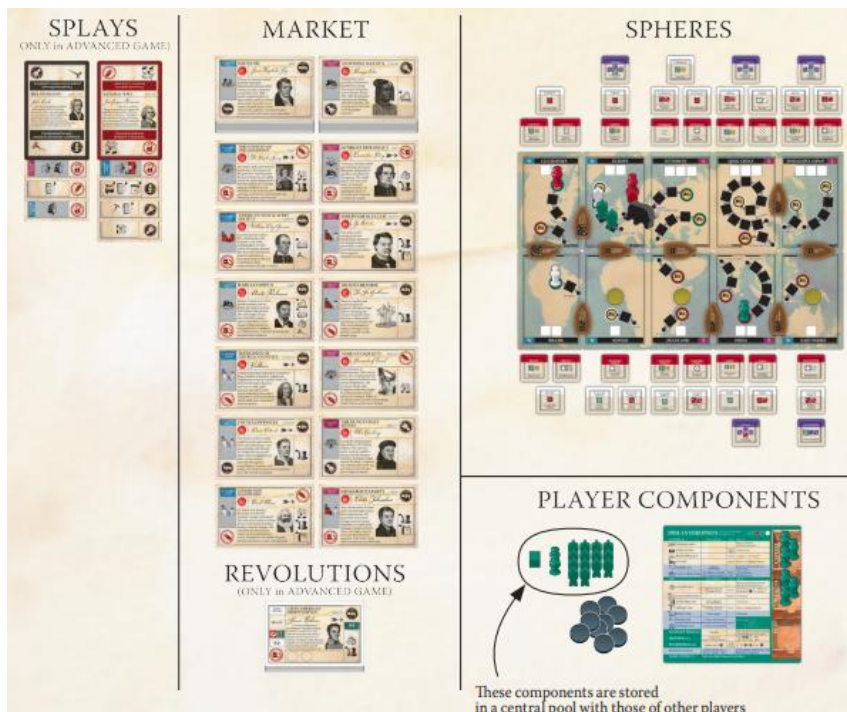
- **Слон.** Установите фишку Слона, направив его хобот на Лондон.
- **Анархия.** Оставшиеся 18 черных дисков делятся поровну между игроками, каждый из которых кладет их в свой пул победы (диски и фишки здесь стоят 1 победное очко в конце игры).
- **Стартовые Администраторы.** Там, где это указано цветными точками, разместите агента такого же цвета (британский парламент в Лондоне, британская колония в Вирджинии, восстановление иезуитов в Бразилии и Восточная Индийская Компания (EIC) в Моголе (Mughal)). Разместите их, даже если этого цвета нет в игре.
- **Вольные.** Там, где это указано цветными квадратами в Европе, поместите мипла этого цвета (1 красного, 1 белого и 2 зеленых миплов).²⁹
- **Болезнь (только для продвинутой игры).** Поместите один желто-зеленый диск там, где это указано в Конго, Земле Зулусов и Ост-Индии, см. **B2**. Этот диск указывает что Сфера с Болезнью.
- **Пул резерва.** Все остальные токены идут в общий пул.

²⁹ ЛОНДОНСКИЕ ТОРГОВЦЫ. «Несмотря на отсутствие единого института для управления и контроля, ее [лондонская] городская проницательность помогла лондонским специалистам успешно исследовать природу, ... искать финансовую поддержку у гражданских и судебных деятелей и преодолевать трудности ... быть услышанным сквозь шум рыночных киосков почти на каждой улице, работая в тесных задних дворах над топками и плавильными печами, и работая за пределами витрин на Королевской бирже и других торговых кварталах, сотни мужчин и женщин всех национальностей заняты в работе науки, медицины и технологий в Лондоне». —Дебора Э. Харкнесс, *The Jewel House*, 2007, 8–9.

C7. Подготовьте колоды.

- **Колоды Кооперативной эры.** Для всех продвинутых вариантов игры (**C1a, b или c**) перетасуйте Западные Идеи и поместите 16 в колоду (игра для 1- или 2- игроков) или 22 (игра для 3 игроков).³⁰ Если вы играете в базовый вариант игры (**C1a, b или c**), удалите 3 карты из каждой колоды, то есть 13 для основной игры для 1- или 2- игроков или 19 для игры для 3 игроков. Затем перетасуйте Восточные Идеи в колоду с тем же количеством карт, что и у Запада. Разместите колоды бок о бок с Востоком справа от Запада. Остальные карты не будут использоваться.
- **Настройка «Астрология» (обязательно).** Обе колоды лежат лицом вверх, а не лицом вниз, так что игроки могут видеть одну карту в «будущем».

³⁰ ЗАПАДНЫЕ ИДЕИ стали эталоном, по которому теперь судят обо всем мире. Найдите минутку, чтобы просмотреть карты западной идеи - свобода слова, суд присяжных, права человека, разделение церкви и государства, суд присяжных, согласие граждан, неприкосновенность личности (*habeas corpus*) - сегодня все стандарты принимаются как должное. Например, пытки были законной и общепринятой практикой до трактата Просвещения о жестоких и необычных наказаниях (№ 8). Политический прогресс застопорился со времен Просвещения, поскольку принципы, которые сделал его возможным, были забыты или отвергнуты. Само понятие «принцип» было существенно переработано. Вместо того, чтобы быть объективной истиной, независимой от культуры, теперь это мнение, предвзятое с точки зрения культуры.



- **Стартовые Разветвления (Splays).** Поместите две начальные карты Разветвлений (Билль о Правах и Общая Воля) рядом, чтобы внизу было достаточно места для роста двух Разветвлений. Ориентация карт сейчас не важна, так как это будет решено Отцом-основателем для каждого столбца.
- **Общая колода.** Десять двухсторонних карт — это **Революции**. Одна сторона имеет белую рамку, а другая — красную. Поместите их в открытую общую колоду. Вы можете проверять общую колоду в любое время игры.

C8. Сформировать Рынок.

Выложите 6 карт из колоды Запада, чтобы сформировать столбец из шести карт лицом вверх. Сделайте то же самое для колоды Востока, справа от столбца Запада.

- **Сориентируйте** все карты в одном направлении (стрелка культурного распространения (**H3**) карточек в западном столбце должна указывать прямо на восточный столбец).
- **Начните первый раунд** с красного игрока (см. с самого верха центральной части вашего планшета).

D. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

В каждом **раунде** (включая первый) игроки делают свои ходы в такой последовательности: Парламент (Красный игрок), Бизнесмены-филантропы (Зеленый игрок) и, наконец, евангелисты (Белый игрок). Затем перейдите к следующему раунду.

D1. Обзор хода игрока.

Каждый ход игрового раунда представляет около 8 лет истории. Во время своего хода выполните следующие 5 шагов:

1. **Фаза действий (Action Phase) (F).** Выполните до 2 за ход. Вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз. Выберите из этого списка:
 - **Сбор средств (Fundraiser)** позволяет Отозвать (divestment) Агентов с карты мира или Рынка и увеличить капитал на вашем Финансовом планшете.
 - **Синдикат (Syndicate) (с оплатой)** переводит финансового Агента на карту Рынка, например, формирование аболиционистской организации со специальными Операциями (Ops).
 - **Судостроение (с оплатой)** создает токен корабля за 3 золота. Только 1 корабль за действие.
 - **Назначить на Пост (Post) (с оплатой и Слоном)** устанавливает Администратора на карту, необходимо для того, чтобы сделать местных жителей грамотными или вестернизированными.³¹
 - **Принять закон (Legislate)** применяет *Жизнеспособную идею с Синдикатом с рынка* в одно из двух Разветвлений (Splays) (после этого возможно другие идеи станут Жизнеспособными). Это создает *Воздействия (M)* в вашу пользу.
 - **Присоединиться к революции (с оплатой),** чтобы свергнуть устаревшую феодальную нацию и установить современную вестернизированную (**K**).
2. **Фаза операций (Ops Phase)(G).** Вы можете выполнять одну Операцию за участника Синдиката или Революционного Агента. Выберите Операцию из перечисленных на картах Синдиката, как описано

здесь:

- **Морская (Maritime)** передвинуть морскую пехоту с одного корабля на другой и выполнить *Дипломатию канонерок (E5)*.
- **Предоставление вольной (Manumissions) (с оплатой и Слоном)** купить свободу рабов.
- **Вестернизация (Westernize) (со Слоном)** освободить рабов в легальной теократии или республике.
- **Избирательное право (Suffrage) (с оплатой и Слоном)** истребовать Барьеры, если это в британской колонии или законной демократии.
- **Грамотность (Literacy) (со Слоном)** создать Диссидентов.³²
- **Судебные разбирательства (Lawsuits) и Плебисцит (с оплатой)** реорганизовать (to churn) рынок и создать новые и выгодные механизмы реализации Идей в Разветвлении (Splay). Это даёт *бонусные Петиции (L)*.

***Примечание.** Действия и операции с пометкой «Слон» должны выполняться в порту со Слоном. Действия и операции, помеченные как «с оплатой», могут потребовать затрат золота. Оплатите расходы (E3) перед выполнением действия или операции.*

3. **Фаза слона (H).** Бросайте 1D6, чтобы увидеть, куда *перемещается* Слон (H2) и какая карта Рынка сброшена (H3).
4. **Фаза бросков ненависти и погрома (I).**
 - **Бросок ненависти.** Бросьте один или несколько кубов, вызывающих истощение в Порту со Слоном (I2).
 - **Бросок Погрома.** Для каждой Сферы с 2 дисками Анархии, бросьте 1d6 (I4).
5. **Фаза революции (K).** Если в сфере есть как Анархия, так и Диссиденты, запустите на Рынке Революцию (K1), если она еще не запущена. Если Революция Жизнеспособна и имеет всех Революционеров, она *добывается успеха (K4)*.
6. **Обновление рынка.** Объедините все разрывы на рынке (J1) и верните всех рыночных агентов (J2). Проведите проверку на конец игры (J3, J5).

³¹ JOHN COMPANY - это настольная игра, разработанная Коулом Верле и опубликованная мной в 2017 году. Это история Ост-Индской Компании, акционерной компании, которая начала свою деятельность с торговых постов в Индии (1611 год). Она не была полностью частной, учитывая, что её морская монополия поддерживалась пушками британского флота. Но на суше Компания насчитывала всего лишь сотню охранников и, таким образом, существовала только по прихоти местных властей. Ситуация изменилась во время 7-летней войны с Францией, когда Компания была укомплектована войсками и к 1757 году управляла частями субконтинента. Любое учреждение с преобладанием оружия - это правительство, а не бизнес, и это было усовершенствовано в 1765 году, когда Роберт Клайв получил дивани (законное право собирать доход силой оружия в Бенгалии и Бихаре). В 1793 году было подписано Постоянное поселение - соглашение, дающее заминдарам, помещикам-аристократам, которые собирали налоги для императора Великих Моголов, аналогичную монополию на сбор налогов для компании John. Эта зависимость Компании от рабовладельческих заминдаров была погружена в кризис после отмены рабства в Великобритании в 1833 году. Кризис был разрешен путем отсрочки принятия Закона об отмене рабства в Индии на десятилетие и последующего постановления о том, что все порабощенные в рамках кастовой системы париев должны быть переданы эвфемизму-«земледельцам». «Кажется вполне вероятным, что рабы, с которыми хозяева довольно хорошо обращаются и которым платят натурой, действительно счастливее ... чем свободные люди, борющиеся за существование в условиях конкуренции». - Коллекционер Танджора, 40 лет спустя после легальной отмены рабства Индии в 1843 году.

³² ОБРАЗОВАННЫЙ ИЗБИРАТЕЛЬ КАК СОСТАВЛЯЮЩАЯ СУЩНОСТЬ СВОБОДЫ. Томас Джефферсон писал, что «просвещенные люди и энергичное общественное мнение» необходимы, чтобы держать под контролем «аристократический дух правительства». Печатники, такие как Бенджамин Франклин, использовали газеты, чтобы обучать население моральным добродетелям, которые он считал необходимыми для выживания новой республики.

Е. ФИНАНСЫ И ДИПЛОМАТИЯ КАНОНЕРОК (GUNBOAT)

Ваш **финансовый планшет** отслеживает ваши средства при выполнении дорогих Действий или Операций. **Дипломатия канонерок** — это бонусное действие, которое является следствием Действий или Операций с участием Морской Пехоты (Marines).

E1. Оплата дорогих Действий или Операций.

В течение вашего хода вы выполняете **дорогие** Действия или Операции (то есть те, которые стоят золота), перемещая агентов на своём финансовом планшете, чтобы получить необходимое золото. Одно золото генерируется путем перемещения Агента из капитала в богатство или из богатства в долг, **в любом порядке**. Вы можете сделать это несколько раз, чтобы сгенерировать столько золота, сколько вам нужно.³³

- a. **Финансовые токены.** Ваш финансовый планшет может содержать только Агентов и никогда не может содержать миплов или другие токены.
- b. **Прозрачное финансирование.** Данные вашего финансового планшета являются общедоступными.

***Пример:** Вашими финансовыми агентами являются 2 капитала, 2 богатства и 4 долга. Вы выполняете действие Синдиката, которое стоит 5 золотых. Вы переводите 2 капитала в богатство (генерируете 2 золота), а затем 3 богатства в долг (генерируете 3 золота). На данный момент у вас есть 1 богатство и 7 долгов. Чтобы завершить*

выполнение Действия, вы ещё должны установить свое последнее богатство, для использования его в качестве участия в Синдикате.

³³ТРУД является предпосылкой для производства богатства, но сам по себе не является богатством. Владение рабами имеет рыночную стоимость, но было бы ошибкой рассматривать рабов как богатство. Рабство в корне сокращает производство богатства, лишая людей стимула к производству. В конце концов, любому рабовладельцу будет лучше работать с вольноотпущенниками, чем с рабами. Экономические различия между Севером и Югом в довоенных США были отчасти из-за того, что владелец южной плантации ошибался, считая рабов богатством или капиталом. Если он считает себя богатым только из-за существования рабочих, тогда он не чувствует потребности в накоплении или владении подлинным капиталом. Северный промышленник считал капитал своей фабрикой и машинами, а также своим запасом материалов и готовой продукции. - Джордж Райзман, Капитализм, 1998 г.

E2. Национализированные агенты.³⁴

Используя бонусную петицию (L) после Глобализации от судебного разбирательства или плебисцита, Красный Игрок может захватить и использовать Агента цвета соперника на своём финансовом планшете. Захваченный Агент, называемый **Национализированным Агентом**, переводится из Синдиката глобализированной идеи (с красным символом свободы) в богатство Красного Игрока.

- ❖ **Нет установки.** Национализированный агент не может быть установлен (E3).
- ❖ **Приватизированный долг.** Если Красный Игрок переводит Национализированного Агента в долг, передайте его на финансовый планшет своего владельца (возвращается в его богатство).
- ❖ **Приватизация.** В качестве бонусной петиции (L) вы можете освободить своего Национализированного Агента у Красного игрока (при глобализации Идеи с чёрным символом Свободы).

Пример: Используя операцию Плебисцит, в качестве Красного Игрока вы делаете карту идеи глобальной, с ранее сформированным Синдикатом на ней Белого Игрока. Для получения бонуса вы Национализуете его белого Агента в Синдикате в свое богатство. У вас еще осталась другая операция, и вы переводите Национализированного Агента в долг, чтобы заплатить за неё. Это возвращает агента в богатство на финансовый планшет Белого Игрока.

³⁴НАЦИОНАЛИЗАЦИЯ - это законная кража собственности государственным служащим. После восстания сипаев в 1857 году EIC (East India Company) была национализирована и британский раджа принял прямое правление в Индии.

E3. Установка Агентов с вашего финансового планшета.

Некоторые Действия или Операции (например, Синдикат) **устанавливают** финансовых Агентов на карты Рынка (как революционных Агентов или Синдиката) или на карту мира (как Администратора или Морскую пехоту). Если эта Операция или Действие с оплатой, сначала сдвиньте Агентов вниз, чтобы получить золото для оплаты, а затем установите Агента.

- ❖ **Иерархия размещения, Красный и Белый Игроки.** При размещении Агентов с вашего планшета на карту мира или на карты Рынка, снимайте их со своего планшета сверху вниз. Другими словами, сначала установите из капитала, затем из богатства, если капитала больше нет, а затем из долга.
- ❖ **Иерархия размещения, Зеленый Игрок.** Зеленый Игрок имеет финансовое преимущество, чтобы игнорировать вышеупомянутое ограничение и может устанавливать Агентов из любого места на своём финансовом планшете, которое он выберет.

E4. Отзыв.

Агент, снятый на ваш финансовый планшет по любой причине, помещается в ваше поле богатства.³⁵ Это называется Отзыв (Divest).

- ❖ **Обстоятельства (Circumstances).** Возвращение в богатство происходит, если ваш Агент Отзывается из Синдиката (Divest) (F1.1) или если ваш Администратор перенес *Переворот (coup)* (F4) или *Убийство на почве ненависти (hate kill)* (I2).
- ❖ **Продвинутая игра.** Возвращение в богатство также происходит в случае успеха ваших *Революционеров (K4)* или если вы *приватизируете (L1.1)* вашего Национализированного Агента.

³⁵БОГАТСТВО - это материальные блага, необходимые для обретения человеческой ценности. Для аболициониста ценность - политическая свобода. Капиталом для производства этого богатства являются военные корабли и вооружение, способные остановить работорговцев и военачальников, практикующих рабство, а также колониальные, миссионерские и торговые посты, способные установить ценности свободного разума, свободного тела и свободной торговли соответственно.

E5. Дипломатия канонеров.³⁶

Всякий раз, когда вы устанавливаете (F3) или перемещаете (G1) Морскую пехоту* на токен корабля, вы можете немедленно выполнить **дипломатию канонеров**. Морская пехота — это Красный Агент, так что только красный игрок может установить или Отозвать её, но любой игрок может её перемещать, как только она будет установлена. Для каждой дипломатии канонеров у вас есть 3 варианта:

1. **Истребовать анархию.** Выберите одну из 2 соседних Сфер и заберите из нее один диск Анархии. Он уходит в ваш пул Победы.
2. **Истребовать эмбарго.** Выберите одну из 2 соседних сфер и снимите с неё один жетон эмбарго (фиолетовый барьер).
3. **Сделать Пиратский Бросок (с оплатой).** Смотрите E6.

³⁶ДИПЛОМАТИЯ КАНОНЕРОВ - это использование силы для открытия свободной торговли, например, Берберийские войны (Barbary Wars) (# 80), Опиумные войны (Opium Wars) (# 82) и Черные корабли коммодора Перри в Эдо (# 85). Поскольку применение силы направлено

против правительства, которое подавляет свободу транзакций своих собственных торговцев, дипломатия канонеров (как определено здесь) является формой доброжелательного империализма.

Е6. Пиратский бросок (с оплатой).

Если во время дипломатии канонеров вы решили заплатить за пиратский бросок, выполните следующую процедуру:

1. **Стоимость Кубы-в-квадрате.** Выберите количество бросаемых кубиков, от 1 до 4, и оплатите Стоимость Кубы-в-квадрате: $D6 \ 1/2/3/4 = \text{Зол } 1/4/9/16^*$
2. **Бросьте** кубы и сложите результаты
3. **Потопите рабовладельцев.** Если выброшенное число больше, чем число рабов (вместе взятых) в двух Сферах, примыкающих к этой границе, принесите работорговца в свой пул Победы
4. **Коррупция (Corruption).** Если вы бросаете только один куб, а число, выпавшее в этом броске, является одним из значений черных кубов, показанных на работорговце, дополнительно происходит коррупция (Е7).³⁷

Совет: Помимо снижения стоимости избирательного права, есть еще две причины сделать пиратский бросок: либо вы хотите вмешаться в политику с коррупцией, либо вы хотите потопить работорговца и убедиться, что никто другой не вмешается в политику.

Пример: Вы перемещаете морского пехотинца на корабль на той же морской границе, что и тихоокеанские торговцы чаем. Вы решили заплатить одно золото и бросить один куб. Есть 2 японских Вольных и осталось по одному рабу в Эдо, Коре и Батавии³⁸. Это означает, что вы должны выбросить больше 3 на одном кубе, чтобы потопить работорговца. Но вы бросаете «1» и терпите неудачу. Поскольку у работорговца есть черный куб «1», происходит коррупция (Продолжение в Е7).

³⁷ Эскадра ЗАПАДНОЙ АФРИКИ была создана через год после того, как Парламент принял Закон о работорговле 1807 года. Эта эскадра Королевского флота закрыла африканскую трёхстороннюю работорговлю, захватив 1600 рабовладельческих кораблей и освободив 150 000 африканцев в период с 1808 по 1860 год. Большинство освобождённых рабов предпочли поселиться в Сьерра-Леоне, первой британской колонии в Западной Африке, так как опасались, что в противном случае они снова будут порабощены. Затраты для Великобритании включали не только военно-морские расходы и расходы на переселение, а также затраты на содержание до шестой части британской морской пехоты, но также взятки, уплаченные за сотрудничество с Испанией и Португалией, и расходы на опасные трения с Францией и Соединёнными Штатами и другие. Дополнительные эскадры были созданы в Тихом, Индийском океанах, Красном море и Персидском заливе, но преследование Дау (одномачтовое судно) работорговцев с малой осадкой на мелководье оказалось затруднительным. Несмотря на растущие расходы и полное отсутствие финансовой выгоды для Британии, этот крестовый поход неуклонно велся до конечного успеха. - Дэвид Брион Дэвис, Проблема рабства в эпоху революции, 1770–1823 гг., Стр. 68–69; — R.W. Бичи, Работорговля в Восточной Африке, стр. 87, 100-101; — W.E.W. Дюбуа, Подавление африканской работорговли в Соединённых Штатах Америки, 1638-1870, стр. 141.

³⁸ VOC (Verenigde Oostindische Compagnie-) РАБОТОРГОВЛЯ. Голландская Ост-Индская компания процветала на специях, импортируемых в Европу из Батавии, ее колонии в Ост-Индии. Маршрут в Европу пролегал вокруг мыса Африки, где голландская колония служила перевалочным пунктом. Губернатор Кейптауна, страдающий от хронической нехватки рабочей силы и неспособный привлечь рабочих из местных народностей Кои, мобилизовал моряков и солдат с проходящих судов. Начиная с 1685 года, рабов импортировали в Капскую колонию, в основном из Индии / Цейлона, но также из Мадагаскара, Килвы в Восточной Африке и Ост-Индии. Работорговля не переходила в Атлантику из-за соглашения между Восточной и Западной Индийских Компаний, а позже из-за угрозы со стороны эскадры Западной Африки. В 1792 году окончательная резолюция Совета по политике полностью отказалась от работорговли, но в остальном голландцы не спешили с эмансипацией, и плантационное рабство было законным в Голландской Ост-Индии до 1862 года.

Е7. Коррупция.³⁹

Коррупция Регрессирует один Барьер (если возможно) из пула Победы в целевую Сферу. Ограбленный пул Победы может быть любой, который содержит подходящий жетон.

- ❖ **Коррупция от Пиратского броска одного D6.** Коррупция происходит, если выпавшее значение куба в броске пиратства 1D6 совпадает с числом на одном из черных символов куба на жетоне работорговца. Если ни один барьер не может быть Регрессирован, поскольку обе сферы имеют свою полную квоту барьеров (эти квоты указаны на обратной стороне Барьера на каждом жетоне), вместо этого Регрессируйте Анархию. Целевая Сфера должна быть одной из двух Соседних с Морской Границей, где происходит пиратская битва.

Примечание: Коррупция происходит, даже если пират потоплен.

- ❖ **Коррупция из революционного закона #4: см. К6.**

Пример: В пиратском броске 1d6, для примера Е6, вы подвержены коррупции. Вы являетесь Красным Игроком и предпочитаете переустановить красные барьеры левых, если это возможно. К сожалению, доступно только 2 барьера, оба правых - белые. Вы возвращаете *Sonno jōi gonin* (сплочение ронинов против иностранцев) в Японию.

³⁹ КОРРУПЦИЯ - это платеж, производимый лицом, занимающимся бизнесом, в обмен на свободу зарабатывать себе на жизнь. Это сделка с преобладанием силы, при этом агрессор всегда является правительством, а жертва - продавцом. Эта иерархия обязательно следует из определения «правительства» как института с монополией на применение силы. Вопреки утверждениям марксистов, право покупать и продавать является основным правом, а «взятки», сделанные под дулом пистолета, - это просто незаконное налогообложение. Однако бизнес может купить достаточно оружия и наемников, чтобы стать правительством, как это было в случае с компанией John в Индии или современным наркобароном в Колумбии. Если так, то это больше не бизнес.

Ф. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Выберите до двух действий для выполнения.

- ❖ **Порядок.** Вы можете выполнять свои Действия в любом порядке или одно и то же действие дважды.
- ❖ **Действие слона.** Определяет порт со Слоном на ваш ход. Предполагая, что вы еще не выполнили Действие Слона в этом ходу, Слон переместится оттуда, где он находится.
- ❖ **Действие с оплатой.** Оплатите стоимость, генерируя золото*, перед выполнением действия.

F1. Сбор средств (Fundraiser).

Этот трехшаговый процесс улучшает ваше финансовое состояние на вашем финансовом планшете:



1. **Отзыв (Divest).** Вы можете свободно отозвать любое количество Агентов (но не миплов) вашего цвета, находящихся в игре (то есть в Синдикатах, Революционерах, Морской пехоте и Администраторах) на ваше поле богатства финансового планшета.
2. **Поручительство.**⁴⁰ Если у вас есть Агенты как в долгах, так и в капитале, истратьте по одному агенту из капитала в богатство за каждого Агента, растущего из долга в богатство, пока у вас больше не останется либо долга, либо капитала.
3. **Накопление капитала.**⁴¹ Переместите всех Агентов из вашего поля богатства в свой капитал.
4. **Шаг Бонуса Красного Игрока.** Если вы не отзывали морскую пехоту в **F1.1**, выполните бесплатную морскую операцию (maritime op) (**G1**).⁴²

Пример: У вас есть 5 финансовых агентов: 2 в капитале, 0 в богатстве и 3 в долге. Для снятия вы переносите 1 Агента из Синдиката с рынка на свое богатство. Для обеспечения переместите 2 Агента из капитала в богатство и 2 Агента из долга в богатство. Для накопления капитала переместите 5 агентов из богатства в капитал. В конечном итоге вы с 5 в капитале и с 1 в долге.

⁴⁰ПОРУЧИТЕЛЬСТВО - это владение капиталом, которое доказывает кредитору, что вы способны выплатить долг.

⁴¹НАКОПЛЕНИЕ КАПИТАЛА происходит, когда экономическая система направляет больше усилий на производство капитальных благ, чем требуется для простой замены изношенных или потребленных капитальных благ. Примером может служить самодостаточный фермер, чья собственная продукция в виде семян является источником капитала для дальнейшего производства. Если он может произвести только 2 бушеля урожая с 1 бушелем семян, то он должен использовать половину своего урожая в качестве семян для урожая следующего года. Его семья ничего не производя, потребляет вторую половину. Но если с повышением эффективности, скажем, с помощью инструмента, он может произвести 3 бушеля урожая с одним бушелем семян, тогда он сможет накапливать капитал и быть экспортером зерна, а не фермером, обеспечивающим пропитание.

⁴²БРИТАНИЯ ПРАВИТ МОРЯМИ. Правительство - это учреждение, обладающее монополией на применение силы на территории, а на морских торговых путях им часто был британский парламент (или одна из его бюрократических структур, например, EIC). Таким образом, игрок Красный командует морскими операциями по борьбе с рабством, в то время как другие игроки выполняют вспомогательные или консультативные функции.

F2. Синдикат (с оплатой).



Возьмите одного из самых верхних Агентов с вашей финансовой доски (**E3**) и установите его на Идею. Этот агент теперь считается участником **Синдиката** и позволяет вам выбрать одну из перечисленных операций на карте для её выполнения во время каждой фазы операций (**G**) вашего хода. Этот Агент также является **необходимым первым шагом для принятия закона (legislating)** по этой карте (**F5**).

- a. **Рыночная цена.** Цена покупки участия в Синдикате зависит от местоположения Идеи на Рынке, последовательно, снизу вверх. Самая нижняя идея стоит 0 золота, следующая 1 золото, затем 2 золота, 3 золота, 4 золота и 5 золота за самую дорогую, ближайшую к колоде.

Пример: Джон Браун находится во втором ряду снизу. Рыночные затраты на участие в Синдикате этой Идеи составляют 1 золото.

- b. **Стоимость Агенты-в-квадрате.** В дополнение к рыночной стоимости Синдиката нужно доплатить золотом, равное квадрату текущего количества Агентов (любого цвета, включая вашего) на Идеи [0,1,4,9 соответственно].
- c. **Общие Операции.** Если несколько игроков участвуют в Синдикате одной и той же Идеи, все эти игроки получают доступ к Операциям карты (по одной операции за участника Синдиката).

Пример. Для карты Джона Брауна из предыдущего примера предположим, что на ней уже есть 2 Агента, каждый из них принадлежит другому игроку. Поэтому Синдикат стоит $1 + 4 = 5$ золота. Все три игрока теперь имеют доступ к операции освобождения на этой карте.

F3. Судостроение (с оплатой).⁴³



Это Действие стоит 3 золота и размещает 1 новый токен корабля на любой Морской границе, на которой нет токена корабля. Это Действие дополнительно добавляет 1 финансового агента, взятого из пула и помещенного в ваш долг (это имитирует, что судостроение увеличивает объем вашего капитала). Для Красного Игрока это Действие может дополнительно и опционально установить Морского пехотинца на любой корабль* и выполнить дипломатию канонерок (**E5**).⁴⁴

Совет: Красный игрок — это ключ к установке морской пехоты, а перемещение морской пехоты - ключ к потоплению пиратов (**E6**). Перемещайте морскую пехоту морской Операцией (**G1**).

- a. **Подземная Железная дорога.** Судостроение немедленно устанавливает Подземную Железную дорогу* между двумя Сферами, всякий раз, когда одна из них содержит Слона.⁴⁵
- b. **Затраты с промышленной революцией.** Если у вас есть *Фабрика промышленной революции (К6.7)* в любой сфере, то судостроение стоит всего 2 золота, вместо 3.⁴⁶

Пример. Как Красный Игрок, вы строите военный корабль в Тихом океане за 3 золота. Вы получаете дополнительного агента в поле долга. Вы решаете выполнить дипломатию канонерок в Японии, удалив Уединение Сакоку (Sakoku seclusion) (фиолетовый жетон эмбарго).

⁴³ БЛОКАДА. «В 1849 и 1850 годах ... британское правительство приняло решительные меры против торговцев рабами в территориальных водах Бразилии, полностью игнорируя суверенитет Бразилии, с намерением вырвать у правительства Бразилии обязательство провести эффективный закон борьбы с работорговлей и следить за его соблюдением. Основательно униженные британскими вторжениями в гавани Империи, захватом и уничтожением ими бразильских невольничьих судов даже в территориальных водах Бразилии, столкнувшись с угрозами легальному судоходству Империи, военным конфликтом и даже блокадой бразильских портов, Правительство Империи было вынуждено в 1850 году согласиться с требованиями Великобритании в обмен на обещание приостановить морские атаки». — Роберт Конрад, *Разрушение бразильского рабства: 1850–1888*, 1972.

⁴⁴ PAX BRITANNICA был периодом всеобщего мира, когда Великобритания управляла волнами с помощью глобальной полиции беспрепятственной морской мощи. Это принесло пользу цивилизованному миру, подавив рабство и пиратство, а после 1840 года приняв свободную торговлю. Более того, Pax Britannica также глобально подавляла бесконечные циклы агрессии полевых командиров, войн за наследство и случайного насилия, как это составлено в массивном 832-страничном томе социолога Гарвардского университета Стивена Пинкера. «В среднем негосударственные общества убивают в войнах около 15% своих людей, тогда как в современных государствах убивают несколько сотых процента». Уменьшение межплеменных войн в колониях было отчасти из-за государственного контроля сверху вниз, как защищал Томас Гоббс, чтобы предотвратить неминуемую войну всех против всех, требуемую основной дикой природой человека. Однако Просвещение было кульминацией восходящего процесса: «Начиная с 11 или 12 [века] и достигая зрелости в 17 и 18 веках, европейцы все больше подавляли свои импульсы, предвидели долгосрочные последствия своих действий и принимали другие меры. мысли и чувства людей во внимание. Культура чести - готовность отомстить - уступила место культуре достоинства - готовности контролировать свои эмоции. Эти идеалы возникли в четких инструкциях, которые культурные арбитры давали аристократам и дворянам, позволяя им отличаться от злодеев и хамов. Но затем они были поглощены социализацией младших и младших детей, пока не стали их второй натурой». — Стивен Пинкер, *Лучшие ангелы нашей природы: почему насилие уменьшилось* (Viking, 2011).

⁴⁵ ПОДЗЕМНЫЕ ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ доставляют беглецов к независимым убежищам беглых рабов. Такие убежища существовали на Ямайке, в Либерии, Аргентине и Бразилии и были созданы в результате освобождения британских колоний в 1834 году. Американские рабы следовали скрытыми путями в Канаду, рабы голландского Борнео бежали в Саравак под властью abolitionистов белых раджей (№ 83), а сахарные, кофейные и табачные рабы из голландского Суринама сбежали в Британскую Гайану.

⁴⁶ ЦИНСКАЯ ТЕОРИЯ ЗАВОЕВАНИЯ объясняет, как Китай находился в состоянии застоя, в то время как Европа переживала Просвещение и промышленную революцию. Ограничения, наложенные на торговлю и промышленность, и преследование неортодоксальных взглядов после маньчжурского завоевания Китая привели к тому, что страна стала отставать от Запада. Маньчжуры (1) ограничили внешнюю торговлю единственной федеральной монополией в единственном порту в Кантоне, (2) экспроприировали огромные участки земли, превратив миллионы фермеров-арендаторов в потомственных крепостных, (3) создали невольничьи рынки для поработанных во время завоеваний, (4) установили новые стандарты литературной инквизиции, включая казни сотен интеллектуалов за незначительные проступки и сожжение тысяч древних текстов, и (5) отказались от политики невмешательства предыдущей династии Мин в пользу широко распространенного экономического регулирования торговли и инвестиций в товарные культуры и горнодобывающую промышленность. Таким образом был подавлен зарождающийся предпринимательский капитализм. — Чжан и Мао, 2008 г.

F4. Назначение на Пост (Post) (с оплатой и Слоном).⁴⁷



Это действие добавляет **Администратора** в область администрирования Сферы со Слоном (🐘). Этот Агент устанавливается с вашего финансового планшета в соответствии с *иерархией установки (Е3)*.

- ❖ **Стоимость.** Для Зеленых и Красных Игроков количество затраченного золота равно Стоимости барьера*. Для Белого Игрока это вообще не стоит золота (миссионеры довольно воздержаны).
- ❖ **Переворот (Coup).** Если место занято Администратором (вашим или оппонента), он терпит Мученичество (Martyrdom) – возвращается в богатство игрока и появляется Диссидент его цвета (при отсутствии свободных мест - игрок регрессирует Анархию)*.

Примечание: Действие назначения на пост и некоторые воздействия — это единственный способ добавить Администратора.

⁴⁷ КОЛОНИАЛИЗМ (часто называемый империализмом) - это расширение (обычно морским путём) монополии правительства на власть на территории, которая не оккупирована или находится в состоянии анархии (например, воюющие племена или государства). Таким образом, он отличается от территориальных войн между государствами, как, например, в Русско-Османских войнах (№ 84) или в наполеоновской Франции (№ 101). Часто вспоминаются европейские колонии в Азии, Африке, Тихом океане и Америке, начиная с 16 века, но другие морские державы этого периода, такие как Маори, установили колонизацию более слабых народов. Сначала правительства следовали меркантилизму, типу экономики, который позволял колонии торговать только с правительством страны. К середине 19 века, однако, британское правительство отказалось от меркантилизма и ввело Смиттианский принцип свободной торговли с небольшими ограничениями и пошлинами.

F5. Принятие закона (Legislate).⁴⁸

❖ **Действие:**



1. Удаляет Идею с Рынка
2. Вызывает воздействия (impacts) Идеи (левая колонка карты)
3. Отзывает всех участников Синдиката
4. Глобализирует Идею в Разветвлениях, где эта Идея признана Жизнеспособной.⁴⁹

❖Условия:

1. У вас должен быть **Синдикат** на Идее (**F2**)
2. Идея должна быть **Жизнеспособной**. Чтобы быть жизнеспособной, у Идеи должна быть **Пара Свободы** в одном из Разветвлений, соответствующая двум Свободам на карте (свеча / перо, перо / комета и т.д.).



- **Идея или Революция жизнеспособна**, если их два символа появляются в **Паре Свободы**⁵⁰, то есть в любых двух смежных картах в любом из двух Разветвлений. Каждая новая идея, добавленная в Разветвление (после принятия закона, судебного разбирательства, плебисцита) создает новую Пару Свободы и может сделать другие Идеи на Рынке Жизнеспособными.⁵¹

Примечание: В начале игры каждое Разветвление (Spray) имеет только одну карту, и, следовательно, ничто не является Жизнеспособным. Только судебное разбирательство или плебисцит могут увеличить Разветвление (Spray).

- **Воздействия.** Принятие закона вызывает воздействия (**M**), начиная сверху вниз.
- **Глобализация при принятии закона.** Выберите, какую Свободу (через ее ориентацию) вы хотели бы видеть при глобализации в Разветвлении. Переместите принятую законом Идею в нижнюю часть соответствующего Разветвления (Билля о Правах или Общей воли, в зависимости от того, где она Жизнеспособна), сдвиньте её так, чтобы видна была только выбранная Свобода. Это создаёт новую Пару Свободы.⁵²
- **Тирания Большинства (Tyranny of the Majority).** Если принятие закона добавляет 6-ю идею к Общей Воле, первая Идея в Разветвлении отбрасывается*.

Совет: Принятие закона будет вызывать воздействия, которые либо удаляют Барьеры, добавляя их в ваш пул Победы, либо добавляют агентов вашего цвета на карту мира или Рынок. С другой стороны, попав в Разветвление (Spray), Идеи становятся публичным законом, и вы теряете её Операции Синдиката (Syndication Ops).

Пример. Вы участвуете в Синдикате за идею Партии Свободы (Liberty Party), на которой есть символы «свеча-разблокировка». Это соответствует Паре Свободы в Билле о Правах (см. пример G6). Вы выполняете действие Принятия закона, внося Партию свободы в Билль о Правах, чтобы была видна ее сторона разблокировки. Это формирует Пару Свободы «разблокировка - разблокировка». Воздействие Партии Свободы - «Истребуй Красный Барьер», так как Слон в Западной Африке, ты Забираешь Рабовладельцев Имбангалы (Imbangala slavers). Ваш участник Синдиката Отзывается (Divested).⁵³

⁴⁸ЕСТЕСТВЕННЫЕ ПРАВА - это универсальные и неотъемлемые права, которые не могут быть отменены или ограничены человеческими законами. Они объективно авторитетны, потому что проистекают из природы человека и общества, открытой наукой. Они отличаются от юридических прав, предоставленных человеку данной правовой системой в данной культуре. Мыслители Просвещения были первыми, кто бросил вызов божественным правам королей, заменив их естественными правами человека как единственной действительной основой Закона.

⁴⁹СМЕШАННАЯ ЭКОНОМИКА - это компромисс между биллем о правах и демократией. Однако любой компромисс по моральным вопросам, таким как свобода и рабство, означает, что общее право теряет свою фундаментальную основу, и нация без руля все больше и больше скатывается от капитализма к этатизму (государственничеству). Почти по определению этот дрейф носит односторонний характер, поскольку ни один тоталитарный институт никогда не отказывался от своих полномочий. Современными примерами «маленьких тиранов» в смешанной экономике США являются «алфавитные агентства»: SEC, EPA, FCC, EEOC и т. д. Эти агентства выпускают гораздо больше законов, чем Конгресс, десятки тысяч мелочей в год, с незначительным конституционным надзором. Управление по охране труда и технике безопасности (OSHA) является типичным примером тирании, потому что: (1) это законная монополия. (2) Оно не платит за свои ошибки. (3) Как и любой пограничный судья, оно получает часть наложенных штрафов. (4) Судебные издержки по оспариванию штрафов и бессмысленных правил несут жертвы, в то время как судебные издержки OSHA несут налогоплательщики. (5) OSHA нечего терять из-за задержек и затрат на монтаж, и все в выигрыше. (6) Сочетая исполнительную, законодательную и судебную роли, OSHA нарушает конституционное (и просветительское) разделение властей. (7) Ущерб OSHA пропорционален человеческим страданиям, разрушенной карьере и огромным задержкам в технологиях и достигнутом прогрессе.

⁵⁰СВОБОДА была и для многих остается совсем не очевидной или желанной целью. Другие ценности и идеалы имели или имеют для них гораздо большее значение - такие ценности, как стремление к славе, чести и власти для себя или своей семьи и клана, национализм и имперское величие, милитаризм и доблесть в войне, сыновнее почтение и т. д. гармония неба и земли, распространение «истинной веры», нирвана, гедонизм, альтруизм, справедливость, равенство, материальный прогресс - список бесконечен. Но почти никогда, вне контекста западной культуры и ее влияния, они не включали свободу. В самом деле, не западные народы так мало думали о свободе, что в большинстве человеческих языков даже не было слова для обозначения этой концепции до контакта с Западом ». —Орландо Паттерсон, Свобода, Том. I, стр. 8, 1991.

⁵¹КОГДА МЕЖДУ ИДЕЯМИ ЕСТЬ СЕКС. Пара идей, объединенная новым способом, подвергается своего рода дарвиновскому естественному отбору, но отбору между идеями, а не генами. Ни одно другое животное не имеет «секса между идеями» или мемов таких же, как у генов. Это не коснулось человеческой природы или морали, но произвело революцию в человеческой культуре. —Мэтт Ридли, Рациональный оптимист, 2010.

⁵²ПРАВА определены должным образом, поэтому они не могут нарушать чьи-либо права на жизнь, свободу или собственность. Вопреки этому принципу Локка политики часто получают политическое преимущество, обещая отдать в аренду услуги профессионалов. Такие обещания бесплатных займов, жилье, медицинское обслуживание, образование и т. д. с соблюдением условий в одностороннем порядке противоречат принципу, согласно которому ни одно лицо не имеет права требовать под дулом пистолета услуги другого лица. У вас нет права на еду, потому что кто-то должен работать, чтобы вырастить эту еду, и заставляя крепостного выращивать ее для вас, вы ничем не лучше средневекового лорда. Вместо этого вы имеете право вести переговоры или обменивать еду, используя принцип торговца. У вас нет права на получение медицинской помощи по требованию, потому что медицинские работники (такие как я и моя жена) не являются рабами и имеют дело с другими на взаимно согласованных условиях.

⁵³ЗА ПРЕДЕЛАМИ АФРИКИ. Почему Африка? По мере того как мир объединялся из племен в национальные государства, работорговцам становилось все труднее и труднее найти регионы, в которых они могли бы совершать набеги без сопротивления. Когда Россия начала доминировать на Кавказе и на Балканах, исламский мир, а затем и западный мир обратились к Африке как к последнему

неконсолидированному источнику рабов. Африка уже была внутренне порабощена, и главными рабовладельческими империями были зулусы на Востоке и Асанти на Западе. Перевозка рабов через Сахару в Османскую империю вскоре составляла в среднем 7000 рабов в год, еще 6000 прибывали из-за Красного моря и побережья суахили. Ежегодная транспортировка рабов на Запад в пресловутой атлантической работорговле была еще выше - 24 700 рабов в год. По оценке Ральфа Остина, общее количество рабов, перемещенных на Восток, составляет 17 миллионов, а на Запад - 11,5 миллионов (Причина, по которой Восток выше, состоит в том, что это происходило в течение более длительного периода, между 650-1920 годами по сравнению с 1450-1870 годами для Запада.)

F6. Присоединиться к Революции (Join Revolution Action) (с оплатой).⁵⁴



Это действие берет Агента с самой верхней позиции вашего финансового планшета и устанавливает (Е3) его как **Революционера** на Карту Революции на Рынке.

- **Места вовлечений.** Каждая революция имеет от 1 до 4 мест **Вовлечений**. Поместите Революционера в самый левый открытый круг. Вы можете присоединиться, даже если места заполнены.
- **Стоимость Агента.** Присоединение к Революции стоит количества золота, равное количеству Агентов-в-квадрате (любого цвета), уже участвующих в Революции [0,1,4,9 соответственно].
- **Контрреволюция.** Если вы присоединяетесь к Революции, у вас есть возможность перевернуть ее карту на другую сторону, сохранив местоположение всех Агентов. Это равно стоимости **Диссиденты-в-квадрате** (Dissident-Squared Cost)*, считая только диссидентов противника (так что 2 белых диссидента обойдутся вам в 4 золота, если вы не Белый Игрок).

Пример. Вы решаете присоединиться к Восстанию Сацума (the Satsuma Rebellion), где у вас уже есть Революционер. Стоимость равна 1 золото, чтобы добавить 2-го революционера. Вы решаете сделать это контрреволюцией, переворачивая карту в сторону Указа Сеньмина Хайширея (Senmin Haishirei Edict). В Японии есть 2 Диссидента противника, поэтому стоимость составляет 4 дополнительных золота.

⁵⁴РЕВОЛЮЦИИ, свергнувшие (до некоторой степени) крепостное право или рабство в пользу западных идей свободы, включают американскую Революцию 1765-83 (№ 102), Французская революция 1789-99 (№ 101), Гражданская война в США 1862-65 (№ 102), Японская реставрация Мэйдзи 1868-69 (№ 108), Китайская Синьхайская революция 1911 года. (# 107) и Русская революция 1917-1922 гг. (# 106). Это не были обычные бездумные уловки нового военачальника или преемника, они были кульминацией долгого философского развития стремления к свободе дыхания, в конечном итоге освободившего огромное количество людей.

Г. ФАЗА ОПЕРАЦИЙ (ops)

Выполните столько Операций, сколько у вас есть участников Синдикатов **или Революционных Агентов**. Каждый агент может быть использован только для одной из Операций, перечисленных на карте. После того как вы использовали участника Синдиката для активации Операции, переместите токен, чтобы закрыть символ этой Операции, чтобы показать, что Агент выполняет Операции в этом ходу. Он будет возвращен в начальное положение в ваш ход позже (J2).

- ❖ **Порядок.** Вы можете выполнять свои операции в любом порядке.
- ❖ **Операции Слона.** Определяет Порт со Слоном на ваш ход.
- ❖ **Операция с оплатой.** Оплатите стоимость, сгенерированное золотом* перед выполнением действия.

G1. Морская Операция (Maritime)



Эта Операция активирует любое количество морской пехоты, которые могут либо перемещаться с одного корабля на другой, либо с одного корабля на тот же самый корабль. Это позволяет выполнить одну **диплотию канонерок** (Е5) в каждом пункте назначения.

- ❖ **Установите Морскую пехоту.** Красный Игрок может альтернативно использовать эту Операцию для установки Морского пехотинца на существующий корабль, взяв его из самой верхней позиции со своего финансового планшета. Это позволит выполнить **диплотию канонерок** (Е5).

Помните: Эта операция может «переместить» морскую пехоту на тот же корабль, выполняя **диплотию канонерок** без изменения его местоположения.

Пример. Вы участвуете в Синдикате идеи Берберийских Войн (Barbary Wars). Вы используете свою морскую операцию для перемещения морского пехотинца с военного корабля в Северной Атлантике к торговцу в Тихом океане и другого морского пехотинца из Средиземного моря в Японское море. Для вашей первой дипломатии канонерок вы делаете бросок пиратства (Е6), чтобы попытаться потопить работорговцев VOC. Для второй, вы истребите анархию в Китае.

G2. Предоставление вольной (Manumission) (с оплатой и Слоном).⁵⁵



Эта операция освобождает раба, помещая мипл вашего цвета, взятый из пула⁵⁶. Вы не можете выполнить эту операцию, если в Порту со Слоном нет рабов для освобождения.

- ❖ **Стоимость барьера (Barrier Cost).** Золото для оплаты равно количеству Барьеров, оставшихся в Сфере*.

Пример. За Красного Игрока, Слон находится в Порту Луанды, где Конго имеет 3 Барьера. Вы платите 3 золота за **Предоставление вольной**, а затем перемещаете красного мипла на квадрат раба в Луанде.

⁵⁵Предоставление вольной - это освобождение раба его хозяином. После британской эмансипации, поскольку рабы были законной собственностью, их владельцы должны были получить компенсацию за освобождение. Эта стоимость составила 20 миллионов

фунтов стерлингов, примерно 5% британского ВВП в 1833 году. Хотя это была огромная сумма, США было бы разумно подражать ей. Денежных затрат Гражданской войны в США было бы достаточно, чтобы купить каждого последнего южного раба (и дать каждому 40 акров земли и мула). В Пан-Колумбии из-за расходов на освобождение правительство обанкротилось и отмена смертной казни задержалась более чем на десять лет, что привело к гражданской войне.

⁵⁶ВОЛЬНЫЙ. Пропасть между «рабом» и «почти рабом» огромна. «Немногие рабочие оказались более уязвимыми, чем недавно освобожденные чернокожие в Соединенных Штатах после Гражданской войны. Они были крайне бедными, совершенно необразованными, неорганизованными и незнакомыми с принципами рыночной экономики. Тем не менее, организовывались попытки белых служащих и землевладельцев на Юге удержать для них заработную плату и ограничить принятие решений, поскольку все издольщики ушли на рынок на фоне ожесточенных взаимных обвинений между белыми работодателями и землевладельцами. Когда шкала заработной платы, установленная организованными белыми работодателями, была ниже годовой производительности чернокожих рабочих, это делало выгодным для любого конкретного работодателя предлагать больше, чем платили другие, при условии, что его более высокое предложение все еще не превышало уровень производительности черного рабочего. Что касается сельскохозяйственных рабочих, то давление на каждого работодателя возрастало по мере приближения посевного сезона...» - Томас Соуэлл, Основы экономики. 2015 г.

G3. Вестернизация (Westernize) (со Слоном).⁵⁷



Эта операция освобождает раба, помещая мипла вашего цвета из пула. Вы не можете выполнить эту операцию, если в Порту со Слоном нет рабов для освобождения.

❖ Условие:

1. Администратор в Порту со Слоном — вашего цвета, или
2. Нет красных (левых) Барьеров. Вы можете использовать Подземную Железную Дорогу для выполнения этой опции.⁵⁸

Совет: Вестернизация — это более дешевый способ освобождения рабов, чем Предоставление вольной (manumission), но для этого требуется больше предварительных условий.

Пример. Слон в Сфере Османской Империи. Хотя эта Сфера все еще имеет барьер левых (тимарский феодализм), на юге (в Красном море) есть торговец, ведущий к Земле Зулусов, у которой нет барьеров левых. Это позволяет вам выполнить операцию вестернизации, где есть ваш Синдикат. Вы помещаете мипла, чтобы освободить раба в Османской империи.

⁵⁷ЗАПАД в этой игре означает любое лицо, идею или правительство, которые поддерживают принципы Просвещения об индивидуальных свободах. Любые нарушения индивидуальных свобод, независимо от того, были ли они увековечены агентством, расположенным в западном мире, не являются западными по определению (например, концентрационные лагеря во время англо-бурской войны). Западные идеи установили стандарты, по которым сегодня оцениваются действия и режимы, включая аболиционизм. Примером смешанного компромисса между свободой и рабством является Конституция США, первая (и последняя) в мире, основанная на принципах Просвещения. Здесь рабство было очевидным и непримиримым противоречием, которое подверглось идеологической атаке с первого проекта Декларации независимости. Впервые в истории ряд северных штатов исторически запретили рабство сразу после обретения независимости.

⁵⁸Майкл Клеменс сравнивает СВОБОДУ МИГРАЦИИ с поднятием счета в триллион долларов на тротуаре: «Незначительное сокращение барьеров для мобильности рабочей силы добавит больше ценности, чем полное, глобальное устранение всех оставшихся политических барьеров для торговли товарами и всех барьеров для потока капитала, вместе». Триллионы, подхваченные с тротуара, включают разрушение Берлинской стены и китайской системы хукоу. Осталось разрушить стены вокруг Северной Кореи и вдоль американо-мексиканской границы. — Брэд Гарднер, Великая миграция Китая - Как бедняки построили процветающую нацию, 2017 г.

G4. Избирательное право (Suffrage) (с оплатой и Слоном).⁵⁹



Эта операция истребует один барьер, выбирая один из жетонов в Сфере со Слоном. С другой стороны, он может Регрессировать (Regress) один Барьер, возвращающийся в Сферу со Слоном.

❖ Условие:

3. У вас есть **Большинство**, т.е. в Порту со Слоном больше токенов (Милов и Администратора) вашего цвета, чем рабов + токенов противников, или
4. Администратор в Порту со Слоном — красный Агент⁶⁰, или
5. Нет белых (правых) Барьеров⁶¹. Вы можете использовать Подземную Железную Дорогу для выполнения этой опции.

❖ Стоимость Работоторговцы-в-квадрате. Эта операция оплачивается золотом, равным квадрату числа работоторговцев на прилегающих границах Сферы со Слоном.

Совет: Остановка продаж кровавых продуктов, представленная потоплениями работоторговцев при пиратских бросках (Е6), удешевляет устранение Барьеров через избирательное право.

Совет: Поскольку избирательное право обходится дорого, как правило, дешевле устранить эмбарго (фиолетовые Барьеры) с помощью дипломатии канонерок (Е5), а не избирательного права.

Пример. За Белого Игрока, вы перемещаете Слона в Эдо для избирательного права. У Эдо есть миссия, один Белый и один красный Вольный. К сожалению, есть японский барьер правых. Если есть корабль на юге, вы можете использовать его в качестве Подземной железной дороги до Ост-Индии, у которой нет Барьеров. Но если корабля нет, вы должны предоставить вольную одному рабу, чтобы получить большинство, прежде чем сможете воспользоваться избирательным правом.

⁵⁹ГРАЖДАНСТВО И ИЗБИРАТЕЛЬНОЕ ПРАВО - отличительные черты демократии, но случайные в республике. Гражданство, наделение политиков особыми полномочиями, неуместно в республике, где касты незаконны, и все, кому удастся доплыть или доползти до ее границ, пользуются равными правами. Избирательное право используется в республике для избрания государственных служащих, но поскольку эти чиновники не являются лидерами (население самоуправляется) и строго регулируются, их личность не имеет значения. Действительно, в такой стране, как Швейцария, явка избирателей ужасна, и большинство не знает и не заботится о том, кто их

премьер-министр. Это признак свободной нации. Голосование в республике, в отличие от голосов в демократии, не может быть использовано для получения благосклонности или власти над вашими соседями, поскольку свобода определяется как исключение таких полномочий и не подлежит голосованию.

⁶⁰ПРЕМЬЕР-ДИРЕКТИВА запрещает вмешательство во внутреннее развитие инопланетных цивилизаций во вселенной Star Trek. В Африке XIX века двумя такими «капитаном Кирксом», нарушившими основную директиву, были Стэнли (репортер) и Ливингстон (миссионер), который увековечен, как «доктор Дж. Ливингстон, я полагаю?». Проблема, с которой они столкнулись, заключалась в том, что рабство в Африке было обычным явлением на протяжении тысячелетий, и колонизация казалась единственной альтернативой тому, чтобы позволить местным жителям самостоятельно определять грамотность и ценности Просвещения. Чтобы добиться отмены смертной казни в Африке, д-р Ливингстон поддержал серию миссий в стиле Корпуса мира (например, Игрок Уайт), в то время как Стэнли сотрудничал с королем Бельгии, чтобы установить косвенное цивилизованное правление в Свободном Государстве Конго (т.е. Игрок Красный), трагически использующее существующее порабощение для экспорта продуктов крови.

⁶¹ДЕМОКРАТИЯ в этой игре - это нация, где нет правых преград на пути к свободе, таких как цензура или государственная религия. Тем не менее, левые барьеры, направленные против меньшинств, такие как меркантилизм (протекционистские регулируемые цены и заработная плата), часто поддерживаются большинством. Темная сторона демократии состоит в том, что права человека не защищены, если этого хочет большинство.

G5. Грамотность (Literacy) (со Слоном).⁶²

Эта операция помещает одного Диссидента вашего цвета, взятого из пула, в Сферу со Слоном. Если диссидентские квадраты заполнены, эта операция Регрессирует одну Анархию.



❖ **Условие.** Администратор в Порту со Слоном должен быть вашего цвета.

Пример. За Белого Игрока, вы перемещаете Слона в Бразилию, чтобы начать революцию, используя грамотность. Там уже есть два белых Диссидента, поэтому вы должны Регрессировать Анархию, взятую из вашего пула Победы, в Бразилию.

⁶²ГРАМОТНОСТЬ - это требование ценить любую политическую идею более изощренную, чем «власть имеет право». И все же без западного империализма неграмотным племенным землям, преобладающим по всей Америке, Тихоокеанскому региону, Австралии и Африке, потребовались бы столетия, чтобы стать грамотными. Неслучайно Великобритания, лидировавшая в мире по политическим и индустриальным идеям, также была самой грамотной страной (53% в 1650 году по сравнению с остальным миром в несколько процентов). Умение читать и писать связывает вас с уроками истории и всем, что было открыто западной культурой со времен Аристотеля. В эпоху, когда большинство рабовладельцев не умели читать, грамотные рабы были редкостью. Тем не менее, обученные миссионерами рабы возглавили множество восстаний (№ 02. № 02. № 12, № 13. № 14, № 16. № 19, № 21, № 23, № 28, № 33), и, таким образом, рабовладельцы преследовали миссионеров, пытавшихся научить рабов читать и писать. Один грамотный раб, Джозеф Найт, который читал о деле Сомерсетта (см. Сноску «РАБЫ ПОДАВАЛИ В СУД НА СВОИХ ХОЗЯЕВ?»), подал и выиграл иск о свободе от своего имени (Knight v. Wedderburn, 1778). Освобожденные рабы, которые быстрее всего стали грамотными гражданами были в Соединенных Штатах, более половины из которых были грамотными через 50 лет после провозглашения эмансипации. Это было выше, чем в большинстве стран и в среднем в мире составляло 26% в 1915 году. Роберт Хиггс назвал это «достижением, редко наблюдаемым в истории человечества».

G6. Судебное разбирательство (Lawsuit) (с оплатой).⁶³

Эта Операция позволяет вам Глобализировать одну Идею в Разветвлении Билля о Правах. Это единственный способ внести карту в Билль о Правах без проверки Жизнеспособности.



Глобализируемая Идея должна быть где-то ниже (т. е. дешевле) карты Идеи *судебного разбирательства* с вашим Синдикатом в том же столбце Рынка. Это показывает судебное сражение в пробном деле об отмене рабства.⁶⁴

- Стоимость Агенты-в-квадрате.** Стоимость *судебного разбирательства* в золоте, равно квадрату текущего числа Агентов (любого цвета) на Глобализируемой карте [0,1,4,9 соответственно].
- Решение суда.** Выберите, какую Свободу (через ее ориентацию) вы хотели бы видеть при размещении в Разветвлении. Переместите узаконенную Идею в нижнюю часть Разветвления Билля о Правах, чтобы была видна только выбранная Свобода. Это создаёт новую Пару Свободы.⁶⁵
- Отец-Основатель.** Если вы первый, кто Глобализируете Идею в Билле о Правах, вы становитесь Отцом-Основателем*.
- Без Воздействия (No Impact).** Глобализация Идеи через *судебное разбирательство* или *плебисцит* не оказывает *воздействия (М)*.
- Отзыв.** Все участники Синдиката (любого цвета) Глобализируемой Идеи Отзываются*. Если вы являетесь Красным Игроком, у вас есть право Национализировать иностранного участника Синдиката через подачу Петиции (следующий пункт).
- Бонусная Петиция.** Сразу же после того, как вы провели *судебное разбирательство* или *плебисцит*, подайте одну *бонусную петицию (L)*.
 - Если *решение суда* было красным (оставлен видимым красный символ, **G6b**), выполните бонус красного (национализируйте/приватизируйте Агента) (**L1.1**) или красно-черного (сбор средств) (**L1.3**) цвета.
 - Если *решение суда* было черным, выполните черный (принятие закона) (**L1.2**) или красно-черный бонус (сбор средств).

⁶³РАБЫ ПОДАВАЛИ В СУД НА СВОИХ ХОЗЯЕВ? Только в Великобритании с ее долгой историей общего права и открытий эпохи Просвещения. В деле Сомерсет против Стюарта, контрольном деле, спонсированном аболиционистом Грэнвиллом Шарпом, обвиняемым был Джеймс Сомерсет, беглый ямайский раб, сбежавший в Англию. Его защитники утверждали, что, хотя колониальные законы могут допускать рабство, оно было незаконным в Англии, потому что и парламент и общее право Англии ничего не говорили

по этому поводу. Оппозиция утверждала, что собственность имеет первостепенное значение и что было бы опасно освобождать всех рабов в Англии. Судья постановил, что Сомерсет должен быть освобожден: «Состояние рабства имеет такую природу, что оно не может быть введено ни по каким причинам, моральным или политическим, но только с помощью позитивного закона, который сохраняет свою силу еще долго после того, как причины, события и само время, из которого оно было создано, стираются из памяти. Это настолько одиозно, что ничто не может поддержать его, кроме положительного закона. Поэтому, какие бы неудобства могли возникнуть из этого решения, я не могу сказать, что этот случай разрешен или одобрен законодательством Англии; и поэтому черный должен быть освобожден». - Судья лорд Мэнсфилд, Сомерсет против Стюарта, 1772 г.

⁶⁴БРИТАНСКАЯ ПРАВОВАЯ ТРАДИЦИЯ. «... Британская земельная аристократия, в отличие от земельной аристократии в некоторых европейских странах, таких как Россия, базировалась на местном уровне, как с точки зрения экономической, так и политической власти. Это означало, что земельное дворянство поддерживало децентрализацию власти, особенно потому, что эти местные элиты сами осуществляли большую часть этой власти в качестве мировых судей и других ролей. В отличие от этого, российское дворянство черпало свою экономическую поддержку и политическую мощь в своей роли либо военного, либо гражданского агента центрального правительства и, следовательно, поддерживало царский деспотизм». — Томас Сауэлл, *Завоевания и культуры*, 1998. стр. 88. Также см. Сноску 1 в игре John Company.

⁶⁵СУДЕБНЫЕ ИСКИ были результатом просвещения принципа независимой судебной власти, призванного поддерживать совокупность законов, а не волю монарха. Билль о Правах кодирует философские основы режима (черные символы). Общая Воля отражает активную деятельность населения (красные символы). Такая деятельность не должна противоречить основным принципам. Ближайшим эквивалентом на Востоке были заявления религиозных властей о том, что действие нарушает священные тексты, и это имело ограниченную полезность в качестве сдерживания государственного порабощения, поскольку восточные теократии не практиковали разделения церкви и государства.

G7. Плебисцит (Plebiscite) (с оплатой).⁶⁶

Эта операция идентична *судебному разбирательству (G6)*, за исключением того, что она Глобализирует Идею в Разветвлении Общая Воля, а не в Билле о Правах.⁶⁷



❖ **Тирания Большинства**⁶⁸. Если эта операция добавляет 6-ю Идею (6-й символ Свободы, а не карту) к Общей Воле, первая идея в Разветвлении сбрасывается (2-я карта с символом Свободы)*.

Пример (плебисцит, затем бонусное принятие закона). Западный столбец имеет (снизу вверх): Партия Свободы (Liberty Party) (с вашим Синдикатом красного цвета), Либерализм (Liberalism) (с двумя Синдикатами, зеленым и красным), Кровоточащий Канзас (Bleeding Kansas), Великое пробуждение (Great Awakening) (также с вашим Синдикатом), Хижина дяди Тома (Uncle Tom's Cabin) и Коммунистический манифест (Communist Manifesto). Во время ваших операций, будучи игроком красного цвета, вы проводите плебисцит, который находится на «Пробуждении», нацеленный на Либерализм ниже. Это стоит 4 золота (два в квадрате), и Снимает двух агентов. У Либерализма есть символы «перо - свеча» и вы выбираете глобализацию на стороне «свечи». Это первая карта, добавленная к Общей Воле, поэтому в качестве Отца-Основателя вы выбираете первой Парой Свободы «перо - свеча». Во время вашей черной бонусной Петиции вы можете бесплатно Глобализовать идею Партии Свободы как внеочередное Принятие закона (L1.2), поскольку она у вас имеет Синдикат и символы «свеча - перо» соответствуют Паре Свободы в Билле о Правах.

⁶⁶ МИССИОНЕР должен иметь достаточно смелости, чтобы войти в чужую культуру, невооруженный и одинокий, и сказать им, что то, что они делали веками - является злом, например, рабство. Возможно, величайшим миссионером-аболиционистом был доктор Ливингстон (№ 25), чья нетерпимость к рабству привела его к проблемам с более чем одним африканским властелином. Он лоббировал британское правительство с целью профинансировать некоммерческую версию европейского колониализма с поселениями преданных христиан, живущих среди людей, чтобы помочь им изучить образ жизни, не связанный с рабством. Сегодня его идеи будут высмеивать как неуважение к местной культуре, но в то время его главными препятствиями были чиновники казначейства, которые понимали мрачные экономические перспективы в Африке. Тем не менее христианские миссионеры добились поразительного успеха в обращении культур коренных народов в колониях. (Я предполагаю, что это связано с тем, что веками христианские ученые в традиции святого Фомы Аквинского объединили естественный и сверхъестественный миры.) Помимо прозелитизма (обращения в другую веру) слова Божьего, они часто овладевали местными языками и разработали для них системы письма, что стало большим шагом вперед для неграмотных коренных народов. Некоторые из новых грамотных миссионеров, такие как лидер Гаити Лувертюр, продолжали руководить революциями, основанными на идеях Просвещения. Однако миссионеры, назначенные к уже грамотным восточным культурам, добились небольших успехов и иногда массовых репрессий, таких как восстание Боксеров.

⁶⁷ РЕСПУБЛИКА ИЛИ ДЕМОКРАТИЯ. Билль о правах, например, в Конституционном законе республики, кодирует самоочевидные истины и научные открытия о природе надлежащего общества. В той степени, в которой Билль о правах объективно истинен, это означает, что любая попытка обойти его имеет последствия как правило природы, а не человека. Билль о правах считается принципиально неприкосновенным, независимо от правителей, голосов или опросов общественного мнения: меньшинство не может быть порабощено, даже если этого хочет большинство. В республике регламентировано применение силы только против применения силы. Напротив, демократия воплощает субъективную волю избирателей, а не объективные законы природы. Демократия имеет тенденцию к буре аморальных правил, каждое из которых подкреплено оружием для создания или защиты государственной или частной вотчины за счет чьей-либо свободы. Первое, что теряется при правлении большинства, - это права меньшинств. Это включает индивидуальные права, учитывая, что каждый человек составляет меньшинство. Такое подавление взглядов меньшинства означает, что демократия консервативна перед лицом изменений и (используя терминологию эволюционистов), что случайные полезные мутации никогда не будут выбраны естественным образом.

⁶⁸ ТИРАНИЯ БОЛЬШИНСТВА. В этой игре красные символы представляют активизм, а черные символы представляют моральную основу активизма (просветительского или религиозного). Тезис игры состоит в том, что мораль должна быть исключена из демократии, иначе произойдет тирания большинства, когда меньшинство будет вынуждено принять моральные стандарты большинства. С другой стороны, активизм следует исключить из Билля о правах республики, оставив только моральные нормы, на которых была основана нация.

Н. ФАЗА СЛОНА

Фишка слона* определяет интерес прессы к усилиям abolitionистов. Бросайте 1d6 для **перемещения Слона** и используйте это число, возможно, чтобы сбросить одну Рыночную Карту посредством **Культурного распространения**. Затем удалите все разрывы на Рынке. Если невозможно устранить разрывы из-за того, что в обеих колодах закончились карты - эра заканчивается (**J3, J5**) и происходит подсчет очков (**J4, J6**).

Н1. Действия, операции и воздействия Слонов.

Маленький **значок слона** обозначает действие, операцию или воздействие Слона. Если вы выполняете действие, операцию или воздействие слона, немедленно переместите Слона, чтобы он указывал на Порт, где вы это выполняете. Слон должен оставаться в этом порту до конца вашего хода. Другими словами, все ваши действия, операции и воздействия слона должны выполняться в одном и том же порту.

- ❖ **Действие Слона** только одно - *назначение на пост* (post) (**F4**).
- ❖ **Операции Слона** — это *предоставление вольной* (**G2**), *вестернизация* (**G3**), *избирательное право* (**G4**) и *грамотность* (**G5**).
- ❖ **Воздействие Слона** (при принятии закона) только одно - *истребовать* (claim) барьер (**M6**).
- ❖ **Хинин (Quinine)**. Вы не можете использовать Слона в Сфере с желто-зеленым диском Болезни, пока у вас нет Фабрики⁶⁹. Если вы сделаете её, то заберите этот диск с Болезнью в свой пул Победы.

⁶⁹ РАБОТНИКИ ФАБРИКИ РАБЫ? Нет. С эпохи Возрождения беглые крепостные бежали в города в поисках работы, несмотря на суровые наказания, включая клеймение, за то, что они покинули поместье без разрешения. «Stadtluft macht frei» (городской воздух делает свободным) было лозунгом того времени. Много было написано, оплакивая суровые условия на городских фабриках, без упоминания о том, что рабочие были там добровольны тем, что сбежали из еще более суровой системы. Рабочие никогда не становятся рабами из-за бедности или плохих заводских условий. Рабочие становятся рабами только в том случае, если на них установлено ружье или кнут, чтобы гарантировать, что они не могут бросить работу в пользу чего-то лучшего. Было ли лучше работать на фабрике или в поле? Многие исследования подтвердили ответ, который сами рабочие дали с помощью побегов.

Н2. Бросок перемещения Слона (Elephant's Walk).

Если в течение вашего хода вы не предпринимали никаких действий со Слоном, операций или воздействий (**H1**), переместите Слона на количество сфер, указанных на броске перемещения Слона (**H**). В противном случае Слон остается там, где он есть.

- ❖ **Ход по часовой стрелке**. Слон перемещается по всем Сферам по часовой стрелке вокруг карты мира.
- ❖ **Обход (Bypass)**. При перемещении Слон пропускает Сферу с Болезнью (даже если у вас есть Фабрика Промышленной революции) или Современность.
- ❖ **Порт (Port)**. Оказавшись в пункте назначения, поместите Слона в Порту с наибольшим количеством Вольных + Администратор. Вы выбираете, при равенстве.

Пример. Слон в Европе и бросок перемещения Слона - «4». Переместите Слона в направлении: Османская империя-Китай - Япония - Ост-Индия. Если это продвинутая игра, а в Ост-Индии все еще есть Болезнь, пропустите ее, чтобы Слон оказался в Индии. Есть два порта на выбор, но у Моголов (Mughal) больше Вольных, так что установите Слона в порту Моголов (продолжение в Н3).

Н3. Культурное Распространение (Cultural Diffusion).⁷⁰

Если на Рынке нет Разрывов для заполнения (поскольку не произошло Глобализаций в продвинутой игре или успешных *революций* через революционное воздействие (**M4**)), то одна Карта Рынка сбрасывается. Бросок перемещения Слона показывает, какая карта сбрасывается, начиная с позиции с нулевой стоимостью и поднимаясь вверх к колоде. Например, если вы бросаете «1», самая нижняя Карта Рынка сбрасывается. Любые Агенты на ней Отзываются (Divested), а над Революционерами совершили Расправу (massacred). Столбец Рынка, с которым это происходит, всегда Западный.⁷¹

Примечание: В Базовой игре никогда не появляются Разрывы для заполнения, поэтому бросок перемещения Слона всегда оставляет Разрыв на Западе и новые карты всегда приходят из Западной колоды.

- ❖ **Культурное распространение с Запада на Восток.**⁷² Если на целевой карте от броска перемещения слона есть **культурная стрелка распространения** () , то карта перемещается в столбец «Восток» (следуя за стрелкой), а не сбрасывается. Карта переходит в тот же ряд в столбец «Восток», на ней остаются все агенты, а за ней остается разрыв. Сбросьте карту, находящуюся в настоящее время в столбце «Восток», лишив ее всех участников Синдиката и уничтожив всех Революционеров. Это показывает разрушительное распространение идей с Запада на Восток.

Пример. Бросок перемещения слона из предыдущего примера - «4». Это сбрасывает четвертую снизу карту из столбца Запада. Но эта карта «Свобода слова (Freedom of Speech)» имеет стрелку культурного распространения, поэтому вместо этого она выбивает четвертую снизу карту в восточном столбце. Карта, которая оказывается на этом месте - Русская Революция с одним Революционером, она возвращается в стек Революции как проваленная (**K2**), а Революционер сбрасывается в пул.

⁷⁰ КУЛЬТУРНАЯ ДИФФУЗИЯ - это распространение культурных стилей, религии, технологий, языков и других идей между людьми, обычно от одной культуры к другой. В этой игре это происходит посредством убеждения, а не принуждения (например, запрещение браков по принуждению, обращений, вторжений и т. д.).

⁷¹ ЗАПАД. «Идея свободы всегда была присуща Западу». — Людвиг фон Мизес, Антикапиталистическая ментальность, 1956.

⁷² ВОСТОЧНЫЙ / ЗАПАДНЫЙ РАСКОЛ. «Хотя в 1346 году между Западной и Восточной Европой было мало различий с точки зрения политических и экономических институтов, к 1600 году они были совершенно разными мирами. На Западе рабочие были свободны от феодальных сборов, штрафов и постановлений и становились частью быстро развивающейся рыночной экономики. На Востоке они тоже были вовлечены в такую экономику, но как принудительные крепостные, выращивающие продукты питания и сельскохозяйственные товары, востребованные на Западе». — Аджемоглу и Робинсон, «Почему нации терпят поражение», 2013 г.

I. ФАЗА БРОСКОВ НЕНАВИСТИ И ПОГРОМА (HATE & POGROM ROLLS)

Сделайте обязательный **бросок ненависти**, чтобы проверить выживание Вольных и миссионеров в Порту со Слоном.⁷³ Затем сделайте обязательный бросок погрома 1D6 для каждой сферы с двумя Анархиями.

⁷³ НЕНАВИСТЬ, что это? В «Bios: MegaFauna» я описываю эмоции как состояния сознания, связанные с принятием решений, которые впервые возникли в лимбической системе некоторых рептилий. Ненависть может иметь свои основания в территориальном гневе и сексуальной ревности, но, похоже, стала чисто человеческой идеей, коллективно направленной против религии, расы или социального статуса. В этой игре ненависть олицетворяет коллективистские идеи, направленные на законное или незаконное насилие против вольноотпущенников и западных абolicционистов. «В 1855 году, когда фирман (разрешение) султана (запрещающий работорговлю) был зачитан в Мекке и Джедде, это вызвало революцию. Турецкие официальные лица, в том числе кади, читавшие фирман, были убиты, гарнизон был закрыт, а Мекка находилась в состоянии восстания, пока Порты не отменила неприятный приказ. И когда 25 февраля 1860 года генерал-губернатор Хеджаза издает приказ, запрещающий работорговлю во всех турецких портах Красного моря, возникло большое волнение и страх перед насилием 1855 года. В Красном море не было османского крейсера, способного выполнить этот приказ, и турецкие официальные лица были слишком напуганы, чтобы выполнить его.». Бичи, Работорговля в Восточной Африке, 1976.

11. Число Кубов, Бросок Ненависти (Hate Roll).

Количество кубов в броске ненависти равно числу открытых мест в Порту со Слоном, максимум 4 кубика. Открытые места включают в себя Администратора, Порт (который всегда открыт!) и рабов.

Пример: Слон находится в Гонконге. В Гонконге⁷⁴ есть 1 Вольный, но нет Администратора. Следовательно, количество кубов ненависти равно 2: открытый пост Администратора плюс открытый Порт. Если агента назначают на пост в Гонконг, количество кубов ненависти уменьшится до 1.

⁷⁴ ГОНКОНГ - крошечный заброшенный остров, переданный Великобритании в 1842 году после того, как династия Цин проиграла одну из Опиумных войн. Это имело огромные последствия для всей Азии. Не имея всех ресурсов, кроме человеческого капитала, и обедневшая до второй половины 20 века, она стала самой быстрорастущей экономикой в мире. Сейчас здесь один из самых высоких в мире доходов на душу населения, а максимальная ставка личного налога составляет всего 15%. Канадский институт Фрейзера считает Гонконг номером 1 в мире по экономической свободе. Бывшие британские колонии доминируют по экономической свободе в мире: Сингапур (2-е место), Новая Зеландия (3-е место), Ирландия (5-е место), Великобритания (6-е место), Маврикий (7-е место), Австралия (9-е место), а также США и Канада (поделившие 11-е место). (Венесуэла, корзина социализма, находится на последнем месте). — Институт Фрейзера, Доклад об экономической свободе в мире, 2017 г.

12. Убийства на почве Ненависти (Hate Kills).⁷⁵

Когда бросок ненависти сделан, проверьте значение, выпавшее на каждом кубе. Если грань куба совпадает с числом на Барьере, цвет указывает, какой токен будет потерян. **Если вы страдаете от нескольких результатов, вы сами выбираете порядок применения.**

- Красные, Белые или Зеленые Кровавые кубы (Bloody Dice) (Барьеры Свободы).** Каждый красный символ куба на Барьере вызывает убийство* красного Вольного или Мученичество красного Агента (на ваш выбор). Также для Белых и Зеленых символов кубов. Все Убийства происходят в Порту со Слоном и Диссиденты, полученные в их результате, помещаются в Сферу со Слоном. Если места Диссидентов заполнены, конвертируйте каждый дополнительный мипл в Анархию. Если Анархия полна, экспортируйте каждую лишнюю Анархию в качестве Беженца (Refugee).

Исключение: В не-тирании ненависть разочарования (frustrated) порождает Анархию, если нет токена цвета кубика для убийства, см. I3.

Пример: Если вы выбросили 1, 1, 1 в Пекине, Боксеры⁷⁶ убивают три христианских токена. Если там есть 2 белых Вольных и белый Администратор, оба мипла убиты и перемещаются в квадраты диссидентов, Агент становится мучеником (Martyred), добавляя 3-го диссидента. Но только один квадрат Диссидента остался пустым, поэтому две другие жертвы становятся дисками Анархии.



- Фиолетовый куб (Эмбарго).⁷⁷** Каждый фиолетовый куб топит одного Соседнего торговца (на ваш выбор, если их больше одного), не военный корабль (с Морской Пехотой).
- Желтые кубы (Налоги).⁷⁸** Каждый желтый куб заставляет вас тратить 1 золото (игнорируйте, если у вас все Агенты в долге).

Пример: Налог Ликин (Likin tax) изображает две грани кубов: зеленую 6 и желтую 6. Если вы бросаете одну 6 в Пекине, этот жетон налога убивает зеленого Вольного и вынуждает вас потратить золото.

⁷⁵ ВЫБРАТЬСЯ ИЗ ПРОКЛЯТОГО МЕСТА! Что значит пренебрегать неотъемлемым правом? Законы природы не могут быть нарушены: например, 300 000 км / сек - это не просто хорошая идея, это закон! Право личности также является Законом природы, и его нарушение (например, при порабощении или в ответных убийствах) также влечет за собой неизбежное последствие: потерю статуса разумного существа. Поскольку ваше выживание зависит от причины, эта потеря человечности является серьезным, даже фатальным, ущербом для вашей самоидентификации. Да, совершение зла может привести к потере статуса перед другими или перед Богом, но это ничто по сравнению с вашим отрицанием принципов жизни. Даже кража цента или подобное крошечное нарушение принципа означает, что вы вор, и ничто в принципе не мешает вам украсть миллионы и жить несчастной ревнивой жизнью

профессионального паразита.

⁷⁶ БОКСЕРЫ (то есть «Праведные и Гармоничные Кулаки») были антизападной националистической толпой, объединенной под лозунгом «Поддержите правительство Цин и истребите иностранцев». Мистически считая себя невосприимчивыми к западным пулям, они убили 32 000 китайских христиан и 200 миссионеров и осадили еще тысячи в посольском квартале Пекина. Китайское правительство было разделено на тех, кто поддерживал Боксеров во главе с вдовствующей императрицей Цыси, и тех, кто выступал за примирение во главе с принцем Цин. Западный альянс из восьми стран победил китайскую армию и Боксеров и снял осаду через 55 дней.

⁷⁷ ЭМБАРГО используют силу, чтобы заблокировать право одного человека на совершение сделки с другим. Свободная торговля - это еще один принцип экономической свободы эпохи Просвещения, открытый Адамом Смитом и принятый Робертом Пилом накануне индустриального подъема. Свободная торговля была установлена в невиданной ранее степени: отмена законов о кукурузе, прекращение действия законов о мореплавании, отмена всех тарифов и применение всех мер либерализации в равной степени ко всем торговым партнерам, которые, соответственно, были обогащены.

⁷⁸ НАЛОГИ БЕЗ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВА представляют собой часть вашего производительного дохода, конфискованную под дулом пистолета и используемую по причинам, с которыми вы не согласны. Крайний пример: налоги еврейских банкиров помогли оплатить газовые камеры Аушвица. Единственное законное использование налоговых средств - прямая защита прав личности. Законные расходы включают средства на судебную систему для урегулирования споров между людьми, полицию для подавления вооруженной борьбы между людьми, постоянную армию для предотвращения вторжений и флот для блокирования работ торговли.

13. Ненависть Разочарования в Не-Тирании (Frustrated Hate in Non-Tyrannies).⁷⁹

Тирания — это любая Сфера, которая начинает эту фазу с 5 Барьерами (символ железной руки). Она представляет железную руку верховного монарха, подавляющего любые протесты или Анархию.⁸⁰ В Тирании по-прежнему есть броски ненависти и погрома, но нет разочарованных толп.



- Разочарованные толпы.** Если Сфера не является Тиранией (то есть 4 или меньше Барьеров), то результаты любых символов кубов с чёрной окантовкой, порождают 1 Анархию, если они не могут никого убить из-за отсутствия целей. Другими словами, в не-тирании, если вы выбрасываете результат куба «разочарования», указанного на Барьере и нет токенов этого цвета, доступных для убийства, то толпа генерирует Анархию из чистого разочарования!
- Соло или Кооперативная Игра.** Если вы играете в полностью кооперативную игру (C1b или C1c), считайте, что все сферы являются не-тираниями независимо от того, сколько у них барьеров. Это делает мир менее стабильным и более анархичным.

Пример: Слон в Стамбуле. Османская империя имеет все 5 барьеров и поэтому находится под железной рукой султана. Бросок ненависти важен, если выпадают любые «6» (налог Jizya). Но если империя ранее потеряла «Дворянский» («dvoryane»⁸¹) барьер, железная рука ослабевает и теперь анархия возможна от разочарованных толп. Если бросок ненависти равен 1,1,2,2, четыре гражданина (красных Вольных) должны быть убиты от Панисламизма (Pan-Islamism) и системы Devşirme. Но нет граждан, чтобы быть убитыми, поэтому толпы создают 4 анархии. Поскольку османы могут иметь только 2 анархии, беженцы распространяют дополнительную Анархию в Китай и Европу.

⁷⁹ ЖЕСТОКОСТЬ. Трактат Чезаре Беккариа (№ 8) послужил санкционированием беспрецедентных законов против «жестокости и необычного наказания». Европа девятнадцатого века была первой, кто конкретизировал моральные вызовы детскому труду, казни как зрелищному спорту, наказанию пытками и нанесением увечий. Вольтер (№43), Юм (№45), Дидро (№46) и совсем недавно Мэтт Ридли утверждали, что коммерческое поведение, зависящее от доверия и отсутствия принуждения, делает людей мягче. Именно торговцы-нувориши (быстро разбогатевший человек из низкого сословия), такие как Веджвуд и Уилберфорс, финансировали движение за отмену смертной казни. Сара Веджвуд, тётка Чарльза Дарвина, была самым крупным донором.

⁸⁰ ТИРАНИЯ - это любое правительство, которое не уважает права людей. В игре 5 восточных сфер, кроме Восточной Африки, начинаются как тирании.

⁸¹ РУССКИЕ КРЕПОСТНЫЕ стали движимым имуществом в 1658 году и могли быть проданы другим имениям, но сохраняли свои семьи и имущество. Согласно переписи 1719 года около четырех пятых населения были порабощены, причем поровну распределялись между царем и дворянами (знать). Сбежавшие крепостные бежали по «Подземным железным дорогам» (тайная система побегов) на юг, и дворяне постоянно требовали от правительства взять на себя их задержание.

14. Броски Погрома (Pogrom Rolls)⁸².

Для каждой Сферы с 2 Анархиями (указывающими на экономически мотивированный геноцид), бросьте 1D6, чтобы увидеть, результат **Расправы (Massacred)** в этой Сфере. Расправа удаляет токен в общий пул, без создания Мучеников (Martyred) или порождения Диссидентов. Вы выбираете порядок.



- ❖ **Цвет жертвы.** Если вы выбрасываете 1, то убейте белый токен (если его нет, ничего не происходит). Если вы выбрасываете 2, убейте красный токен (если его нет, ничего не происходит). Если вы выбрасываете 3, убейте зеленый токен (если его нет, ничего не происходит). Выброшенный токен — это ваш выбор: Вольный, Диссидент, Администратор или **Фабрика**.
- ❖ **Беженцы.** Если вы выбрасываете 4, 5 или 6, происходит регресс Анархии. Поскольку в Сфере уже есть максимум 2 диска, назначьте эту Анархию как Беженцев в Соседнюю Сферу. Если это создает условия для нового погрома, бросьте 1D6 для этого погрома.⁸³

Примечание: В отличие от ненависти, погромы воздействуют на всю Сферу и не зависят от разочарования Тирании или от того, где находится Слон.

Пример: В Индии есть 2 Анархии, а индийский бросок погрома - 1, убивающий красный токен. Единственный доступный красный токен в Индии - британский колониальный агент, сбрасывается в пул. Во время хода вашего соперника погром все еще там, и снова выбрасывается 1. Но красных токенов больше нет, поэтому ничего не происходит. Теперь снова

ваш ход, и погромы все еще происходят. Вы выбрасываете 5, добавляя анархию, взятую из вашего пула Победы. Поскольку Индия полна, переполнение распространяется на Соседнюю Сферу. Вы выбираете Китай, это приводит Китай к 2 Анархии. Так что в Китае вы должны также сделать бросок погрома.

⁸³ ПОГРОМЫ - это официально попустительские атаки на целевую группу. Племенные погромы часто подавляются европейским колониализмом, но вновь всплывают после обретения независимости. Примеры включают: Индуисты против Мусульман в Индии; Сербь, убивающие Хорватов и Албанцев в Югославии после Тито; Мусульмане, убивающие Ибосов в Нигерии; Хуту, убивающие Тутси в Руанде/Бурунди; Иди Амин, убивающий Угандийские меньшинства, Мусульмане, убивающие Пид-Нуаров и т. д. в Алжире и Матабеле, уничтоживший Шону в Зимбабве, и нынешний погром Рохинджа в Мьянме. Жертвами всегда являются относительно богатые меньшинства, а агрессорами движет экономическая зависть в соответствии с «синдромом Шейлока», ошибочной верой в то, что жертвы наслаждаются чрезмерным процветанием. Расизм и религия играют лишь поверхностную роль. Нацистский холокост - еще один пример современного погрома, нацеленного на еврейских банкиров и других экономических посредников.

⁸³ АЗИАТСКОЕ ВТОРОЕ КРЕПОСТНОЕ ПРАВО было незаконно наложено частным фермерским хозяйствам во время Большого скачка Мао Цзэдуна и Полей Смерти (места массовых захоронений жертв левозэкстремистского режима Красных Кхмеров) Пола Пота (генеральный секретарь Красных Кхмеров). На смену им пришли принудительные сельскохозяйственные коллективы, следуя социалистической теории, согласно которой жертвование личными свободами необходимо для лучшего общества. Вернув время к феодализму при династии Цин, новым крепостным было запрещено владеть собственностью, сдавать в аренду, продавать или использовать землю, которая когда-то принадлежала им, выполнять несельскохозяйственные работы, протестовать или бежать от голода. Десятки миллионов погибли от голода, каннибализма, ополченцев, пыток и самоубийств. Разрушение частных домов с целью переселения крепостных в трудовые коммуны превышало масштабы разрушений, вызванных бомбардировками Европы во время Второй мировой войны.

J. ОБНОВЛЕНИЕ РЫНКА И КОНЕЦ ИГРЫ

Чтобы завершить ход, восстановите Рынок как матрицу карт 6 x 2. Если у вас закончились карты в колоде, кооперативная эра заканчивается в соответствии с J3, а если это конец игры, то в соответствии с J4. Если это не конец игры, то продолжайте в соревновательную эру в соответствии с J5.

- ❖ **Темная Эпоха.** Игра заканчивается поражением, если вся Анархия находится на карте мира в самом конце этой фазы.
- ❖ **Современный мир.** Игра также заканчивается, если все Сферы становятся современными государствами.

J1. Обновление Рынка

Чтобы завершить ход, заполните все разрывы на Рынке, выполнив следующую процедуру:

1. **Сдвиньте карты вниз.** Переместите карты (и любых Агентов на них) вниз, чтобы заполнить каждый разрыв в своем рыночном столбце, начиная с самого нижнего разрыва.
2. **Выложите новые карты.** Возьмите карты из соответствующей восточной или западной колоды и заполните столбец с самой нижней пустой ячейки. Это восстанавливает Рынок, так что в каждом столбце снова 6 карт. Если одна колода (восточная или западная) заканчивается, вместо этого начните выкладывать из другой. Заполните пробелы на Востоке в первую очередь. Это поместит Западные карты в Восточный рынок или наоборот.⁸⁴

Важное замечание: Если Рынок не может быть обновлен из-за того, что обе колоды пусты, кооперативная (J3) или соревновательная (J5) игра тут же заканчивается, и начисляется подсчет очков.

⁸⁴ПРОТИВОРЕЧИЯ ВОСТОЧНОГО МИСТИЗМА. Место в игре, когда западные идеи иссякают, а восточные идеи начинают наводнять западный рынок, можно считать оккультными причудами, популяризируемыми Сведенборгом, Месмером и другими спиритуалистами. Имя Месмера вдохновило термин «гипнотизировать», но его сеансы были опровергнуты комитетом, возглавляемым Бенджамином Франклином (№ 44).

J2. Вернуть в исходное состояние Агентов на Рынке.

Сдвиньте всех Агентов, которые стоят на символах операций (G), в другое место на этой Карте Рынка (для повторного их использования в последующих ходах).

- ❖ **Революции на Рынке.** Сдвиньте походившего Революционера обратно на пустое место Вовлечения (F6), откуда он пришел, чтобы он не потерял свое место в очереди.

J3. Конец кооперативной эры и Контрпросвещение (Counter-Enlightenment).⁸⁵

Кооперативная эра заканчивается, если во время Фазы Обновления Рынка (J1) карту на Рынке невозможно обновить, поскольку колода как Востока, так Запада пуста. Каждый игрок проверяет, избежал ли он своего личного контрпросвещения.⁸⁶ Если это удалось, он может считать победные очки по J4.

- ❖ **Контрпросвещение Красного Игрока.** В кооперативном конце игры Красный Игрок не получает ПО, если в игре больше Работоторговцев, чем красных Агентов (Британских колонистов, Администраторов, Морской пехоты) и красных Администраторов по умолчанию (K8).
- ❖ **Контрпросвещение Белого Игрока.** В кооперативном конце игры Белый Игрок не получает ПО, если игра заканчивается менее чем с 15 Вольными любых игроков на карте Мира (Диссиденты не учитываются).
- ❖ **Контрпросвещение Зелёного Игрока.** В кооперативном конце игры Зелёный Игрок не получает ПО, если в игре осталось более 25 Барьеров (изначально их 39).

⁸⁵ БЫЛА ЛИ ОТМЕНА РАБСТВА НЕИЗБЕЖНОЙ? Аболиционисты не могли знать, что они ограничены во времени. Эмансипация могла получить моральную основу только в эпоху Разума, когда мораль считалась такой же абсолютной, как и любой другой закон природы. Этого не могло произойти при современном «культурном релятивизме», который оценивает решения и действия человека по местной культуре, а не по объективным критериям. Противопоставьте индивидуальные права, санкционирующие неотъемлемое право на жизнь, свободу и собственность, с «правами человека», «определенными» таким образом во Всеобщей декларации прав человека ООН: «человек свободен только тогда, когда он живет так, как его общество определяет свободу». Другими словами, местный авторитет может искусно переопределить любую форму рабства как «свободу»! (То, что меняется по прихоти, является противоположностью определению.) Хотя рабство (в широком смысле) в настоящее время незаконно во всем мире, другие принудительные операции (такие как кастовая система, детоубийство женского пола, принудительный контроль рождаемости, ритуалы калечащих операций на половых органах, жестокое обращение с женой, национализация) по-прежнему процветают. Миссионеры, которые когда-то боролись с этим злом, отступают, обвиненные мультикультурными интеллектуалами в «евроцентризме» или «неуважении к родным культурам». Если бы промышленная революция не произошла и аболиционисты проявили немного меньшее рвение, рабство все равно было бы не «своеобразным институтом», а доминирующим образом жизни.

⁸⁶ КОНТРПРОСВЕЩЕНИЕ относится к философии, свергающей Эру Разума в пользу Эры романтизма и, в конечном итоге, Эры Субъективизма. Исайя Берлин, резюмируя Контрпросвещение как релятивистское, антирационалистическое, виталистическое и органическое, возлагает вину на немецких идеалистов, таких как Кант и Гегель, которые отвергали разум как авторитет знания и морали. Другие историки, такие как Эверделл и Мельцер, позиционируют Руссо как основателя контрпросвещения и философии террора во время Французской революции. Как бы то ни было, без уважительной причины, которую я вижу, интеллектуалы отказались от Просвещения в момент его наиболее впечатляющих успехов в освобождении человечества. «Мне пришлось отказаться от знания, чтобы освободить место для веры», - Иммануил Кант, Критика чистого разума, 1781.

J4. Кооперативный и Соло подсчёт очков / Победа.

Если игра закончилась (т.е. вы не играете в соревновательную эру, либо потому, что все заранее договорились о том, что игра будет кооперативной, либо не все избежали контрпросвещения), все игроки, которым это разрешено, считают свои победные очки.

- ❖ **Подсчет очков.** Каждый жетон или диск в вашем пуле Победы стоит 1 ПО, за исключением дисков с болезнями, которые стоят 3 ПО. Каждый токен вашего цвета на карте (Вольный, Администратор, Фабрика, Морская пехота и Администратор по умолчанию (**K8**)) считается за 1 ПО. Все диссиденты, независимо от цвета, засчитываются Белому Игроку (они придерживаются культа Мучеников).
- ❖ **Победа.** Если игра не будет продолжаться *соревновательно (J5)*, игра заканчивается. Сложите объединённые ПО «Просвещенных» игроков: 50 или более считается за незначительную победу, 75 или более за решающую победу.

J5. Эра соревновательной игры.

Если все игроки в многопользовательской игре избежали контрпросвещения, игра продолжается еще несколько ходов в **соревновательной эре**. В конце этой эры единственный победитель - тот, у кого больше всего ПО (он может гордиться тем, что его политика положила конец рабству).

- ❖ **Колоды.** Перемешайте все западные идеи, сброшенные в кооперативную эру, с ранее не использованными картами и поместите 5 карт в колоду лицом вверх (игра для 2 игроков) или 7 (игра для 3 игроков). Сделайте то же самое для идей Востока. Затем продолжайте играть с того места, где остановились.

J6. Соревновательный подсчёт очков.

Соревновательная эра заканчивается так же, как и кооперативная эра (**J3**): если Карта рынка не может быть обновлена из-за того, что обе колоды, Восточная и Западная, пусты. Затем каждый игрок в отдельности подсчитывает итоговые ПО, как указано ниже, и игрок с наибольшим количеством очков становится окончательным победителем. При равном результате, они разделяют победу.

Примечание: ПО, заработанные в конце кооперативной эры (**J4**), **не учитываются для окончательной победы!**

- a. **Пул Победы.** Каждый жетон или диск в вашем пуле Победы стоит 1 очко, **кроме** Болезни, которая **считается как 3 очка**.
- b. **Токены на карте мира.** Каждый токен вашего цвета на карте мира (Вольные, Администраторы (включая Морскую Пехоту) и Администраторы по умолчанию (**K8**)) приносят 1 ПО каждый. Все Диссиденты, независимо от цвета, засчитываются Белому Игроку. **Тем не менее, каждый куб Фабрики (**K6.7**) засчитывается, как количество ПО равное количеству токенов соседних кораблей-в-квадрате.**
- c. **Демократии.** Красный Игрок получает 1 ПО за каждый токен (Вольные, Администраторы, Администраторы по умолчанию и Фабрики, **но не** включая Диссидентов и Морскую Пехоту) в **демократии** (то есть Сфере с хотя бы одним красным Барьером, но без белых Барьеров и Фиолетового).⁸⁷
- d. **Теократии.** Белый игрок получает 1 ПО за каждый токен (Вольные, Администраторы, Администраторы по умолчанию и Фабрики, **но не** включая Диссидентов) в **теократической монархии** (то есть Сфере с хотя бы одним Белым Барьером, но без Красных Барьеров и Фиолетового).⁸⁸
- e. **Республики.** Зеленый игрок получает 1 ПО за каждый токен (Вольные, Администраторы, Администраторы по умолчанию и Фабрики, **но не** включая Диссидентов) в **республике** (то есть Сфере без всех Барьеров).

Помните: демократии, теократические монархии и республики могут существовать либо в феодальных, либо в современных государствах. Государство с эмбарго, но без красного или белого барьера — это не демократия, монархия или республика.

- f. **Глобализированные революции.** Революции в Разветвлении (Spray) с видимым ПО подсчитываются для указанного игрока.

Пример. За Белого Игрока, у вас есть 5 Барьеров, 1 Работорговец, и 7 дисков в вашем пуле Победы. На карте есть 8 белых Вольных и Администраторов, 4 Диссидента (разных цветов), а также фабричный куб в Европе (с 2 соседними кораблями). Есть одна теократия, в ней есть 3 мипла. Восстание Тайпинга в Разветвлении ориентировано на то, чтобы дать вам 4 ПО. Ваши окончательные ПО $13 + 16 + 3 + 4 = 36$.

⁸⁷ «СВОБОДУ следует отличать от демократии, с которой ее часто путают. У британцев было много прав, которых не хватало в большей части Европы и в остальном мире, задолго до того, как они приобрели привилегию, позволяющую контролировать правительство. Лишь немногие из членов парламента были избраны всенародным голосованием до принятия Закона о реформе 1832 года. Тем не менее, свобода слова, разделение властей, право на суд присяжных и другие отличительные черты свободного общества существовали в Великобритании на протяжении поколений до этого. «—Томас Соуэлл, *Завоевания и культуры*, 1998, с. 91.

⁸⁸ РАБСТВО В ИСЛАМЕ. Во времена игры ни один регион не был настолько охвачен рабством, как Османская империя. Коран санкционирует рабство, но только для немусульман. Рабы были повсюду: секс-рабы из Черкесии, Сирии и Нубии, галерные рабы (включая европейцев, похищенных в ходе пиратских Берберийских набегов), домашние и плантационные рабы Zanj, рабы-мамлюки, африканские евнухи и христианские гаремы для султана, а также турецкие мальчики, захваченные в devşirme, чтобы служить государству. Даже низшие классы могли позволить себе рабов на рынках, близких к источникам рабов, таких как Триполи, Египет, Аравия и Персидский залив. После того, как британцы подавили работорговецю в 1857 году, мелкие торговцы людьми (такие как паломники из Мекки, вернувшиеся армейские офицеры, колониальные администраторы в Триполи и стамбульские отдыхающие в Африке) часто привозили несколько рабов на продажу, чтобы покрыть транспортные расходы. - Эхуд Р. Толедано, *Османская работорговля и ее подавление*, 1983.

КНИГА 2 - Продвинутая игра, Советы, Глоссарий.

«Свобода людей при правительстве - это постоянное правило, которым следует жить, общее для каждого в данном обществе и созданное законодательной властью, созданной в нем; свобода следовать своей собственной воле во всем, что не запрещено правилом, и не подвергаться непостоянной, неопределенной, неизвестной, произвольной воле другого человека». - Джон Лок, 1689

В Продвинутой игре представлены Фаза Революции (K), Бонус Петиций (L), Воздействия (M), Стратегия (N), Пример Игры (O) и *Глоссарий.

К. ФАЗА РЕВОЛЮЦИИ

10 Революций хранятся в общей колоде (C7), каждая Революция соответствует одной из 10 Сфер. Если Сфера Революции накопила как Диссидентов, так и Анархию, **запустите (K1)** её на Рынок во время этой фазы. На последующих ходах Революция движется по Рынку по мере его реорганизации (churned) (J1). В течение этого периода игроки могут присоединиться к ней с помощью действия **присоединения к революции (F6)** или соответствующим **воздействием (M4)**. Если сама карта революции **культурно распространяется** в Западном столбце, она переходит по своей стрелке распространения в Восточный столбец. Если она культурно распространяется в Восточном столбце, она сбрасывается как проваленная (K2). Революция успешно происходит в этой фазе, если она и Жизнеспособна и к ней присоединилось достаточно Революционных Агентов (K4).

- **Порядок.** Если в ваш ход запущено или успешно выполнено несколько революций, вы выбираете порядок их разрешения.

K1. Запуск революции (Launching A Revolution)

Во время этой фазы Революция **запускается**, если в соответствующей Сфере есть хотя бы один диск Анархии и хотя бы один Диссидент. Запуск может также произойти от **воздействия (M4)**. Запуск помещает Революцию на Рынок, если Революция уже на Рынке повторный запуск не может произойти. Каждая Революция двусторонняя, и лицевая сторона зависит от того, это восстание рабов (slave revolt) или восстание за гражданские права (civil rights revolt).

- a. **Замена Провокации (Firebrand Replacement).** Карта Революции в Восточной Сфере заменяет карту Рынка в столбце Востока, а карта Революции в Западной Сфере заменяет карту Рынка в столбце Запада. Заменяется та Карта Рынка, которая имеет самое низкое значение Провокации на этой стороне Рынка. Сбросьте карту с самым низким уровнем Провокации.
- b. **Народный герой (People's Hero).** Если в Сфере все Диссидентские квадраты заполнены Диссидентами одного цвета, возьмите одного нового Революционера этого цвета из пула, чтобы добавить к Революции.
- c. **Первые революционеры.** Наряду с народным героем любые участники Синдиката на карте с низким

значением Провокации становятся Революционерами, они помещаются слева направо в *места вовлечений* (без оплаты расходов). Вы сами выбираете порядок.

- d. **Гражданские Права или Восстание Рабов (Civil Rights vs. Slave Revolt)¹**. Поместите Революцию левых: «за гражданские права» лицом вверх, если в Сфере больше красных диссидентов, чем белых. Она имеет красную рамку. Поместите Революцию правых: «восстание рабов» лицом вверх, если Диссидентов больше белых, чем красных. Она имеет белую рамку. Вы сами выбираете, если равенство.
- e. **Мгновенная победа**. Если Революция жизнеспособна и ее Первые Революционеры (**K1c**) или революционеры от *воздействий* (**M4**) заполняют (или переполняют) все места Вовлечений, она мгновенно считается успешной (**K4**). Все участники Синдиката превращаются в Революционеров и создают законы победившей революции в соответствии с **K6**.

Пример: Во время вашей фазы Революции в 13 колониях есть красный Диссидент и Анархия, запускающая Американскую Революцию² левых. Самое низкое значение Провокации в Западном столбце - Уильям Ллойд Гаррисон # 11 и одним красным Синдикатом. Вы сбрасываете Гаррисона и превращаете его Агента из Синдиката в первого Революционера.

¹ Восстание рабов - это разновидность избирательного права де-факто: если рабы составляют подавляющее большинство, как в Китае или странах Карибского бассейна, правление большинства возможно только благодаря численной силе. До Просвещения раб характеризовался безнадежным фатализмом и отсутствием представления о том, что он может продвинуться по жизни. Но раб, получивший миссионерскую подготовку в области чтения и письма и знакомый с идеями Просвещения, мог спровоцировать восстание. Первое успешное восстание рабов в истории привело к созданию независимой Республики Гаити, управляемой рабами, в 1804 году (№ 12). Это вдохновило других рабов, таких как ямайка Эма Шарпа (№16). Прочитав, что парламент рассматривает возможность эмансипации, он возглавил всеобщую мирную забастовку в 1832 году. Его последними словами были: «Я лучше умру на вон той виселице, чем буду жить в рабстве». Его смерть способствовала принятию парламентом Закона об отмене рабства в следующем году.

² АМЕРИКАНСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ классифицируется как левая, потому что ее Конституция поддерживает интеллектуальные свободы, но допускает экономическое рабство движимого имущества. (Левое крыло определяется в этой игре как когда ваш разум свободен, но ваша работа принадлежит обществу или политбюро.) Вопиющие противоречия в Конституции побудили бескомпромиссного аболициониста Уильяма Ллойда Гаррисона (# 16) очертить это как «соглашение с Адам». Тем не менее, честно говоря, он был написан в то время, когда Просвещение было сырым, и очевидные аболиционистские последствия того, что «все люди созданы равными», еще не были выражены. Одним из первых официальных осуждений рабства был первый проект Декларации независимости Джефферсона (№ 52), в котором король Георг III был подвергнут критике за порабощение африканцев и за отмену попытки колониальной Вирджинии запретить рабство. В проекте конституции штата Вирджиния, подготовленном Джефферсоном в 1776 году, предлагалось запретить ввоз рабов, а в 1783 году - постепенное освобождение рабов. В обеих попытках он потерпел поражение. В следующем году Джефферсон предложил закон, объявляющий рабство незаконным на всех западных территориях, включая Алабаму и Миссисипи. Законопроект проиграл с перевесом в один голос, так как один законодатель был слишком болен, чтобы прийти и проголосовать. «Таким образом, мы видим судьбу миллионов будущих повешенных, зависящих от слова одного человека, и небеса молчали в тот ужасный момент!» - Томас Джефферсон, 1786.

K2. Провал Революции (Revolution Failure).

Революция мгновенно терпит **провал**, если она удалена с Рынка культурным **распространением** (**H3**), даже если она Жизнеспособна со всеми заполненными Революционерами. Верните Карту Революции в общую колоду. Все Революционеры на карте, а также Администраторы и Диссиденты на Сфере карты мира – стали жертвами Расправы (не становятся Мучениками) и не Отзываются). Все начальные жетоны (Барьеры и соседние работоторговцы) этой сферы регрессированы. Вольные и Анархия этой Сферы остаются на своих местах.

K3. Написание Манифеста (Write Manifesto).

Если вы проводите *принятие закона* (**F5**), *судебное разбирательство* (**G6**) или *плебисцит* (**G7**), которые делают Революцию на рынке Жизнеспособной и если она ранее не была Жизнеспособной, то вы должны добавить к ней Революционного Агента, взятого из пула резерва (не с вашего финансового планшета!). Это не стоит ни золота, ни действий.

- **Текущая революция**. Манифесты эффективны только для видимой стороны Революции.
- **Верховный Революционер**. Вы можете присоединиться к Революции, даже если все ее места Вовлечений заполнены.
- **Мировая Революция**. Манифест может добавлять Агентов к нескольким Революциям.

*Пример: Белый Игрок решает присоединиться (**F6**) к Американской Революции в примере **K1**. Поскольку в Американской Революции уже есть 1 Агент, размещение его белого Революционера стоит 1 золото. Он решает совершить контрреволюцию (**F6**), перевернув Американскую Революцию на Гражданскую Войну в США. Эта Революция Нежизнеспособна: в Билле о Правах или Общей Воле нет пары свободы: «разблокировка» - «свеча». В свою очередь, Зелёный Игрок проводит плебисцит карты с ориентацией «свеча» в Общую Волю, где последней картой была «разблокировка». Это формирует пару свободы «разблокировка» - «свеча», которая создает манифест. Таким образом, она добавляет Зеленого Агента к третьему и последнему месту вовлечения, вызывая Победу Союза в Гражданской Войне с такими Революционерами (от первого до последнего) - Красный, Белый и Зеленый.*

K4. Успех Революции (Revolution Success).

В этой фазе, если Революция Жизнеспособна и у неё заполнены все места Вовлечений, она становится **успешной**. Обновите Сферу (**K5**), примите законы (**K6**), затем сбросьте карту революции, если закон #8 (**K6.8**) не принят и Отзовите революционеров, которые не назначены на пост законом #5.

K5. Обновление (Modernization).

Переверните карту Мира, соответствующую Революции, на ее *обновлённую* сторону. Сохраните миплов Вольных и Агентов на постах Администраторов на их первоначальных местах.³

- **Диссиденты** в современном государстве перемещаются на места рабов по вашему выбору. Если нет места, они эмигрируют (следующая пункт).
- **Эмигранты.** Если для Диссидента нет места, потому что все места рабов заняты, переместите его, чтобы стать Вольным в другой Сфере. Выберите Сферу без болезней с наименьшим количеством Барьеров среди Сфер, в которых есть хотя бы один раб.⁴ Вы сами выбираете в спорной ситуации.
- **Слон.** Если слон находится в *обновлённой* Сфере, передвиньте его на одну Сферу по часовой стрелке (пропуская обновлённые Сферы и Сферы с Болезнью).

Пример: Сфера 13 колоний предыдущего примера перевернулась на обновлённую сторону: Соединенные Штаты Америки. Колониальный агент в Вирджинии и гражданин в Вирджинии сохраняются.

³ ВНЕШНЯЯ ПОЛИТИКА Викторианской Английской Британии в целом поддерживала конституционные монархии. Признание Каннингем Южноамериканских Республик можно рассматривать как часть этой политики. Британия практически не имела физического присутствия. Этот метод стал более важным по мере развития свободной торговли. - Д-р. Марджи Блой, 2002 год.

⁴ НЕЗАВИСИМОСТЬ ОТ КОЛОНИАЛИЗМА может иметь катастрофические последствия. Лидеры новых независимых государств в Африке и Индии часто обучались на Западе, но, к сожалению, были обучены непроверенным предположениям, рожденным эпохой, следующей за Эпохой Разума. Свободы, которыми когда-то пользовались колониальные законы, были потеряны в новых независимых социалистических демократиях и мелких диктатурах, попирающих принципы Просвещения прав личности. Возобновление экономического и интеллектуального порабощения часто сопровождалось возобновлением кровопролития между племенами. Производство продуктов питания резко упало, превратив Африку из почти самодостаточной страны в массового импортера продуктов питания. Уганда, Танзания, Чад, Замбия, Гана, Сенегал, Мадагаскар, Заир, Нигер, Бенин, Центральноафриканская Республика, Бурунди, Руанда и Экваториальная Гвинея испытали отрицательный рост производства на душу населения, что сделало африканцев беднее после поколения независимости, чем они имели, находясь под империалистическим правлением (Alpine & Pickett, 1993). Ответ - не возвращение к колониализму, а скорее возврат к западным традициям, уважаемым в эпоху Разума. После обретения независимости большинство британских колоний, основанных в эпоху Просвещения, стали сегодня центрами свободы и экономики, включая США, Канаду, Австралию, Новую Зеландию и Гонконг. Даже африканские колонии в Южной Африке, Маврикии и Ботсване, похоже, извлекли пользу из своего британского колониального опыта. Ботсвана является исключительной в защите прав собственности в течение 30 лет после обретения независимости и продемонстрировала поразительный рост ВВП на 8% на душу населения, избежав при этом государственных переворотов, гражданских войн и диктаторов. Эти примеры опровергают теорию эксплуатации неравенства доходов.

K6. Законы победившей Революции (Victorious Revolution Laws).

Наконец, каждый игрок с Революционером выполняет один закон за Агента. Порядок выбора переходит от последнего размещенного Агента к первому размещенному Агенту. Вы можете выбрать законы с 1 по 6 несколько раз. Есть 8 законов на выбор:

1. **Истребуйте один Барьер** в революционной сфере.
2. **Истребуйте одну Анархию** в революционной сфере.
3. **Истребуйте одного работоторговца** Соседнего с революционной сферой.
4. **Регрессируйте один Барьер** (из любого Пула Победы в революционную сферу). Это коррупция (E7).
5. **Поместите одного из ваших Революционных Агентов** на незаполненный пост Администратора в любой Сфере (кроме обновлённой Сферы и Сферы с Болезнью, если у вас нет Фабрики). Верните всех революционеров, не использовавшихся для назначения на Пост в поле богатство их владельцев.
6. **Поместите одного мипла** (любого цвета) в пустое место раба в революционной сфере из пула резерва.
7. **Постройте свой Куб Фабрики** (если он еще не построен).⁵ Поместите свой куб на карту в Сферу, представляющую Промышленную революцию, см. J6 и Глоссарий для получения информации о преимуществах. После постройки ваша фабрика может быть удалена только Погромом (I4).
8. **Глобализация и Чистка (Globalization & Purge).** Глобализируйте Революцию в Разветвлении, в котором она Жизнеспособна, не переворачивая ее на другую сторону. Вы выбираете ориентацию, которая в конце игры принесёт ПО конкретному игроку. При добавлении в Билль о Правах это размещение зачищает это Разветвление, удаляя (K7) из игры все предыдущие Идеи, оставляя только начальную карту, установленную Отцом-Основателем и предыдущие Революции.

Примечание: Если никто не выберет Закон #8, удалите эту Революцию из игры.

Совет: Игрок, запускающий Революцию, имеет возможность сделать последний закон. Последний закон имеет решающее значение в соревновательной игре, потому что он часто определяет, на какую сторону склоняется правительство! Смотрите следующий пример.

Пример. В успешной Гражданской Войне предыдущего примера Зелёный Игрок выбирает Закон #8, помещая Гражданскую Войну в Билль о Правах ориентацией «свеча». Это удалит другие карты Идеи из Билля о Правах и даст ему 3 ПО в конце игры. Белый Игрок выбирает Закон 1: Истребовать красный жетон Барьера (Закон о Беглых Рабах (Fugitive Slave Law)). Это оставляет только белый жетон (Ку-Клус-Клан (Ku Klux Klan)), заставляя правительство склониться к правым. Красный Игрок делает выбор последним, с энтузиазмом выбирает Закон 4 и Регрессирует красный Барьер Джима Кроу (Jim Crow), поэтому у правительства США теперь есть Барьеры как левых, так и правых.⁶

⁵ СВОБОДА КАК ПРИЧИНА ПРОМЫШЛЕННОЙ РЕВОЛЮЦИИ. Насколько мне известно, промышленная революция могла произойти на

столетия раньше или позже. Точно так же аболиционизм мог возникнуть на столетия раньше или позже. Несомненно, это не совпадение, что они оба прожили на одном маленьком острове с разницей в поколение! Тем не менее, несмотря на это, многие современные интеллектуалы заносят в черный список промышленную революцию как причину рабства, а не победу над ним. На самом деле оба явления имеют один и тот же корень: Просвещение. Хотя промышленная революция сделала рабство экономически устаревшим, она на столетия положила конец крепостному праву в Англии без какого-либо специального законодательства, а на полвека положила конец движению за отмену рабства. Обогащенный зарубежной торговлей и свободами эпохи Просвещения спрос на работу в городах резко вырос. По мере того как мигранты стекались в города, зарплаты также резко росли. Высокая заработная плата побудила изобретателей найти способы заменить дорогую рабочую силу дешевым оборудованием. Изобретатели, которые в большинстве своем были скромного происхождения и сами были бы рабами в другом обществе, пользовались свободой мысли и экономией в рамках независимой правовой системы. Они также извлекли выгоду из двух британских нововведений в области политической свободы: общего права и патентной системы. Они извлекли лишь небольшую пользу из науки и математики эпохи Просвещения, таких как законы Ньютона или математические вычисления.

⁶ 13-я ПОПРАВКА 1865 г. отменила рабство и принудительный труд в довоенных США, за исключением наказания за преступление. В игре это снятие Закона о беглых рабах (левый барьер).

K7. Чистка Билля о Правах (Bill of Rights Purge).

Если Закон #8 выбран для Глобализации карты в Билль о Правах (но не в Общей Воле), то удалите из игры все старые карты этого Разветвления, за исключением предыдущих Революций и начальной карты Отца-Основателя. Это может сделать Идеи и Революции больше не Жизнеспособными.

Пример. Как революционер в Победе Союза в Гражданской войне в США, вы принимаете Закон #8. В Билле о Правах есть 5 карт: «комета» (начальная с Джона Локка № 109), «перо», «свеча», «разблокировка» и «разблокировка». В Гражданской Войне есть пара «разблокировка – свеча» и поэтому она Жизнеспособна в Билле о Правах. Вы Глобализуете Гражданскую Войну в это Разветвление и выбираете сторону с «разблокировкой», чтобы Белый Игрок получил 3 ПО. Затем вы удаляете все предыдущие карты, кроме начальной (Джон Локк) и «пера», которое находится на карте Филиппинской революции. Итоговый 3-карточный Билль о Правах — это «комета» (начальная с Отца-Основателя), «перо» (Филиппины), «разблокировка» (Гражданская война в США).

K8. Современное Государство (Modern State).

Ни Слон, ни Диссиденты не могут быть добавлены в государство, перевернутое на его обновлённую сторону.⁷

- **Администратор по умолчанию.** В современном государстве место каждого Администратора всегда занято. В случае если ни один Агент не размещен, то по умолчанию считается, что Администратор указанного в области цвета присутствует при определении победных результатов.

Примечание: Коррупция во время дипломатии канонеров и беженцы/эмигранты - единственные способы повлиять на статус современного государства.

Пример. В современных США из предыдущих примеров на Карибах есть место не занятого красного Администратора. Во время подсчета очков в конце игры (J6b) оно считается токеном Красного Игрока.

⁷ Диссиденты, конечно, существуют в современном государстве, но только в современном государстве право на протест уважается и законно. Игра сводит к минимуму британское вмешательство в дела современных государств, что является историческим следствием упадка колонизации. Но те государства, которые обновлись в соответствии с идеалами Просвещения выборочно, освобождая некоторых, но своих рабов не освобождая, например, в США, Бразилии и Индии, позже заплатили бы кровью.

L. БОНУСНЫЕ ПЕТИЦИИ

L1. Красные, Черные или Красно-Черные петиции (●●●●).

Сразу после судебного разбирательства (G6) или плебисцита (G7) вы можете подать петицию в парламент. Их существует 3 типа: красная (если вы глобализовали видимый красный символ), черная (если вы глобализовали видимый черный символ) или красно-черная (любой цвет символа глобализации).

1. **Национализация/Приватизация (красный круглый символ).** Если Игрок Красный, национализуйте (E2) белого или зеленого Агента Синдиката. Целевой Агент должен быть в Синдикате на карте, глобализуемой по судебному разбирательству или плебисциту. Если Игрок Зеленый или Белый, вы можете приватизировать (денационализировать, E2) Национализированного Агента вашего цвета, Отозвав его с финансового планшета Красного Игрока.
2. **Внеочередной законопроект (черный круглый символ).** Выполните одно принятие закона (F5) в отношении Идеи, с вашим Синдикатом и которая является Жизнеспособной на рынке. Затем возьмите случайную карту из случайной неиспользованной колоды (бросьте D6 для определения колоды) и используйте ее, чтобы заполнить образовавшийся разрыв.
3. **Дотационный сбор средств (наполовину красный, наполовину черный символ).** Выполните один бонусный сбор средств (F1).

Пример. Вы Красный Игрок с Синдикатом на Идее Баптистского Миссионерского Общества (Baptist Missionary Society) #76 поводите судебное разбирательство, глобализуя «Акт о лучшем обеспечении свободы подданного и о предупреждении заточений за морями» (Habeas Corpus), в Синдикате с Белым и Зелёным Игроками. (Это стоит 4 золотых.) Вы ориентируете «Акт об неприкосновенности» (Habeas Corpus) в Билле о Правах с видимым красным символом и имеете право Национализировать либо белого, либо зеленого Агента. Вы выбираете Зеленого, который переходит в ваше богатство, в то время как белый Агент Отзывается и снимается на игровой планшет Белого Игрока. Если вы вместо этого сориентировали Habeas Corpus видимым черным символом, вы не смогли бы

Национализировать и поэтому могли бы выбрать в качестве бонуса Внеочередной законопроект. Предполагаем, что Баптистское общество является жизнеспособным, вы решаете принять его как закон в Разветвлении и применить его воздействие (убрать красный или белый барьер из Сферы со Слоном).

L2. Разделение церкви и государства (Separation of Church & State)⁸ (наполовину красный, наполовину черный символ).

Белый Игрок может подать любую бонусную петицию (приватизацию, внеочередной законопроект, сбор средств) с помощью либо красного, либо черного закона Парламента.

⁸ РАЗДЕЛЕНИЕ ЦЕРКВИ И ГОСУДАРСТВА - еще один принцип, открытый Джоном Локком. Он утверждал, что правительству не хватает власти в сфере индивидуального сознания, поскольку рациональный человек не может уступить свое мнение правительству. Этот принцип позволил религиозным меньшинствам занять аболиционистские позиции, которые государственная религия, в значительной степени ориентированная на сохранение статус-кво, никогда бы не приняла во внимание. Основные государственные религии этого времени продвигали иерархию послушания с высшей властью наверху и рабами внизу, включая Христианство на Западе, Индуизм кастовой системы в Индии, Синтоистскую смесь местного kami и мистического буддизма в Японии, более основанное на реальности Неоконфуцианство в цинском Китае и Коре, управляемое бюрократами и Ислам в Османской империи и Северной Африке.

M. ВОЗДЕЙСТВИЯ (IMPAIRTS)

Воздействие — это дополнительная бонусная операция, которая происходит только через *принятие закона* (F5). В качестве первого шага принятия закона выполните значения символов в левой части карты сверху вниз от M1 до M6. Это так называемые **символы воздействия**. Игнорируйте *воздействия*, которые не могут быть выполнены (например, истребовать красный барьер от Сферы, с которой уже нечего истребовать).

- ❖ **Новые агенты.** Влияние M1 - M4 добавляет нового Агента вашего цвета из пула на карту Мира, Рынок или финансовый планшет. Это символизирует рост, так что добавляйте его из пула резерва (а не с финансового планшета).

M1. +Создание Синдиката (Syndication).



Получите нового Агента из пула и поместите его любую Идею, даже на идею с Синдикатом, без необходимости платить золотом. Вы можете использовать этот Синдикат для Операций во время текущей фазы Операций.

Пример. Вы принимаете закон об Общественном договоре (Social Contract), который создает новый Синдикат. Вы берете Агента из пула и выбираете для размещения самую дорогую Идею в столбце Востока.

M2. +Назначение на пост (Post).



Получите нового Агента из пула и поместите его на место Администратора указанного порта, даже если Сфера с Болезнью или Современная. Это не двигает Слона.

- ❖ **Болезнь.** Если у Сферы есть Болезнь, заберите ее желто-зеленый диск в свой пул победы (даже если у вас нет Промышленной Революции).
- ❖ **Переворот.** Если там уже есть действующий Администратор (даже ваш собственный), он терпит Мученичество.

M3. +Богатство (Wealth).



Вы получаете нового *финансового* Агента из пула, который сразу помещается в ваше богатство.

M4. +Революционер (Revolutionary).



Вы получаете нового *Революционера* из пула, который помещается в продолжающуюся Революцию, без необходимости тратить действие или платить золото. Вы можете даже добавить Революционера к Революции, которая полна. Вместо этого, вы можете запустить новую Революцию (обходя все условия) с 1 Революционером в соответствии с K1. Это возможно в Сфере с Болезнью. Это может даже привести к мгновенной победе (K1e) Революции вне Фазы Революции (K). Это прерывает игру, чтобы отыграть революцию.

Пример: Вы Красный Игрок и принимаете закон картой с воздействием +революционер и выбираете Индию для восстания. Она имеет 3 зеленых Диссидента, так что вы можете выбрать любую сторону и вы выбираете красную сторону. Возьмите зеленого Агента из пула, чтобы он стал народным героем. Вы выбираете зеленого, чтобы он стал первым Революционером, а ваш красный Агент - вторым.

M5. +Торговец (Merchantman).



Вы получаете новый *токен корабля*, который помещается как торговец на любую Морскую границу, где еще нет корабля, без оплаты золотом (но без добавления нового Агента в поле долга). Если на карте мира (в любой Сфере) есть какие-либо Красные Администраторы, вы можете переместить одного из них на любой корабль и выполнить *дипломатию канонерок* (E5).

M6. Истребовать Красный/Белый Барьер (Claim Red/White Barrier) (Слон).



Истребуйте Барьер указанного цвета (если есть) из Сферы со Слоном и положите его в свой пул Победы. Красные барьеры - левых, а белые барьеры - правых.⁹ Наполовину красный/наполовину белый Барьер может удалить любой цвет.¹⁰

- ❖ **Операция Слона (Elephant Op).** Это *Операция со Слоном (H1)*, поэтому перемещение Слона в выбранный Порт, предполагает, что вы еще не предприняли никаких Действий или Операций со Слоном.

⁹ ЛЕВОЕ И ПРАВОЕ КРЫЛО ПОЛИТИКИ получили свое название от раскладки в Генеральных штатах Французской революции. При левой политике ваш долг работать на общество, но вы можете думать сами. При правой политике вы можете работать ради своей выгоды, но страдать из-за вынужденного подчинения другому мнению.

¹⁰ ПОЛИТИЧЕСКИЙ АЛМАЗ. Игроки настольной игры High Frontier заметят, что «роза ветров» этой игры соответствует ромбовидной диаграмме в High Frontier. Обозначенные направления «вправо», «влево», «вверх» и «вниз» соответствуют «правым семейным ценностям», «левому равенству», «Либертарианской рабочей этике», «авторитарной командной структуре» соответственно. Это адаптация диаграммы Нолана, которая также имеет ось свобода-рабство и ось лево-право, как это определено интеллектуальным и экономическим подчинением.

N. ОБЗОР СТРАТЕГИИ (кооперативные и соревновательные игры)

N1. Действия (Actions).

- Организовать Синдикат на Карте Рынка.** На Карте Рынка есть Синдикат, если на ней есть Агент. У вас должна быть хоть одна карта с Синдикатом, чтобы получать бонус от операций. Создайте Синдикат на Идее с низким значением Провокации, чтобы получить первого Революционера в следующей революции.
- Назначение на пост Администратора (Post Admin).** Администраторы важны для операций *вестернизации (G3)* и *грамотности (G5)*, а также для снижения ненависти, достижения Большинства и добавления ПО в конце игры. Красные Администраторы важны для *избирательного права (G4)*. До тех пор, пока не будут устранены барьеры, назначение на пост обходится для всех дорого, кроме Белого Игрока.
- Укрощение Слона.** Если вы не выполняете никаких действий или операций Слона в свой ход, Слон может свободно перемещаться по Сферам и вызывать ненависть или Анархию, что приводит к погромам.
- Управление ненавистью.** На самом деле безопаснее перенести Слона в Тиранию, потому что тиран подавляет *ненависть разочарования (I3)*. Как только количество Барьеров станет меньше 5, ненависть разочарования вызовет сначала Анархию, а затем погромы.

N2. Укрепление Финансов (Boost Finances).

- Короткий срок.** Используйте *сбор средств*. Выполните это дважды, если глубоко в долгах, не забывая избавляться от всего, что не является абсолютно необходимым для ваших планов. Если вы полностью в долгах, вы должны сначала установить Агента где-нибудь бесплатно (возможно, бесплатный Синдикат, назначение на пост или революцию), а затем немедленно Отозвать его в сбор средств.
- Добавление Агентов.** Обычно у вас фиксированное количество токенов Агента, они циклически перемещаются между вашим финансовым планшетом и картой мира или Рынком. Добавление агентов в игру значительно расширяет ваши возможности. В базовой игре единственный для этого путь - судостроением (*F3*). Сделайте это пораньше, прежде чем вы начнете увеличивать долг. В *расширенной игре* добавьте Агентов, используя *законодательные воздействия (F5)*, *народного героя (K1.2)*, *манифесты (K3)* или *национализацию/приватизацию (L1.1)*. Любой Агент вашего цвета, добавленный на карту мира, к финансам или на Рынок, значительно повысит ваши шансы на победу.¹¹
- Избегайте Национализацию (Avoid Nationalization).** В соревновательной игре, Отозовите Агента в любом своём Синдикате, при риске быть Национализированным Красным Игроком.

¹¹ ДЕНЕЖНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ каждой страны соответствует ее доле в мировом производстве и торговле (около 50% для Великобритании в 1840 году). Денежная масса привязана к спросу на деньги для совершения покупок и оплаты счетов. Если исходить из неизменности денег, денежная масса увеличивается только с ростом производительности, таким как промышленная революция или отмена рабства. В этой игре моделируется неинфляционное увеличение денежной массы за счет увеличения числа агентов. Быстрый рост британской экономики вызвал приток золота в Великобританию, поскольку спрос на деньги снизился в таких странах, как Китай и Индия. Вопреки теории меркантилизма, такая глобализация, как и любая добровольная торговля, приносит огромную пользу народам обеих стран. Британскими бенефициарами, скажем, дешевого текстиля фабричного производства, экспортируемого в Индию, в основном являются британские фабричные рабочие, чья зарплата обычно составляет 80% от фонда заработной платы компании (остальное идет капитальному оборудованию и акционерам). Уровень жизни потребителей в Индии значительно выигрывает от дешевых тканей, производство которых на британской фабрике занимает всего человеко-часы, по сравнению с человеко-месяцами в Индии. Экономия времени, которой пользуются индийские потребители, можно использовать для других целей, например, для выращивания продуктов питания.

N3. Пул Победы (Victory Pile).

- Избирательное право** - это ключ к Истребованию Барьеров и победе, но для него нужно либо иметь Большинство (число токенов вашего цвета > числа рабов + токенов других цветов), быть Британской колонией (Красный Администратор) или чтобы отсутствовали белые барьеры (правых) в Сфере со Слоном. Вы можете избавиться от белых барьеров с помощью *Принятия закона* или быстро построить Подземную железную дорогу как "мост" в Сферу без белых барьеров.

- b. **Истребуйте Красные/Белые жетоны Барьеров** через *принятие закона (F5)* или *избирательное право (G4)*. Для *принятия закона* необходимы Пары свободы, образованные в результате *судебного разбирательства, плебисцита* или других *принятий закона*.
- c. **Истребуйте жетоны Эмбарго, Анархии или Кораблей Работоторговцев**, создавая или перемещая морскую пехоту (E5, F3, G1). Корабли не могут двигаться в игре, но морская пехота может перемещаться с корабля на корабль. Только Красный Игрок может создать морскую пехоту, но любой игрок может переместить её после создания. Красный игрок имеет мощный стимул для создания морской пехоты, поскольку он не сможет засчитать себе ПО, если в конце игры на карте Красных Агентов меньше, чем оставшихся работоторговцев.

N4. Победные Очки (Victory Points).

- a. **Освобождение рабов** необходимо для того, чтобы получить Вольных вашего цвета, что облегчит *потопление (sink)* Работоторговцев (E6) и поможет избежать *контрпросвещения (J3)*. Используйте операции *предоставления вольной (manumissions)* и вестернизации, чтобы Освободить рабов превратив их в миплы Вольных.
- b. **Политические Симпатии.** Используйте законодательные *воздействия (F5)*, *избирательное право (G4)* или *революционные законы (K6)*, чтобы истребовать из сферы белые или красные барьеры. Красный Игрок предпочитает, чтобы оставались красные барьеры, Белый Игрок предпочитает, чтобы остались белые, а Зеленый Игрок предпочитает, чтобы никаких барьеров не осталось.
- c. **Революционные Законы.** Если вы вызовете победоносную и Жизнеспособную революцию и примете *Закон #8* в новом Современном Государстве (K6.8), то вы получите существенные победные очки (ПО).

N5. Избежание Контрпросвещения (Avoid Counter-Enlightenment).¹²

- a. **Красный Игрок, Потопление Пиратов.** Так как вам нужно закончить игру, по крайней мере, с таким же количеством Красных Агентов на карте мира, как и Работоторговцев (J3), вы должны строить корабли и сражаться с пиратами. Получение Промышленной Революции является приоритетной задачей. Типичный ход может заключаться в том, чтобы сначала Снять морского пехотинца во время сбора средств, а затем предпринять действие судостроения, чтобы построить новый военный корабль для дипломатии канонерок. Первой целью могут быть берберские пираты (barbary pirates), позволяющие удешевить избирательное право в Лондоне, где у вас есть Пост.
- b. **Белый Игрок, Освобождение Востока.** Вам нужно иметь 15 Вольных в финале, чтобы избежать *контрпросвещения (J3)*. А большинство рабов находится на Востоке. Первым шагом может стать назначение на пост в Корею или Гонконге, бесплатное для вас, но для остальных оно стоит 5 золотых. Это позволит вам вестернизировать единственного раба в порту. Теперь, когда у вас есть Большинство, вы можете использовать избирательное право, чтобы истребовать барьеры. Избирательное право стоит только 1 золото в Китае или Турции, где есть только один работоторговец. Предупреждение: как только число Барьеров упадет до 4 и ниже, власть правительства ослабнет, что приведет к хаосу, ненависти разочарования и революции.
- c. **Зелёный Игрок, Истребование Барьеров.** В конце игры вам нужно, чтобы осталось не более 25 барьеров. Избирательное право возможно в начальных Британских колониях Вирджинии, или Лондоне, или в Индии, или во Франции, где у вас имеется или вы можете получить Большинство. Если вы участник Синдиката карты Идеи с низким значением Провокации, вы станете частью Революции, которую она запустит, и сможете выбрать Революционные Законы для истребования Барьеров.

¹² ТЕЗИС ЭТОЙ ИГРЫ: Просвещение предоставило основанные на разуме предпосылки и идеи, способствующие активизму борьбы с рабством. Однако философы Просвещения сами не были активистами и сравнительно мало писали о рабстве. (Таким образом, в этой игре у мыслителей мало операций, а у активистов - множество операций, перечисленных на их картах.) Скорее отмена была неожиданным благословением, проистекающим из новой концепции морали, основанной на универсальных правах личности. Одним из первых активистов Просвещения был Джеймс Оглторп, который запретил рабство по моральным соображениям в провинции Джорджия в 1733 году. Выступая против рабства в парламенте, он побудил своих друзей сформировать избирательный блок из аболиционистов «Праведники Клэпхэма» (№ 9). Современные обвинения в лицемерии против просветителей, например, в том, что Локк «извлек выгоду из работоторговли», находятся вне контекста. Локк (№ 109), один из первых, кто назвал рабство «гнусным и жалким», жил в эпоху, когда аболиционизм как концепция был еще в будущем, и не мог не получить выгоду от работоторговли, если бы он вкладывал деньги во что-нибудь вообще.

О. ПРИМЕР ИГРЫ: продвинутая кооперативно-конкурентная игра для 3 игроков (1776-1836)

Столбец Западного рынка (снизу вверх) на старте: #46, #12, #23, #59, #38, #42, #66 (верх колоды). Столбец Восточного рынка (снизу вверх) на старте: #92, #96, #71, #72, #70, #80, #76 (верх колоды).

01. Первый раунд игры (1776-1782) Французская революция восстанавливает монархию.

Рабы освобождены в Вирджинии, но некоторые из них убиты кланом. Во Франции создается торговый пост, но возникшее в результате несогласие запускает Французскую революцию. Революция завершает следующий ход, вдохновленная манифестом антизападного синдиката, восстанавливающим монархию, принятием мер против берберийских пиратов и налоговой реформой. Главный революционер Лафайет вдохновляет избирательное право и анархию в Бразилии.

- a. а. Красные Действия (Раймунд). Синдикат № 46 и № 92. Они стоят 0 золота. Операции: переместите слона в 13 колоний, дважды проведите вестернизацию (по 1 на каждый синдикат). Слон (6): выбрасывает № 42 путем культурного распространения. Ненависть: Ку-клукс-клан (1) убивает одного из новых вольных в 13 колониях, создавая красного диссидента. Красные финансы (капитал / богатство / долг): вначале = $3/3/0$ с 2 постами (США и Великобритания). В конце = $1/3/0$ с 2 постами, 2 синдикатами.
- b. б. Зеленые действия (Фиракс). Отправка Администратора в Нант (стоит 3 золота и перемещает слона), затем синдикат № 23 (Фредерик Дуглас) за 1 золото. Операции: Грамотность Фредерика Дугласа создает в Европе зеленого диссидента. Слон (4): сбрасывает # 59. Ненависть (1): Террор во Франции порождает разочарованную анархию в Европе, взятую у зеленого игрока. Революция: Лувертюр (# 12) сброшен, чтобы начать Французскую революцию. Зеленый игрок выбирает белую сторону (Лафайет). Зеленые финансы: вначале = $3/3/0$ с 1 постом (Могол). В конце = $0/3/1$ с 2 постами, 1 синдикатом. Фиракс говорит: «Зелёный игрок силен в финансовом отношении, поэтому я подумал, что смогу позволить себе этот сильный дебютный ход. Оглядываясь назад, я должен был построить корабль, чтобы получить ранний капитал».
- c. Действия белых (Саймон). Присоединился к революции за 0 золота, затем синдикат № 72 (антизападная демократия) за 2 золота. Операции: Используйте плебисцит №72 для глобализации №96 (клуб независимости). Манифест: № 96 установлен в Общей Воле для создания пары «разблокировка-свеча», которая является манифестом Французской революции. Новый белый революционер устанавливается из пула, чтобы завершить Французскую революцию. Бонусная петиция (для плебисцита): Сбор средств. Операции (продолжение): Один из революционеров Лафайета использует избирательное право, перемещая слона в Бразилию и требуя bandeirantes (красный барьер). Это стоит 4 золота. Другой революционер вестернизирует Бразилию. Ненависть (6): белые платят 1 золотой налог на dizimo. Революция: Французская революция завершается победой двух белых революционеров. Законы: налог на Габель отменен, пираты-берберы потоплены. Саймон говорит: «Большая ошибка - вместо этого не потопить атлантический «королевский хлопок»». Эмигранты: Один зеленый человек эмигрирует на Карибы. Раймунд говорит: «Саймон сначала попытался эмигрировать в Вирджинию. Он изменил свое мнение, когда я напомнил ему, что это все еще игра, основанная на сотрудничестве, и испортить мое большинство в Вирджинии помешает американскому избирательному праву ». Белые финансы: вначале = $3/3/0$ с 1 постом (Баия). В конце = $0/5/1$ с 1 постом, 1 синдикат.

02. Второй игровой раунд (1783-1788). Американская революция.

В этой версии истории «выстрел, раздавшийся во всем мире» был произведен из мушкета Maroon на Барбадосе. Но американская революция вырождается в гражданскую войну, жизнеспособную, но не имеющую никаких признаков прекращения.

- a. Красные действия. Сбор средств, отзыв синдиката и Лондонского Агента. Без Морской Пехоты бонусная морская операция тратится зря. Затем постройка военного корабля в Северной Атлантике (стоимость 3). Дипломатия канонеров: пиратский бросок (стоимость 1) равен (2), этого достаточно, чтобы потопить «королевский хлопок» и создать коррупцию, регрессируя gabelle tax farmers фермерам. Раймунд говорит: «Восстановление Французской



монархии абсолютно неприемлемо, и я не боюсь небольшого взяточничества, чтобы все исправить». Саймон отвечает: «В нашей сделке с Вирджинией вы обещали убрать препятствия, а не добавлять их». Ненависть: без эффекта. Финансы: 1/4/0 с 1 постом (Вирджиния), 1 морской пехотой, 1 синдикат.

- b. Зеленые действия. Сбор средств, затем Администратор на Карибах, стоимость 3. Операции: Фредерик Дуглас использует избирательное право, чтобы покончить с Джимом Кроу в Америке, стоимостью 1. Ненависть (5): Закон о беглых рабах создает анархию. Революция: Мароны (№ 3) сброшены, чтобы начать Американскую революцию. Игрок Грин выбирает белую (Вашингтонскую) сторону. Зеленые финансы: 0/2/1 с 3 постами, 1 синдикат.
- c. Белые действия. Присоединение к революции за 0 золота, сделайте ее контрреволюцией за 1 золото, затем добавьте второго революционера за 1 золото. Операции: Опять же, антизападная демократия использует плебисцит, чтобы глобализировать идею в Общую Волю, которая теперь является «разблокировка-свеча-комета». Две морские операции Линкольна преодолевают блокаду наполеоновской континентальной системы и подавляют европейскую анархию. Бонусная петиция: сбор средств (отзыв из Баи). Слон (3): идет в Японию, где Уайт выбирает Корею. Ненависть (1,4,5): не действует, так как в этой тирании действует только «6». Белые финансы: 2/0/3 с 2 революционерами, 1 синдикат.

О3. Игровой раунд 3 (1789-1794). Промышленная революция в США при короле Линкольне.

Зелёный теряет свою опорную точку в Индии, когда индусы переполняют торговый пост ЕИС. Но оратор Фредерик Дуглас превращает воюющую Америку в безбарьерную сельскую республику (сельскую, потому что она еще не современная). Исторически Джефферсон продвигал именно такую деревенскую утопию, свободную от рабов. Однако Юг сохранил своих рабов, а Север стал урбанизированным. Тем не менее, даже в 1860 году более половины американцев все еще были фермерами.

- a. **Зеленый/Красный Переговоры: Фиракс говорит: «В 13 Колониях есть Красный Агент на месте Зеленого Администратора по умолчанию и Зеленый Агент на месте Красного Администратора по умолчанию. Нам обоим будет лучше, если мы оба избавимся от этих Агентов. В знак доброй воли сначала вы Отзовите Агента».**
- b. **Действия Красного:** Сбор средств, Отзыв Агента из Вирджинии, как и было обещано, и бонусные морские действия уничтожают анархию в воюющих 13 Колониях. Потом Синдикат (2 золота) на Крестьянской войне. **Операции:** Крестьяне глобализуют антизападную демократию, а затем ходатайствуют об их национализации! Генерал Уилл теперь на «разблокировка-свеча-комета-перо». **Слон:** идет к Моголу. **Ненависть (3):** Те, кто поддерживает кастовую систему, делают мучеником зеленого Администратора. **Красные финансы:** 3/3 + W/0 с 1 морской пехотой, 1 синдикат. «W» обозначает национализированного белого агента.
- c. **Действия Зеленого.** Сбор средств (Отзыв из Карибского бассейна, как и было обещано), а затем добавление 2-го Синдиката для Дугласа, стоимостью в 1 золото. **Операции:** Фредерик Дуглас дважды использует избирательное право, чтобы положить конец Клану и Закону о беглых рабах в Америке, стоимостью в 2 золота. Фиракс говорит: «Дуглас - великий американец и мой личный герой». **Ненависть:** пропущено (в Америке нет преград). **Зеленые финансы:** 1/3/0 с 1 постом, 2 синдикатом.
- d. **Действия Белого.** Присоединился к Гражданской войне за 4 золота, затем занял пост Администратора в Эдо за 0 золота. **Операции:** Трижды провёл вестернизацию в Японии. **Ненависть:** белый мипл стал жертвой сёгуната. **Революция:** Гражданская война завершается победой трех белых революционеров. **Законы Революции:** в США свершилась Промышленная революция и уничтожена лодка торговцев рабским сахаром. Тем не менее, Клан возвращается, превращая Америку в теократию при короле Линкольне¹³. **Белые финансы:** 0/3/3 с 1 постом. Саймон говорит: «Моей первой попыткой на этом этапе был синдикат, плебисцит, затем законодательная петиция с бонусным революционером, чтобы выиграть Гражданскую войну. Это не удалось, потому что я забыл о тирании большинства, делающей Линкольна нежизнеспособным. К счастью, мои противники позволили переиграть свой ход».

¹³ ЛИНКОЛЬН, ВЕЛИКИЙ ДИКТАТОР, совершал широко распространенные неконституционные действия, в том числе рассматривал отделение как государственную измену, объявлял военное положение и вторгался на юг без консультации с Конгрессом, приостанавливал действие процедуры хабеас корпус, вводил цензуру прессы и телеграфов, призывал и приговаривал к тюремному заключению практически всех, кто не соглашался с его радикальными взглядами. —Томас ДиЛоренцо, Настоящий Линкольн, 2002.

О4. Игровой раунд 4 (1795-1800). Конец восточной изоляции.

Британский флот, наконец, расширяется (до двух кораблей) и завершает длительную изоляцию Японии и Китая, заставляя Эдо и Пекин открыться для свободной торговли. Начинается война между Белой Россией и Красной Россией.

- a. **Действия / Операции Красного.** Судостроение (3 золота) в Японском море, затем сбор средств. Дипломатия канонеров: истребует эмбарго со стороны Китая и Японии. **Ненависть:** поскольку Япония с четырьмя барьерами больше не является тиранией, ненависть разочарования порождает анархию, запускающую революцию (белая сторона). **Красные финансы:** 6 + W / 0/0 и 2 морской пехоты.

- b. **Действия / операции Зеленого.** Занять Пост в Гонконге, затем Синдикат (0 золота). **Операции:** вестернизация и избирательное право в Китае (1 золото). **Ненависть:** разочарованная анархия в Китае. **Зеленые финансы:** 4/0/0 с 1 постом, 2 синдикатами.
- c. **Действия Белого.** Синдикат баптистских миссионеров (1 золото), затем присоединитесь к революции как контрреволюционер Сацума (1 золото). **Операции:** Судебное Разбирательство Берберийских Войн, так что Билль о Правах будет «открывать» свечу. **Петиция:** приватизировать его национализированного агента. **Ненависть (6):** пострадать от налогов. **Белые финансы:** 0/1/4 с 1 революционером, 1 постом, 1 синдикатом. По уши в долгах.

О5. Игровой раунд 5 (1801-1806). Катастрофа в Японии вызывает Великую британскую депрессию.

Японская революция терпит поражение из-за убийства трех агентов. Последовавшая за этим великая депрессия продлится 3 раунда, к финансовым страданиям игроков.

- a. **Действия Красного.** Синдикат Великого Пробуждения (1 золото), затем присоединяйтесь к революции (1 золото). Последнее рискованно, революция может потерпеть неудачу. **Операции:** Плебисцит карты, ранее синдицированную зеленым (1 золотой). **Петиция:** Закон с воздействием + синдикат, затем проведение плебисцита по недавно созданному синдикату, затем сбор средств для этой петиции. Возникшая тирания большинства сбрасывает 2 карты из Общего Воли. **Красные финансы:** 2/2/0 и 2 морской пехоты, 1 синдикат, 1 революционер.
- b. **Действия / операции Зеленого.** Судостроение (Средиземноморье), затем сбор средств. **Операции:** Грамотность в Конго, используя Подземную Железную Дорогу в Европу. **Слон (3):** Культурное Распространение приводит к провалу Японской Революции! Это убивает красно-белых революционеров и белого администратора. **Зеленые финансы:** 4/0/0 с 1 постом, 2 синдикатами. Фиракс говорит: «Мне оставалось пройти всего 5 препятствий, а затем сёгун совершает сэлпуку. Мне следовало провести плебисцит или судебный процесс, чтобы избежать культурного распространения. Это худшая игра на свете».
- c. **Белые стартовые финансы:** 0/3/4 с 1 синдикатом. **Действия Белых:** Пост в Зулуленде (истребовать жетон Болезни) и сбор средств, который Отзывает всех. **Белые финансы:** 4/0/4. Используя бесплатное занятие Поста с последующим Отзывом, Саймон получил небольшой капитал.

О6. 6-й раунд игры (1807-1812) (По истории, работорговля в Британской империи упразднена, 1807 г.)

- a. **Действия Красного.** Организация Синдиката с последующим принятием Закона в Общую Волю. Воздействие Закона снимает белый барьер в Китае.
- b. **Действия Зеленого.** Занятие Поста и вестернизация в Санкт-Петербурге, чтобы достичь большинства. **Операции.** Двойное избирательное право у османов, что делает их демократией.
- c. **Действия Белого.** Сбор средств, затем судостроение в Карибском бассейне.

О7. 7-й раунд игры (1813-1818). Начинается противоток восточного мистицизма на Запад.

- a. **Действия Красного.** Сбор средств (морской бонус снимает японское эмбарго), затем синдикат.
- b. **Действия Зеленого.** Синдикат доктора Ливингстона и сбор средств. **Операции.** Двойное избирательное право в Китае.
- c. **Действия Белого.** Сбор средств, затем занять Пост в Луанде с истребованием жетона Болезни.

О8. Игровой раунд 8 (1819-1824). Демократическая Османская империя.

- a. **Действия Красного.** Синдикат, затем принимает закон о Habeas Corpus. **Воздействие:** Пост в Байе. **Операции:** Избирательное Право приводит Бразилию к демократии.
- b. **Действия Зеленого.** Синдикат 2-х идей. **Операции:** Двойное избирательное право в Конго. **Контрпросвещение:** еще 10 Барьеров.
- c. **Действия Белого.** Синдикат идеи Инициатива Снизу (хотя и стоит 4 золота, Grass Roots - самая дешевая карта с избирательным правом). **Операции.** Вестернизация и избирательное право в Конго. **Контрпросвещение:** осталось 4 вольноотпущенника.

О9. Игровой раунд 9 (1825-1830). Последние 3 хода в кооперативной эре.

- a. **Действия Красного.** Судостроение (море Ява) и сбор средств. Две дипломатии канонеров снимают блокады со стороны Ост-Индии и Индии. **Контрпросвещение:** Красный добился успеха, с 6 работорговцами и 6 токенами на карте (3 морской пехоты, 1 Администратор на Посту и занятые по умолчанию Посты в Лондоне и на Карибах).
- b. **Действия Зеленого.** Сбор средств, синдикат Инициатива Снизу (5 золотых). **Операции:** тройное избирательное право и грамотность у османов. **Контрпросвещение:** 4 Барьера осталось.
- c. **Действия Белого.** Синдикат, а затем Пост в Маранте. **Операции:** 2 вестернизации и грамотность в Индии. Саймон говорит: «Я начал свой ход, когда мне нужно было освободить двух рабов, чтобы избежать моего контрпросвещения, и снять 4 барьера, чтобы избежать контрпросвещения Зелёного. Я просто не мог

сделать и то, и другое».

О10. Подсчёт очков (1831-1836). (По истории, рабство в Британской империи отменено, 1833 г.)

Игра заканчивается рабством, сохраняющимся в Китае, Японии, Восточной Африке, Индии и Ост-Индии. Зелёный Игрок проиграл, осталось 27 барьеров (ему нужно было 25 или меньше). Было столько же Красных Агентов, сколько работоторговцев и 15 вольных, так что Красный и Белый Игроки добились успеха. Поскольку один игрок проиграл, игра не может перейти в эру соревнований. Вместо этого успешные игроки складывают свои кооперативные очки:

- Пул Победы.** 15 красный + 16 белый (включая 6 VP за 2 Болезни) = 31.
- Токены на Карте.** 6 красных + 13 белых (включая 5 VP за диссидентов и 1VP за Фабрику) = 19.
- Общий кооперативный счёт.** 50 VP (достаточно для кооперативной победы)

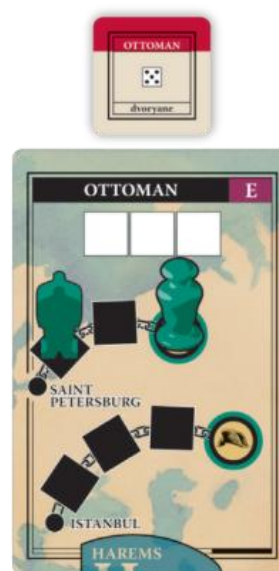
США превращаются в индустриализированное теократическое королевство с отмененным рабством, как показано ниже:

ИЛЛЮСТРАЦИЯ: Современные США с барьером Ку-клукс-клан, белая фабрика. В Вирджинии есть 2 красных человека, у Карибского моря - зеленый.

Османская империя превращается в сельскую демократию, как показано ниже:

ИЛЛЮСТРАЦИЯ: Сельские османы с дворянским барьером, Санкт-Петербург: 1 зеленый агент, 1 зеленый вольноотпущенник.

ENDGAME BILL OF RIGHTS AND GENERAL WILL



*ГЛОССАРИЙ (игровые термины, начинающиеся с заглавной буквы определены здесь)

Действие (Action) — это один из двух игровых процессов, который вы можете выполнять каждый ход во время фазы F.

Соседний (Adjacent) - Две сферы являются соседними, если они имеют общую границу. Граница соседствует со Сферой, если она лежит на одном из краев между этой и соседней Сферой. Видимая Свобода одной Идеи соседствует со свободой другой Идеи, если она находится над или под ней в Разветвлении (Splay).

Администратор (Admin) (B2) — это Агент, размещенный на месте Администратора, который связан с каким-то портом. Он представляет собой британскую колонию (если красный), миссию (если белый) или торговый пост (если зеленый). Администратор добавляется *назначением на пост (post) (F4)*, *воздействием (impact) (M2)* или *законом (law) (K6.5)* и удаляется Мученичеством во время *Переворотов (coups) (F4)* или *Убийств на почве ненависти (hate kills) (I2)*.

~~**Agency (F0, G0)** — (Удалено из правил)~~ -

Агент (Agent) (A5.1) - это токен в виде пешки, который играет особую роль в зависимости от своего местоположения: Финансы (финансовый планшет: капитал, богатство или долг), Синдикат (карта Идеи), Революционер (карта Революции), Администратор (карта Мира), Морская пехота (корабль).

Добавление Агентов в игру из пула:

1. **Судостроение** (как действие) — агент выставляется из пула на поле долга финансового планшета игрока
2. **Влияние при Принятии закона:**
 1. **+Создание Синдиката** — на любую Идею без затрат, сразу можно использовать для операций
 2. **+Назначение на Пост** - Агента из пула на место Администратора указанного порта (без ограничений, Слон не двигается, жетон Болезни забирается, предшественник становится Мучеником)
 3. **+Богатство** - агент выставляется в богатство на финансовом планшете
 4. **+Революционер** — Агент добавляется и пула в любую открытую Революцию или начинает новую (обходя все ограничения и подготовки)
3. **Манифест** - если *принятие закона, судебное разбирательство* или *плебисцит* делают Революцию Жизнеспособной - добавить к ней Революционера из пула без оплаты
4. **Народный герой** — если при инициализации Революции все места Диссидентов заняты одним игроком, добавьте его Агента к революционерам из пула

Удаление Агентов из игры в пул:

1. **Культурное Распространение** — сброс карты Революции с рынка удаляет всех Агентов на ней и на карте Мира этой сферы
2. **Погромы** — бросок D6 (1,2,3) удаляет Администратора (если нет другой цели, не делая его Мучеником)

Национализация — после *судебного разбирательства* или *плебисцита* красный игрок может забрать себе в поле богатства Агента противника, если глобализировал Идею с красным символом. Этим путём можно вернуть Агента обратно белому или зелёному игрокам.

Стоимость Агенты-в-квадрате (Agent-Squared Cost) — это количество золота, равное квадрату текущего количества агентов (любого цвета) на целевой карте [0,1,4,9 соответственно]. Стоимость Агенты-в-квадрате используется в операциях *судебное разбирательство* и *плебисцит (G6a, G7)*, а также в действиях *Синдикат* и *присоединение к Революции (F2, F6)*.

Анархия (Anarchy) (B2) — это черный диск, представляющий гражданские беспорядки. Сфера с 2 Анархиями должна сделать бросок погрома 1d6 во время фазы I4. Сфера, переполненная анархией, порождает Беженцев (Refugees). *Сфера и с Анархией, и с Диссидентами запускает Революцию во время фазы K.*

- **Регрессия Дисков Анархии (Regressing Anarchy Disks).** Анархия регрессируется назад на карту мира во время *Убийств (Kills)* или *Мученичества (Martyrdoms)*, когда больше нет места для Диссидентов, *коррупцией (corruption) (E7)* и бросками погромов (*pogrom rolls*) (I4.6).
- **Истребование Дисков Анархии (Claiming Anarchy Disks).** Анархия Истребуется с карты мира во время *дипломатии канонерок (gunboat diplomacy) (E5)* и *революционного закона 2 (revolutionary law 2) (K6.2)*. Это добавляет её в ваш пул Победы. Каждая из них стоит 1 ПО в конце игры.
- **Управление Дисками (Disk Management).** Количество анархии в игре фиксировано и равно 18 черным дискам. Они никогда не попадают в пул резерва. Если диск регрессируется назад на карту мира,

возьмите его из своего пула Победы или пула Победы соперника (на ваш выбор), если у вас их больше нет. Если диск истребован с карты мира, добавьте его в свой пул Победы.

- **Беженцы (Refugees).** Максимальное количество анархии в любой Сфере - 2 диска. Если должен быть добавлен 3-й диск, то вместо этого вы должны выбрать соседнюю Сферу, чтобы добавить его туда. Если и та Сфера полна, то случается каскад с переходом Беженцев в Соседнюю Сферу и т.д.
- **Тёмная Эпоха (Dark Age).** Игра заканчивается проигрышем, если вся Анархия находится на карте мира.

Совет: Иногда вам требуется, чтобы Анархия запустила Революцию, но в конечном итоге вы должны пытаться избавиться от Анархии на карте мира для окончательной победы.

Барьер (Barrier) (B6) — это красный, белый или фиолетовый жетон, помещенный чуть выше или ниже каждой Сферы и представляющий политический Барьер к свободе. При *финальном подсчете очков (J6)* каждый истребованный барьер стоит 1 ПО, а оставшиеся барьеры создают демократии, теократии или республики для ПО конкретного игрока.

- **Красные Барьеры (Red Barriers)** — это левые экономические порабощения, включая принудительную конфискацию результата работы, произведенной рабом или крепостным.¹⁴

¹⁴ ОХОТНИКАМИ ЗА РАБАМИ были португальские охотники за удачей из бандейранте в Бразилии, Конголезцы Имбангала в Африке (из-за опасности болезней европейцы почти никогда не брали африканских рабов), профессиональные Османские торговцы рабами, Кровавые Охотники в США (после принятия закона 1850 г. о беглых рабах) и Чёрные дрозды, которые силой или мошенничеством завозили рабочих в такие отрасли, как сахар Квинсленда и Фиджи, добыча жемчуга в Австралии и добыча гуано в Перу. С 1859 года морскому обороту Черных дроздов противостояли британские антирабовладельческие корабли австралийской эскадры. Однако было трудно определить, сколько островитян приехали добровольно из-за суровых условий дома, таких как голод, вызванный кокосовым орехом, а сколько их обманули или похитили.

- **Белые Барьеры (White Barriers)** — это правые интеллектуальные порабощения, принуждающие к подчинению мышления или убеждений (принудительная государственная религия, воинская повинность¹⁵ или цензура¹⁶).

¹⁵ ПРИЗЫВ в Англии долгое время считался незаконным, но так называемые «пресс-банды», собирающие людей для Королевского флота, были легализованы еще в елизаветинские времена и исчезли только после наполеоновских войн.

¹⁶ СВОБОДА ПРЕССЫ была еще одной идеей Локка. В 1695 году Локк успешно провел кампанию против Закона о лицензировании, государственной монополии на печать и цензуру. Когда прессе больше не требовалась лицензия, появились книги и газеты и они стали доступны. К сожалению, государственное лицензирование (и цензура) все еще сохраняется даже на Западе, например, в отношении лицензий на телевидение. «В тех несчастных странах, где человек не может называть свой язык своим, он почти не может назвать что-либо своим. Тот, кто хочет свергнуть свободу нации, должен начать с подчинения свободы слова ... Без свободы мысли не может быть такой вещи, как мудрость, и такой вещи, как общественная свобода, не может быть без свободы слова, которая является правом каждого человека...» — Бенджамин Франклин, 1722 г.

- **Фиолетовые Барьеры (Purple Barriers)** — это эмбарго меркантилистов, препятствующие свободной торговле.
- **Работоторговцы и Анархия (Slavers and Anarchy)** не являются барьерами.

Стоимость Барьера (Barrier Cost) — это стоимость размещения токена при *действии назначения на пост (post action) (F4)* или операции по предоставлению вольной (*manumission*) (**G2**). Эта стоимость - количество золота равное количеству Барьеров (красных, белых или фиолетовых жетонов) в Сфере.¹⁷

¹⁷ БАРЬЕРНЫЕ РАСХОДЫ. «Экономический рост, связанный с коммерческой экспансией, известной как рост Смита, привел к появлению соискателей ренты, налоговых инспекторов, меркантилистских протекционистов, спонсируемых государством монополий, а иногда и чистых грабителей и мародёров. Такие паразиты часто убивали гусей, откладываящих золотые яйца». Джозел Мокир, Промышленная революция и Нидерланды: почему этого не произошло?, 2000.

Граница (Border) - это разрыв между двумя Картами Мира. Например, у Бразилии есть две границы: одна на востоке и одна на севере. Если она помечена символом в форме корабля, то это Морская Граница.

Истребовать (Claim) (A4.4) - Переместите жетон или диск в свой пул Победы. Каждый из них стоит 1 ПО в конце игры (**Болезнь стоит 3 ПО**).

Стоимость Кубы-в-квадрате (Dice-Squared Cost) — это стоимость *пиратского броска (E6)*. Возьмите количество кубов, которое вы хотите бросить, и возведите в квадрат это число, чтобы получить сумму в золоте. Итак, если вы решите бросить 2 куба, это будет стоить 4 золота.

Болезнь (Disease) — это желто-зеленый диск, изначально покрывающий символ комара в обеих Африках и в Ост-Индии. Его отсутствие указывает, что Сфера свободна от болезней. Слон не может переместиться в Сферу с желто-зеленым диском, но его можно переместить туда, если у вас есть Фабрика. При наличии Фабрики, вы можете истребовать желто-зеленый диск в свой пул Победы, если вы выполняете какое-либо *действие*,

операцию или воздействие (H1) со Слоном в этой Сфере. Каждый диск стоит 3 VP. После того, как вы его истребовали, он не может быть регрессирован.¹⁸

¹⁸ Тропические комариные вирусные лихорадки - первоначально уничтожали европейских колонистов в Африке в такой же степени, как коренные народы Австралии и Америки страдали от евразийских эпидемических заболеваний. Однако лекарства (например, хинин) и паровое судостроительство, разработанные с помощью технологии промышленной революции, инициировали «гонку за Африку» между 1881 и 1914 годами. Однако даже сегодня остается убийцей номер один для людей, и после досадного запрета ДДТ миллионы умирают каждый год, особенно в Африке.

Диссидент (Dissident) (I2, E7) — это мипл в одном из белых квадратов в каждой Сфере. Белые диссиденты выступают против владения рабами/крепостными, красные диссиденты - борцы за гражданские права, а зеленые диссиденты - противники налогов. Диссидент создается в Сферу со Слоном с помощью операции грамотности (*literacy*) (G5). Также диссидент создается каждый раз, когда убивают мипла (например, убийство на почве ненависти (*hate kill*) по I2), или Агент становится Мучеником (Martyred) (например, при убийстве на почве ненависти (*hate kill*) или перевороте (*coup*)). Если все квадраты диссидентов заполнены или если Сфера - Современное Государство, тогда поместите Анархию вместо диссидента. Все диссиденты, независимо от цвета, во время подсчета очков засчитываются Белому Игроку (I).

Стоимость Диссиденты-в-квадрате (Dissident-Squared Cost) — это дополнительные затраты, чтобы превратить Революцию в контрреволюцию, присоединившись (*joining*) к ней (F6). Это количество золота равно квадрату текущего количества Диссидентов соперников в соответствующей Сфере [0,1,4,9 соответственно].

Отзыв (Divest) (A4.1) - означает переместить Агента с карты мира или Рынка на ваш финансовый планшет, поместив токен в среднее поле (богатство). Агенты могут быть Отзываны (Divested) во время Сбора средств (*fundraiser*) (F1.1), Мученичества (Martyrdom), Глобализации (*Globalization*), Культурного распространения (*cultural diffusion*) (H3), успеха Революции (*Revolution success*) (K4) или Приватизации (*privatization*) (L1.1).

Слон (Elephant)  — это токен, который указывает на Порт, где сосредоточена внешняя политика викторианской Англии, в основном продвижение конституционных монархий и свободной торговли. Если во время вашего хода вы выполняете действие или операцию, обозначенную на вашем финансовом планшете символом слона, то вы должны переместить Слона в порт, где они происходят. Вы можете перемещать слона только один раз за ход, так что все ваши назначения на пост (*postings*), предоставления вольной (*manumissions*), вестернизации (*westernizing*), грамотности (*literacies*) и избирательные права (*suffrages*) происходят в этом порту. Если вы не выполняете действие, операцию или воздействие с символом Слона, его токен будет перемещаться (*walk*) (H2). Его местоположение определяет Сферу, в которой вы Истребуете (Claim) Барьеры во время воздействий (*impacts*) (M6), и Порт, в котором будут убиты¹⁹ жертвы броска ненависти (*hate roll*) (I2). Слон не может двигаться в Сферу с Болезнью или являющуюся Современной²⁰. В исключительных случаях, если все необновлённые сферы с Болезнью, Слон может войти в Сферу с Болезнью.

¹⁹ ЦВЕТА КОЖИ нет в этой игре, потому что он не имеет ничего общего с рабством. Только в Османской империи или в некоторых европейских колониях можно угадать бывший рабский статус человека по его внешнему виду, и это результат исторической случайности, когда Африка была последним местом, где легко получить рабов (см. Сноску «ПОЧЕМУ АФРИКА»). Рассмотрим описание Корейским императором своих рабов (экспортированных как дань уважения Китаю) как «другой расы», несмотря на то, что они были корейцами, физически неотличимыми от него самого: «Наши предки учили нас, что эти порабощенные существа принадлежат к другой расе, и поэтому для них невозможно, чтобы они стали нормальными людьми. Бросить вызов учениям наших предков поставило бы под угрозу наш социальный порядок». - Император Чунгнён, около 1300 г.

²⁰ СЛОН использовался во время предвыборной кампании Линкольна как символ Республиканской партии и был популяризирован по сути великим пасквильщиком, республиканцем и abolitionистом Томасом Настом. Более того, слон имеет причудливую традицию в Играх Сьерра-Мадре появляться в эпизодических образах в Мегафауне, Гренландии, Неандертале, Pax Renaissance и John Company.

Эмигрант (Emigrant) — это Диссидент, перемещенный во время обновления (*modernization*) (K5). Он движется, чтобы стать Вольным в другой Сфере. Из Сфер с хотя бы одним рабом и без Болезней выберите ту, у которой наименьшее количество Барьеров.²¹

²¹ «ОТДАЙТЕ ВАШИХ НЕСЧАСТНЫХ, ВАШИХ БЕДНЯКОВ...» В XIX веке эмигранты предпочитали Америку. Это был золотой век для Севера США, а также для Юга после падения рабства в 1865 году. Ее границы были полностью открыты; приветствовали всех. Ее быстро развивающаяся экономика была свободна от инфляции, и в течение двух периодов наибольшего роста, с 1820 по 1850 год и с 1865 по 1900 год, цены снизились вдвое. Все это закончилось в начале 20 века, когда Америка превратилась из республики в демократию. Были приняты первые расистские иммиграционные законы, и ФРС (Федеральная Резервная Система) захватила денежную массу. С потерей золотого стандарта пришла постоянная инфляция и периодические депрессии.

Просвещение (Enlightenment) () - доминирующая философия в мире идей в Эпоху Разума в Европе 18-го века. Идеи Просвещения концентрировались вокруг личности, как основной ячейки общества²², и разума, как

основного источника власти и легитимности личности. Доминирующая религия Просвещения, Деизм, исключает возможность сверхъестественных сил, действующих во вселенной после ее создания и присваивает Законы Природы людям и их сомнениям.

²² ПОЧЕМУ ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ? Классически базовой единицей общества (BSU) была каста: короли, дворяне или крепостные/рабы. Эти касты основаны на наследственности и неизменны, несмотря на индивидуальные предпочтения, способности и решения. (Паразитально, но неизменные расистские кастовые системы все еще поддерживаются верховным судом в таких странах, как Гаити и Индия.) Просветители утверждали, что люди были основными ячейками общества, принимающими решения. Деистические просветители утверждали, что только люди имеют души, грешат и судятся за свои грехи в загробной жизни. (Например, рабов будут судить по их волевым словам и поступкам, а не по их статусу рабов.) Светские просветители аналогичным образом утверждали, что только человека можно хвалить за достижения, наказывать за преступления, и в целом он несет ответственность за свои слова и дела. Философы-коллективисты Контрпросвещения выдвинули новые BSU. Например, при марксизме и профсоюзе все люди в рабочей касте являются взаимозаменяемыми единицами и должны получать одинаковую оплату независимо от индивидуальных заслуг или усилий. Другие коллективистские BSU - это «общество» (социализм), господствующая раса (фашизм), большинство (демократия) или человеческий вид (евгеника и социальный дарвинизм). Во всех формах коллективизма индивид может быть морально принесен в жертву или поработен, если кто-то сочтет, что это хорошо для коллектива.

Фабрика (Factory) - Смотри Промышленную Революцию (Industrial Revolution).

Провокация (Firebrand)  - это число в верхнем левом углу каждой Идеи. Он измеряет уровень активности карты, варьируясь от 1 (принципиальный Провокатор) до 99 (застенчивый Теоретик). В продвинутой игре Идея с самым низким значением Провокации становится Идеей, вокруг которой *запускается (launched)* Революция (K1).

Первый Революционер (First Revolutionary) - Смотри K1c.

Отец-Основатель (Founding Father) - если вы первый, кто Глобализовал (Globalize) карту Идеи для конкретного Разветвления (Splay) (например, по *судебному разбирательству* (lawsuit) внёс карту Идеи в Билль о Правах (Bill of Rights) или по *плебисциту* - в Общую Волю (General Will)), то вы должны установить ориентацию начальной карты Разветвления (Локк или Руссо), так чтобы один из двух его символов сформировал первую Пару Свободы (Freedom Pair). Однажды установленная эта ориентация фиксируется до конца игры. Отцы-Основатели невосприимчивы к *чисткам (purges)* (K7) или Тирании Большинства (Tyranny of the Majority).

Вольный (Freedman) — это любой мипл на квадрате раба на карте мира: белый = Христианин, зеленый = предприниматель, красный = Гражданин.²³ Если мипл находится в квадрате диссидента на карте мира, это Диссидент, а не Вольный.

²³ «РАБ - это тот, кого удерживают на работе против его воли: цепями, кнутами и ружьями, то есть физической силой, применяемой другими людьми. Если бы таких вещей не было, он бы сбежал. С другой стороны, свободный работник - это тот, кто работает по собственному выбору и которого, скорее всего, можно удержать от работы только с помощью физической силы». - Джордж Райзман, Капитализм, 1998.

Пара Свободы (Freedom Pair) - Пара символов свободы ( или ), которые видны и соседствуют друг с другом в одном из двух Разветвлений (Splays). Вместе они образуют «право» в Билле о Правах или «законность» в Общей Воле. Есть две Морали (черные символы) - свеча и комета, и две Политики (красные символы) - перо и разблокировка. 10 возможных Пар Свободы определяют идеологии следующим образом:

- **Чёрный-Чёрный** Философы просвещения опирались на религиозную мораль (комета-комета), рационализм (свеча-свеча)²⁴ или логический позитивизм (комета-свеча). Последнее включает в себя эмпирических ученых, таких как Франклин и Ньютон, которые использовали скрытый пантеизм (философское учение, объединяющее бога и мир) для примирения синкретической (сочетание разнородных философских начал в одну систему) смеси веры и разума.²⁵ Эти люди - мыслители, а не деятели (так что не так много Операций).

²⁴ РАЦИОНАЛИЗМ - это идея, что все можно вывести только на основе разума. Проблема в том, что он имеет тенденцию упускать из виду факты, заданные чувствами. Таким образом, физика Декарта, построенная на рациональных предположениях о движении, в высшей степени ошибочна, в то время как физика Ньютона, выведенная в соответствии с девизом «Я не предполагаю гипотез (при отсутствии фактов)», по существу верна и остается частью теории движения. научный канон по сей день. —Шон Э. Кляйн, 2010.

²⁵ ЭТИКА рассматривалась Просветителями как естественный закон, производный от научного метода, примененного к человеческой природе, в отличие от невыразимого, данного Богом или не подлежащего научному исследованию. Таким образом, ньютоновская наука оказала большее влияние на мораль и отмену смертной казни, чем на промышленную революцию! Большинство просветителей (#27, #31, #37, #38, #39, #43, #44, #45, #46, #47, #49, #52, #54, #56, #60, #61, #63, #66, #102r, #119, #120) были деистами, то есть они отвергали чудеса и божественное вмешательство, но рассматривали Закон природы как божественно созданный. Деизм пытается избежать

таких вопросов, как «должен ли Бог следовать своим законам?» или «Познаваема ли этика, потому что она Законна, или непознаваема, потому что она предписана избранным верховным существом?».

- **Красный-Красный.** Аморальные активисты, которые присоединяются к **прагматизму** (то есть делают то, что пока кажется практичным, не принимая во внимание принципы или сомнения), **полилогизм** (то есть взгляд, что разум и мораль субъективны или предвзяты в культурном отношении) и **бихевиоризм** (то есть взгляд, что не существует свободной воли, а только животные инстинкты управляют поведением человека). Сюда входят эгалитаристы (перо-перо)²⁶, идеалисты (перо-разблокировка)²⁷ и боевики (разблокировка-разблокировка).

²⁶ ЭГАЛИТАРИЗМ здесь означает эгалитаризм де-факто социальных классов с государственной собственностью на личные способности и имущество в противоположность эгалитаризму де-юре, который означает равенство перед законом.

²⁷ ИДЕАЛИЗМ - это эпистемология (философско-методологическая дисциплина, исследующая знание как таковое, его строение, структуру, функционирование и развитие), которая ставит сознание на первое место, а реальность - на второстепенную и в конечном итоге нереальную или непознаваемую. Популярные фильмы, такие как «Матрица» или «Начало», идеалистичны в том смысле, что они изображают объективный мир как иллюзорный и в котором доминируют миры, созданные субъективным сознанием. Немецкие идеалисты были ответственны за Контрпросвещение, положившее конец Эпохе Разума, и легли в основу доминирующих сегодня субъективистских философий.

- **Чёрный-Красный.** Принципиальные активисты опирающиеся на сверхъестественные (комета) или естественные (свеча) принципы, продвигающие интеллектуальные (перо) или экономические (разблокировка) свободы. (**Принцип** — это объективная истина, верная во все времена, в разных местах и культурах, независимо от человеческих желаний или мнений). Пара Свободы (комета-перо) указывает на художника, который создает эмоциональные/гуманные описания социальных бед.

Разрыв (Gap) — это пустое место в матрице 6 X 2, которая образует Рынок.

Глобализировать (Globalize) - переводить Идею или Революцию с Рынка в Разветвление (Splay), это происходит во время *принятий законов (legislate), судебных разбирательств (lawsuit), плебисцитов (plebiscite) или Революционных законов (revolutionary laws) (K6.8)*. Если вы глобализируете карту, выберите ее ориентацию в Разветвлении (Splay). Глобализированная карта становится общедоступным знанием, что означает, что ее Операции (Ops) утеряны, а все Агенты Синдиката и Революционеры Отзываются (Divested). Отозванные Агенты могут дополнительно пострадать от Национализации (Nationalization) в соответствии с **L1.1**.

- **Глобализация после судебного разбирательства или плебисцита (Lawsuit or Plebiscite Globalize) (G6, G7).** Она не нуждается в Жизнеспособности (Viability) для глобализации и предоставляет *бонусную Петицию (bonus petition) (L)*.
- **Глобализация после принятия закона (Legislation Globalize) (F5).** Она требует Жизнеспособность и оказывает *воздействия (impacts) (M)*.
- **Отец-Основатель (Founding Father).** Если вы первый глобализируете в конкретное Разветвление (Splay), навсегда установите ориентацию начальной карты (Локка или Руссо).
- **Манифест (Manifesto).** После глобализации проверяйте каждую Революцию, чтобы увидеть, создан ли манифест (**K3**).

Генерация Золота (Gold Generation) (B3) - если Операция (Op) или Действие (Action) являются с **оплатой (costly)** (то есть стоят золота), сгенерируйте требуемое золото, перемещая агентов в нижние ячейки на своём финансовом планшете. Вы генерируете одно золото для каждого Агента, сдвинутого вниз на вашем планшете (т.е. от капитала (capital) к богатству (wealth) или богатства (wealth) к долгу (debt))²⁸. Например, если вы начинаете с 1 в капитале и 5 в богатстве, и вам нужно заплатить 4 золота, то переведите 1 из капитала в богатство, а затем 3 из богатства в долг. Если вы полностью в долгах и некого Отозвать (divest) (**N2a**).²⁹

²⁸ ПОТРЕБЛЕНИЕ в этой игре моделируется перемещением агентов вниз. Таким образом, капитал расходуется на производство богатства, а богатство расходуется на создание долга. Экономисты эпохи Просвещения признавали два типа потребления: непродуктивное и производительное. Первое включает в себя употребление хлеба (от богатства к долгам), а второе включает потребление муки и износ печей для выпечки хлеба (от капитала к богатству). Мука и печи являются примерами капитала, всего, что продуктивно потребляется для производства богатства (здесь хлеб, но богатство включает в себя любую человеческую ценность от еды до свободы). Если доля труда в производстве капитальных благ достаточно велика, чтобы более чем компенсировать производительное потребление, то происходит накопление капитала, то есть предложение капитальных благ растет.

²⁹ ЗОЛОТОЙ СТАНДАРТ. После введения золотого соверена новым Королевским монетным двором в 1816 году Британская империя установила первый в истории золотой стандарт со 100-процентным резервированием (Полное банковское резервирование) в 1821 году. Такой стандарт помогает препятствовать вмешательству правительства в денежную систему. В отличие от сегодняшнего дня, правительство не могло просто распечатать долг за счет каждого, у кого есть банковский счет.

Идея (Idea) (B4) — это вытянутая карта с рейтингом Провокации (Firebrand). Наряду с Революцией, это тип карты Рынка.³⁰

³⁰КЛАССИЧЕСКАЯ ТЕОРИЯ ИДЕЙ была введена Локком (1690) как исходная из наблюдаемых сущностей и их отношений в естественном мире, мысленно манипулируемых в сознании как словесными единицами. Эти слова и определения охватывают сущность идеи или концепции, включая все, что известно и еще не известно. Действительные идеи, такие как «свобода», основаны на естественном законе и, следовательно, в целом верны для всех культур. Кант (№ 47) утверждал обратное, что идеи были искусственными культурными конструкциями, не имеющими ничего общего с объективным миром. Таким образом, «идея» или «концепция» идентичны своему определению, мысль идентична языку, и ни одна из них не имеет компонента реальности. Вслед за Кантом почти все современные философы отвергли классическую теорию. Постмодернистские заблуждения, такие как Уорфианство, заявляют, что невозможно общаться с человеком другой культуры или языка, и поэтому миссионерская задача бесполезна, рабство не является ни добром, ни злом, и что иностранец никогда не поймет, что вы говорите о погоде, не говоря уже о Шекспире.

Промышленная Революция (Industrial Revolution) (K6) - у вас есть один куб Фабрики вашего цвета, и вы можете построить её, поместив куб на карту мира, во время **обновления (modernization)** как вариант закона (*law*) (**K6.7**). Помимо того, что он стоит одно или несколько ПО в конце игры (**J6**), он снижает стоимость действий **судостроения (shipbuilding)** (**F3b**) и позволяет в любом месте Истребовать (**Claiming**) диск **Болезни (Disease)(H1)**. Это показывает сумму прироста производительности, богатства, здоровья и освоения энергии, которые следуют за быстрой индустриализацией.³¹

³¹«Очень долго все было ужасно, а потом случилась промышленная революция». Люк Мюльхаузер, Три диких предположения из любительской количественной макроистории, 2017.

Убить (Kill) - сдвинуть красного, белого или зеленого Вольного в квадрат диссидентов в той же Сфере после броска ненависти (*hate roll*). Цвет убитого определяется цветом символа куба на Барьере. Если присутствует Администратор такого цвета, вы можете сделать его Мучеником (*Martyr*) вместо того, чтобы убивать Вольного. Убийства происходят только в Порту, где находится Слон (не в Сфере). Если убийство обозначено символом «разочарования» и соответствующий цвет недоступен, то либо ничего не происходит (если Сфера является Тиранией (*Tyranny*)), либо *разочарованная толпа (frustrated mob)* (**I3**) регрессирует 1 Анархию (если Сфера не является Тиранией). Если квадраты Диссидентов заполнены (или отсутствуют, в случае Современного государства), мертвый мипл попадает в пул резерва и Регрессируется (**Regressed**) 1 диск Анархии игроком, чей это ход.

Освободить (Liberate) - помещает мипла в квадрат раба на карте мира в результате операций *предоставление вольной (manumission)* или *вестернизации (westernize)*. Этот мипл, называемый Вольным³², добавляется из пула резерва.

³² РАБЫ ДВУХСИГНАЛЬНОЙ СИСТЕМЫ. Что отличает нас от других животных? Как мы можем просто выбрать выгоду от нашей моральной системы, в то время как другие животные поработочены поведением с собственным геном в качестве единственной выгоды? Почему мы стремимся к авторизации наших моральных систем? Почему мы рождаемся, независимо от культуры, с некоторым представлением о высшем существе, наделенном такой властью? С атрибутами поклонения, послушания, безоговорочной преданности, силы внушения и власти харизмы? Замечательная теория психолога Джулиана Джейнса заключает, что и сознание, и свобода воли - это технологические изобретения (а не продукты естественного отбора), созданные благодаря языковой технологии. Из-за ментальной иерархии в человеческом двухсигнальном разуме послушание и рабство являются артефактами того, как формируется сознание. Сознание - это возникающий феномен, повторяющийся каждый раз, когда ребенок изучает язык, любой язык. Более подробную информацию о теории двухсигнального режима можно найти в моей игре *Bios: Origins*. —Джулиан Джейнс, Происхождение сознания в распределении двухсигнального разума, 1990.

Большинство (Majority) (G4) - достигается в Порту со Слоном, если количество токенов вашего цвета больше, чем количество рабов (незанятых квадратов) плюс токенов соперников. Это важно для *избирательного права (suffrage)* (**G4**).

Совет: Зеленый Игрок начинает с Большинством в Нанте (*Nantes*), Франция.

Морская пехота (Marine) (F1, F3, G1) — это красный Агент на токене корабля. На каждом корабле может быть до одной морской пехоты. Корабль с морской пехотой — это **военный корабль (Warship)**, а корабль без - **торговец (merchantman)**. Поскольку Красный Игрок представляет Британский Парламент, только он может выставить морскую пехоту. Это можно сделать на существующего торговца, тремя способами: как часть действия по *сбору средств (fundraiser)(F1)*, как часть действия *судостроение (ship-building)(F3)*, или как часть *морской операции (maritime op)(G1)*. Этим красным Агентом может стать финансовый Агент, находящийся только на самом высоком месте финансовой доски. Морская пехота не может быть убита при броске ненависти (*killed*), расправы (*massacred*) или мученичестве (*martyred*).

Рынок (Market) (A4.2) - имеет два столбца (*columns*): Восток (справа) и Запад (слева). В каждом столбце есть 6, лежащих в открытую карт Идей, они составляют 6 рядов (*row*) по две карты. Над каждым столбцом находится колода, откуда берутся Идеи Востока и Запада. Каждый ряд имеет Рыночную Стоимость (*Market Cost*).

Рыночная стоимость (Market Cost) - Стоимость *действия Синдиката (syndicate action)*(F2) зависит от расположения ряда Идеи на Рынке. Идея в самом нижнем ряду стоит 0 золота, следующая 1 золото, затем 2 золота, 3 золота, 4 золота и 5 золота за самую дорогую, ближайшую к колоде.

Мученичество (Martyrdom) (I2) — это принудительное удаление Агента на посту Администратора с карты мира, который переносится в поле богатства финансового планшета его владельца. Мученичество происходит во время *Переворотов (coup)* (F4, M2) и *Убийств на почве ненависти (hate kills)* (I2).

- **Диссидент.** Мученичество всегда порождает одного Диссидента цвета Агента, помещающегося в любой квадрат Диссидента в Сфере со Слоном.
- **Анархия.** Если для сгенерированного диссидента нет места из-за того, что все квадраты диссидентов заняты, игрок, чей сейчас ход, вместо этого регрессирует Анархию.

Расправа (Massacre) (I4) - убрать токен и сбросить его в пул резерва, не создавая Диссидента или Анархии. Это происходит во время *провалов революций (K2)* или *погромов (I4)*.

Современное Государство (Modern State) (K8) — это Сфера, перевернутая на современную сторону. Это происходит в результате *успешной Революции (successful Revolution)*(K5) и является необратимым. Слон не может переместиться в современное государство, поскольку современные государства относительно невосприимчивы к Британскому вмешательству (а все игроки - британские аболиционисты). Современные государства все еще находятся под влиянием Эмиграции (Emigration), Коррупции (corruption) и Беженцев (Refugees).

Мораль (Morality) — это черный символ свободы, либо Просвещение (Enlightenment) (☉) либо Мистицизм (Mysticism) (☪). Значок морали обеспечивает естественные или сверхъестественные основы для красных символов (активизм).³³

³³МОРАЛЬ - это код принятия решений, который традиционно считается данным Богом (символ кометы в игре). Однако недостаток сверхъестественного или мистического авторитета этики состоит в том, что по определению нельзя использовать разум, науку или логику для ее изучения; вместо этого нужно ждать священных текстов или других откровений от непознаваемого верховного существа. Философы Просвещения, воодушевленные успехом основанных на разуме исследований в области физики, также предприняли попытки основанных на разуме исследований в области этики и социологии (символ свечи в игре) с ошеломляющим успехом, который полностью произвел революцию в человеческом обществе, включая глобальную эмансипацию. Хотя мыслители Просвещения, такие как Декарт (#35), Ньютон (#39), Локк (#109), Франклин (#44), Пали (#55) и Дарвин (#66), предприняли синкретические деистские попытки объединить естественное и сверхъестественное, они принципиально несовместимы. Либо вселенная управляется высшим сверхъестественным сознанием, либо высшим естественным законом. Оба не могут быть высшими. Спиноза (#37) сделал следующий логический шаг, определив замечательную этическую систему, полностью основанную на разуме, без божественного / сверхъестественного участия. За это он был отлучен от иудейской религии, а один критик контрпросвещения назвал его работу «книгой, выкованной в аду самим дьяволом».

Национализированный агент (Nationalized Agent) (E2) — это Агент Белого или Зеленого Игрока, который был захвачен на финансовый планшет Красного Игрока Глобализацией (Globalization). Захват может произойти во время *судебного разбирательства (lawsuits)* или *плебисцита (plebiscites)* в качестве *бонусной петиции (bonus petition)* (L1.1). Этот Агент движется Красным Игроком так же, как и Агенты его цвета, но он не может быть *установлен (installed)*(E3).

Операция (Op) (G) - Большинство карт Идеи предлагают Операции, которые показаны в виде колонки символов внизу с правой стороны карты. Каждый участник Синдиката или Революции может использовать до одной Операции (Op) в ход. Сдвиньте Агента на символ Операции, чтобы показать, что он использовался.

Политика (Politics)(B4) — это красный символ свободы, может быть одной из двух: левых (left-wing) (☪) или правых (right-wing) (☉). Символ с изображением пера представляет собой **интеллектуальную свободу**: право человека высказывать свое мнение, следовать религии по своей совести, бороться за дело по своему выбору, вступать в брак с тем, с кем пожелает и мигрировать туда, куда считает лучше. Интеллектуальные свободы связаны с политикой левых. Символ разблокировки представляет **экономические свободы**: право человека владеть тем, что он производит, заключать контракт на свою работу или продукцию с тем, кого сам выбирает, а также увольняться или менять работу, когда захочет. Экономические свободы связаны с политикой правых.³⁴

³⁴ ХОРОШО ЛИ РАБСТВО ДЛЯ ЭКОНОМИКИ? Нет. Согласно этой теории, экономические и военные центры 19 века должны быть наиболее поработанными: Османы, Индия, Китай. Как раз наоборот: страны, принявшие массовую отмену смертной казни, пережили экономический бум, включая Западную Европу, США, Британские колонии и Бразилию. Даже небольшие дозы свободы неизменно повышают экономику в целом, в то время как каждое новое порабощение неизменно вредит ей. «Рабство - это институт, враждебный производству богатства, поскольку он лишает рабов стимула производить его». - Джордж Райзман, Капитализм, 1998.

Порт (Port) (B2) — это черная точка, напечатанная на карте карты мира, обозначенная названием города или страны. Токены никогда не помещаются на порт.

Беженцы (Refugee) (I4) — это диск Анархии, перемещающийся из одной Сферы в Соседнюю Сферу. Это происходит, когда Анархия создается или перемещается в Сферу, которая уже имеет максимум 2 Анархии. Если должна быть добавлена 3-я, то, вместо этого, вы должны выбрать соседнюю Сферу, чтобы добавить её туда. Если и эта Сфера полна, то происходит каскад: Беженцы переходят в Соседнюю Сферу и т.д.³⁵

³⁵ БЕЖЕНЦЫ, спасающиеся от погромов, иногда образуют собственные успешные нации, о чем свидетельствуют Либерия (№ 104) и Израиль.

Регрессировать (Regress) — это взять жетон (chit) Барьера или диск Анархии из пула Победы и поместить их в Сферу Карты мира (Map). **В случае с Анархией** победный пул должен быть ваш, если это возможно, в противном случае вы сами выбираете, чей это пул. Жетоны должны быть регрессированы в Сферу, откуда они пришли, они регрессируют во время *коррупции (corruption) (E7)* и *провала Революции (Revolution failure) (K2)*. Анархия регрессирует, когда слишком много Диссидентов во время Убийств (Kills) или Мученичества (Martyrdoms). Также это происходит во время *коррупции (corruption) (E7)* и *бросков погромов (pogrom rolls) (I4)*, игра заканчивается проигрышем, если все 18 Анархий регрессированы.

Революция (Revolution) (K) — это общая карта с двумя символами свободы, используемых для проверки Жизнеспособности (Viability), имеющая от одного до четырех мест Вовлечений (engagement spots), куда игроки могут добавлять Революционеров. Она *запускается (launched)* в соответствии с **K1**, к ней *присоединяются (joined)* в соответствии с **F6**, она считается *проваленной (fails)* в соответствии с **K2** и *успешной (succeeds)* в соответствии с **K4**. Революции и Идеи — это два типа карт Рынка.

Революционер (Revolutionary) (K1c) — это Агент, размещенный в одном из мест Вовлечений (engagement spots) Революции. Революция успешна, когда она заполнена Революционерами и Жизнеспособна (Viable).

Морская Граница (Sea Border) (B2) - одна из 9 границ, отмеченных символом в форме корабля. Каждая может содержать одного работорговца (Slaver) плюс один токен корабля.

Работорговец (Slaver) (E6) — это один из 9 коричневых жетонов в форме корабля, которые исторически захватывали/перевозили рабов и кровавые продукты. Потопите (Sink) их, сделав *Пиратский бросок (E6)* во время *Дипломатии канонеров (E5)*.

Стоимость Работорговцы-в-квадрате (Slaver-Squared Cost) — это стоимость Истребования Барьера во время операции *избирательного права (suffrage op) (G4)*. Эта стоимость представляет собой количество золота, равное квадрату количества работорговцев, Соседних (Adjacent) Сфере со Слоном [0,1,4 соответственно].

Сфера (Sphere) (B2) - это одна из десяти карт, которые составляют **карту мира (map)** расположением 2 X 5. Сферами являются 13 колоний, Европа, Османская империя, Китай Цин и Япония Токугавы на севере, а также Бразилия, Конго, Земля Зулусов, Индия и Ост-Индия на юге. Между каждой картой есть разрыв (gap), называемый **Границей**. Все сферы являются двусторонними, они начинают игру на стороне крепостного права (serfdom)(оранжевый шрифт), но могут перевернуться на Современное Государство (Modern State).

Разветвление (Splay) (A4.5) — это столбец, друг друга перекрывающих общих карт, образованный *принятиями законов (legislations), судебными разбирательствами (lawsuits), плебисцитами (plebiscites) и успешными Революциями (successful Revolutions)*. Существует два Разветвления: Билль о Правах (Bill of Rights) и Общая Воля (General Will).³⁶ Вместе они представляют просветительскую концепцию международного права. Ориентация начальной карты в Разветвления определяется Отцом-Основателем (Founding Father). Билль о Правах может быть *подвергнут чистке (purged) (K7)*, если к нему будет добавлена Революция (**K6.8**).

³⁶ СВОБОДА ПРОТИВ РАВЕНСТВА восходит ко второй и третьей фазе Французской революции. После первоначального аристократического протеста против королевского абсолютизма локковская фаза (включая Декларацию прав человека и гражданина, написанную Джефферсоном) столкнулась с последней эгалитарной фазой, террором, основанным на философии Руссо. (Капальди и Ллойд, Свобода и равенство в политической экономике: от Локка в сравнении с Руссо до настоящего времени, 2017.) Право, как и мораль, может иметь только одно основополагающее значение, а свобода и равенство принципиально несовместимы. (Под «равенством» я говорю о том эгалитаризме, который проявил бы врач, если бы он заставил пациента со сломанной ногой почувствовать себя лучше, сломав ноги еще десяти другим. Я не говорю о равенстве де-юре, например, о равенстве перед Законом). Перераспределение богатства, если оно осуществляется под дулом пистолета (независимо от того, держат ли оружие политики, мафия или Террор), всегда поработочает индивидуальные свободы. Поскольку люди придерживаются разных взглядов и делают различный выбор,

неравенство в материальном отношении является признаком здорового развивающегося общества, неизменно более богатого, чем в обществах без свободы. Каждый человек находит свой собственный путь и дает или принимает благотворительность на условиях, которые он выберет.

Создание Синдиката (Syndication) — это Агент на Идее Рынка, установленный (installed) *действием Синдиката (syndicate action) (F2)*. Этот Агент сразу же позволяет вам выполнить операции (Ops) карты, если таковые имеются. «Создать Синдикат» означает организовать группу вокруг идеи или основополагающего принципа.

Управление Токенами (Token Management) - Вы ограничены предоставленными токенами (tokens) (Агентами, миплами, кораблями и дисками). Количество черных дисков в игре постоянно и они никогда не попадают в пул резерва (см. Анархия). Если вы добавляете Агента, а пул резерва пуст, вы можете взять его из любого места своего финансового планшета (finance board)(включая долги(debt)). Вы не можете выполнить Действие (Action) или операцию (Op), если в общем пуле больше нет токенов. **Если вы должны разместить Диссидента, но у вас больше нет миплов в пуле, тогда воздержитесь от размещения Диссидента (Dissident).**

Тирания (Tyranny) — это любая Сфера с 5 Барьерами. В тирании есть убийства на почве ненависти (hate Kills), но нет Анархии от ненависти разочарования (frustrated hate). Если в Индии, например, есть Барьер с символом «зеленый куб 3» (кастовая система), то бросок «3» во время ненависти убьет зеленый токен, независимо от того, является ли Индия тиранией или нет. Но если в Индии нет зеленого токена, то кастовая система ничего не сделает, если Индия является тиранией или регрессирует 1 Анархию, если Индия не является тиранией. Если вы играете в *кооператив (coop)* или *соло (solitaire) (C1)* игру, ни одна Сфера не является тиранией (**I3b**).

Тирания Большинства (Tyranny Of The Majority) (G7) - Общая Воля (General Will) ограничена 5 картами, **включая Отца-основателя (Founding Father)**(избиратели имеют небольшой объем внимания). Если добавлена 6-я карта (например, в соответствии с *принятием закона (legislation)*, *плебисцитом (plebiscite)* или глобализацией (globalized) Революции), сбросьте самую старую карту из игры, но оставьте Отца-Основателя (Руссо, #110) нетронутым. Это может сделать Идеи и Революции нежизнеспособными (unviable) или сбросить (flush) победные очки.

Подземная Железная дорога (Underground Railroad) - устанавливается между двумя Соседними (Adjacent) Сферами, если между ними находится корабль (военный корабль (Warship) или торговец(merchantman)), а в одной из Сфер есть Слон. Если Сфера без Слона не имеет белых (правых) барьеров, то сфера со Слоном также не имеет правых(right-wing) барьеров при выполнении *избирательного права(suffrage) (G4)*. Точно так же, если одна из двух Сфер не имеет красных (левых(left-wing)) барьеров, другая считается также неимеющей левых(left-wing) барьеров при выполнении *вестернизации (westernize) (G3)*.

Жизнеспособная (Viable) (F5) — это идея или процесс, поддерживаемые философией Просвещения. Идея или Революция жизнеспособны, если два ее символа Свободы появляются в Паре Свободы (Freedom Pair), то есть видны на любых двух соседних картах в Разветвлении (Splay). Порядок не имеет значения. Жизнеспособная Идея может быть *принята законом (legislated)* в любое из двух Разветвлений (Splays) в соответствии с **F5**. Революция должна быть жизнеспособной, чтобы стать успешной.

Важно: Ни одна карта не является Жизнеспособной до первой Глобализации, которая образует первую Пару Свободы!

Пул Победы (Victory Pile) (A4.4) — это открытая стопка жетонов и дисков для каждого игрока, каждый из которых стоит ПО в конце игры (**J6**).

Военный корабль (Warship) (E6) - токен корабля с морской пехотой (Marine). При помощи *морской операции (maritime op) (G1)* он может выполнять *дипломатию канонерок (gunboat diplomacy) (E5)*. Красный Игрок может создать военный корабль, установив морскую пехоту (Marine) на торговца во время *действия по сбору средств (F1)*, *действия судостроения (F3)* или *морской операции (maritime op)*.

Что такое Свобода и Рабство?

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СВОБОДЫ И РАБСТВА. Свобода в политическом контексте - это отсутствие физического давления или принуждения, т. е. созданной человеком силы против продуктов разума или тела. Как говорит Локк, это «не подлежит никаким ограничениям, кроме Закона Природы». В условиях свободы все действия являются добровольными, и все операции свободны от применения силы или угрозы применения силы. Свобода противоположна рабству. По мере того, как один поднимается, другой опускается. Свобода правильно определена так, что свобода одного человека не может затмить свободу другого.

ЧТО ЕСТЬ СВОБОДА. Политическая свобода - это не свобода от голода или бедности, что сродни просьбе быть свободным от законов физики и химии. Робинзон Крузо, один на необитаемом острове, имел полную свободу от применения силы, но не был «свободен» от принципа, что вы должны работать, чтобы есть. Свобода - это не наведение оружия на кого-то, чтобы добыть для вас еду. Свобода - это не жизнь в условиях демократии, если большинство проголосует за рабство. Также и свобода не может быть анархией, если в соседней семье или клане больше членов и они решают поработить вас. Единственный путь к свободе - это то, что Локк называл «свободой в условиях верховенства закона». То есть жизнь в конституционной республике, в которой монополия на власть принадлежит не соседской банде, а жестко регулируемой полиции с разделением властей. Чьи офицеры поклялись соблюдать конституцию, гарантирующую права личности, на благо каждого из них, а также на благо общества.

РАБСТВО - ЭТО ЗЛО. Зачем заморачиваться с таким банальным заявлением? Потому что в тумане сегодняшнего морального релятивизма и «толерантности» использование слова «зло» осуждается, а «терпимость» превозносится. Но любое нарушение морали позволяет злу существовать! Мыслители Века Разума утверждали, что то, что свойственно жизни разумного существа, есть добро, а то, что ему противостоит, - зло. А поскольку человек, находящийся под принуждением, не может действовать согласно своему собственному разуму, ему отказывают в основных средствах выживания: разуме. Допущение рабства не только оставило бы индивидуальные права незащищенными, но и подорвало бы инструменты, необходимые людям для процветания в обществе. И поскольку это рассуждение является Законом Природы, «рабство как зло» звучит правдоподобно в любой культуре. Это универсальное зло.

РАБСТВО - «НЕОБХОДИМОЕ ЗЛО»? Нет. «Зло» - это то, что вы выбрали для себя, даже если оно унижает вашу самоидентификацию как разумного существа и, во вторую очередь, развращает как интеллект, так и экономику цивилизации. «Необходимость» и «Зло» - противоположности.

ЧЕРНО-БЕЛЫЙ МИР. Прагматик (то есть тот, кто отвергает мораль и другие принципы в пользу того, что на данный момент кажется практичным) любит оправдывать зло пословицей: «Нет таких вещей, как черный или белый, есть только оттенки серого». Любой художник знает, что это ложь: оттенки серого - это иллюзии, образованные смесью черного и белого, вплоть до смешанных молекул углерода и диоксида титана в краске. Правильнее сказать: «нет хороших или злых людей, есть только хорошие или плохие решения» или сказать: «Мир черно-белый, а оттенки серого существуют только в умах людей».

ОТМЕНА РАБСТВА, ЭКОНОМИЧЕСКИЙ АРГУМЕНТ. Британские крестоносцы против рабства сегодня обычно изображаются так или иначе мотивированными экономическими корыстными интересами, а не моральными императивами, которые сегодняшним интеллектуалам так трудно понять. Но являются ли такие моральные императивы иррациональными? Неужели британские налогоплательщики не вправе тратить так много на глобальную эмансипацию без видимой выгоды? Их судебная система Просвещения в значительной степени зависела от индивидуальных жалоб в рамках системы закона, а не от какого-то монарха, делающего заявления над целыми классами людей. Свобода мысли, религии, торговли, слова и действий человека была необходима для их процветания. Каждый рабовладелец сталкивается с практическими пределами полного подчинения, когда требуется более качественная работа. В свободном обществе, где все транзакции являются добровольными, оба человека должны ощущать прибыль, иначе сделка не состоится. Экономике, которая представляет собой не более чем сумму всех бесплатных транзакций, помогает каждая из них, независимо от того, насколько они скромны, и наносит ущерб каждой из них, проводимой с применением оружия, независимо от того, обеспечивает ли это оружие регулируемую цену или заработную плату, тариф или рабство.

ОТМЕНА РАБСТВА, ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ АРГУМЕНТ. Само собой разумеется, почти дарвиновское, что интеллектуальное рабство, такое как регулирование религии, языка, сексуальности, фестивалей, одежды, музыки, жилья и других форм принудительного подчинения, будет подавлять разнообразие. Сила противоречит уму и противоречит собственным решениям человека о собственном благополучии, а также свободному обсуждению идей. Подавление высказываний ведет к застою общества: большинство интеллектуальных достижений Просвещения и промышленной революции исходили от людей скромного происхождения.

ЧТО ТАКОЕ НРАВСТВЕННОСТЬ? Мораль - это кодекс ценностей, которым руководствуется человек при принятии решений и который решающим образом определяет того, кто получает выгоду от её действий. Есть ли у нее моральный долг за свою жизнь и благополучие, или она обязана своей жизнью обществу или своим общественным хозяевам? Просветители согласились, что каждый является хозяином своей жизни, но разделились на основании этой морали: эмоции (Хатчинсон)

или разум (Локк)? Является ли рабство злом и мучает вашу совесть, потому что оно отвратительно и воняет, или потому, что оно катастрофически калечит разумное общество, в котором вы пытаетесь жить? Во время своего исследования для Bios: Megafauna 2 я обнаружил, что эмоции - это древний способ принятия решений животными, доступный ящерицам и их потомкам. Сенсорные сигналы вызывают эмоцию, и за этим следует целый комплекс действий, включая борьбу или бегство. В отличие от этого, Разум требует сложной языковой технологии в сочетании с открытием логики, чтобы быть эффективным руководством для принятия решений. В отличие от эмоций, которые возникают автоматически, разум - это способность, проявляемая по выбору (определение и истоки свободы воли см. В моей игре Bios: Origins). Используя биологические открытия, недоступные мыслителям Просвещения (например, Дарвину), я прихожу к выводу, что основа морали эмоциональна и разумна. Человек, который использует Разум как свое моральное руководство, также автоматически разовьет эмоции, которые определяют его мгновенные решения, используя ту же лимбическую основу, которую использует ящерица.

ОТМЕНА РАБСТВА, НРАВСТВЕННЫЙ АРГУМЕНТ. Прорыв в эпоху Просвещения заключался в том, что для любого человека было фундаментально аморально жить своей жизнью ради другого, и, соответственно, рабство было вредно для всех и каждого. Даже рабовладелец страдает от рабства, поскольку эта искусственная иерархия в конечном итоге подрывает его собственные возможности для рациональной нравственной жизни, свободной от оружия, дубинок и паразитизма, а также приводит к стагнации как общей экономики, так и интеллектуального дискурса. Таким образом, моральный аргумент включает в себя как экономические, так и интеллектуальные аргументы в пользу свободы. Другими словами, то, что является морально гуманным, идентично тому, что помогает как свободной экономике, так и свободе слова, как разуму, так и эмоциям, именно потому, что мораль определяется как то, что рационально максимизирует человеческие ценности (включая прибыль и дискурс) для каждого человека. В этом определении рационально освобождать невинных от принуждения и нерационально использовать оружие как паразит-работорговец.

ГУМАНИТАРНЫЙ или ПОЛИТИКА ИНТЕРЕСОВ. Дрешер правильно замечает, что налогоплательщики Великобритании совершили «эконоцид» (социальное последствие мирового финансового кризиса), потратив целое состояние на всемирную отмену рабства без видимой финансовой отдачи. Критики возражают, что нация владельцев магазинов никогда не предложит закрыть магазин, а истинной причиной глобальной эмансипации было снижение ценности рабства в промышленно развитом мире. Необоснованные утверждения о том, что процветающая экономика требует рабства, существовали еще в Древней Греции и до сих пор популярны среди социалистов (таких как Эрик Уильямс, политик-националист, написавший «Капитализм и рабство»). Как и в случае любой глобализации, в процессе эмансипации были выиграны и проиграны состояния. Но при свободе больше выигрывается, чем теряется, следуя строгому экономическому закону природы о добавленной стоимости в каждой добровольной сделке и стоимости, вычитаемой в каждой сделке, в которой доминирует сила. Нет дихотомии между «гуманитарным» и «личным интересом»: то, что гуманно, также отвечает вашим рациональным личным интересам.

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ ОСНОВА РАБСТВА ПРАВЫХ И ЛЕВЫХ. Политическое право, как оно определено в этой игре, следует философии **идеализма**, идее о том, что свободная воля и сознание включают в себя все, что реально, и то, что мы видим, является лишь несовершенным отражением непознаваемой духовной реальности. Идеалисты, такие как Платон, Св. Августин и интеллектуалы эпохи Просвещения Гегель и Кант, считают, что знание реальности происходит из откровения, против которого аргументы, основанные на разуме, бесполезны и требуется сила. Политические левые в этой игре следуют противоположной философии **бихевиоризма**, идее о том, что сознание и свободная воля иллюзорны, а людьми движут исключительно животные инстинкты, гены или гегелевская диалектика. Гоббс был бихевиористом, рассматривая жизнь без верховного диктатора как «одинокую, бедную, мерзкую, грубую и короткую». Таким образом, как мистические правые, так и материалистические левые отвергают разум и рассуждения, оставляя использование силы единственным способом разрешения споров. Согласно правым идеалистам, сила необходима для подчинения умов людей в **интеллектуальном рабстве**, в то время как левые бихевиористы считают, что сила необходима для подчинения человеческих тел в **экономическом рабстве**. Как я поясняю в своей игре Origins, науки о жизни доказали, что люди не являются запрограммированными машинами без свободы воли, а обладают уникальным атрибутом принятия решений, называемым сознанием.

БОГАТСТВО НАЦИИ. Философ Просвещения Адам Смит доказал, что заработная плата всегда лучше для экономики, чем рабство. Он описал природу капитализма, социальной системы, которая уже освободила крепостных по всей Европе и в конечном итоге освободит весь мир. Капитализм невмешательства определяется как отказ от рабства: это социальная система, исключающая силу из всех операций. Если есть оружие, то это не может быть капитализм по определению. Враги капиталистов указывают на политических предпринимателей, которые используют силу правительства, например, для подавления конкуренции или установления монополий. По определению, такого человека лучше назвать бюрократом, чем капиталистом.

ПОЧЕМУ ЭТО ПРОДОЛЖАЛОСЬ? Почему даже концепция отмены рабства, нападения на рабство как институт, заняла десятки тысяч лет? Концепция свободы как универсальной ценности требовала языка (палеолит), логики и разума (древняя Греция), а также подъема капитализма и сделок, не основанных на силе (Европа эпохи Возрождения). И,

наконец, это потребовало подъема науки (Европа Просвещения), методологии, использующей логику, разум и наблюдение для объяснения всего, что существует, включая, в первую очередь, человечество, его махинации и мораль.

ТЮРЕМНЫЕ ЗАКЛЮЧЕННЫЕ РАБЫ? Раб - жертва иницирующей силы. Следовательно, преступник, который применил силу или мошенничество в отношении своей жертвы, является скорее работорговцем, чем рабом, даже если впоследствии будет заключен в тюрьму в соответствии с надлежащей системой правосудия. Я согласен с Локком в том, что «пленники, взятые в ходе справедливой войны» приняли решение о применении силы. С другой стороны, политический заключенный, узник совести или обвиняемый в совершении преступления «без потерпевших» не применил силу и, если его посадили в тюрьму, является *de facto* рабом.

ЯВЛЯЕТСЯ ЛИ СВЯЗАННЫЙ ДОГОВОРОМ СЛУГА РАБОМ? Слуга, работающий по контракту, работает на другое лицо в течение определенного периода времени, например, в обмен на свободный проезд в новую страну. Как и все договорные отношения, этот договор представляет собой рабство, если угроза жизни, свободе или собственности используется для принятия его условий. Так было после исторического Закона об отмене рабства 1833 года в Великобритании, в соответствии с которым бывшие рабы по закону содержались в качестве «подмастерьев» в течение следующих 6 лет. Таким образом, датой окончания законного рабства в Британской империи был 1840 год.

ДОЛГОВОЕ РАБСТВО? Локк утверждал, что человек не может продать себя в рабство. Обязательства не могут быть переданы по наследству; человек несет моральную ответственность только за то, что он добровольно делает и за что добровольно заключает договор. Формальное рабство, такое как предложение вашей дочери или жены в качестве обеспечения ссуды (обычное дело в Сиаме), также аморально, если все участники не согласны и не достигли возраста согласия, и ни в коем случае личные права не могут быть нарушены с моральной точки зрения.

ВОЕННЫЙ ПРИЗЫВ РАБСТВО? Да. Все невольные жертвы во имя «страны» или «общества» подпадают под определение рабства и делают эту страну или общество довольно недостойными для борьбы. Как и в Венесуэле, где рабы, получившие свободу, если они сражались в революционных армиях, использовались как пушечное мясо. Моя точка зрения соответствует Системе моральной философии Хатчесона (которая положила начало шотландскому просвещению в 1755 году): «Никакие дары, природные или приобретенные, не могут дать полное право брать власть над другими без их согласия. Это противоречит доктрине Аристотеля и некоторых других древних людей, «что некоторые люди по своей природе рабы ... Естественное чувство справедливости и человечности ненавидит эту мысль». (Глава V, с. 301). Он допускает, что должнику или преступнику, возможно, придется отказаться от работы, чтобы выплатить долг или исправить свое преступление. Но «ни преступник, ни тем более должник, не потеряли никаких естественных прав человечества, кроме права на собственный труд». У них есть право на достаточные ресурсы, чтобы поддерживать себя, заключать контракты и применять силу против тех, кто будет их пытаться, насиловать или причинять им вред иным образом (Том II, Глава III, стр. 201-202).

КОРРУПЦИЯ РАБСТВО? Да. Коррупция - это незаконное вымогательство денег (или других ценностей) государственным чиновником у жертвы в обмен на некоторую степень свободы. Коррупция возможна только в системе, где бюрократ имеет абсолютную власть поработать производителя, например, право закрыть свой бизнес или заработать себе на жизнь под дулом пистолета.

ЦЕНТРАЛЬНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ РАБСТВО? Да, когда применяется под дулом пистолета. «Невидимая рука рынка», принцип Просвещения, открытый МанDEVИЛЕМ, Смитом и другими, подразумевает, что людям лучше всего доверить свою собственную жизнь. Централизованное планирование - это не то же самое, что центральное правительство, которое необходимо для обеспечения системы поведения, исключающей применение силы против другого. Централизованные планировщики, настаивая на том, что кто-то должен быть ответственным, игнорируют частные решения царства. Такое самодержавие обычно оправдывается патерналистски на том основании, что «люди - дети, слишком глупые для свободы». Типичным примером является социальное поручительство, патернализм, на основании которого люди слишком глупы, чтобы сберечь, поэтому следует использовать силу, чтобы отнять у них заработок для их же блага. Подобные аргументы оправдывают использование пистолета для подавления их собственного разума в вопросах здоровья, брака, образования, окружающей среды, контроля над народонаселением, одежды, жилья, миграции, занятости, безопасности, бизнеса и т. д., точно так же, как это было во времена местных военных правителей и их крепостных. Патернализм остается оправданием рабства №1. Свобода по определению - это процесс снизу вверх, который нельзя централизованно планировать. «Социализм требует системы принудительного труда - рабства. Принудительный труд заложен в самой идее социалистического планирования. Если государство должно планировать производство всех товаров, оно должно также планировать навыки, которыми будут обладать рабочие, которые будут производить эти товары, и где эти рабочие будут жить и работать. С социалистическим планированием несовместимо предоставление частным лицам свободы приобретать те навыки, которые им нужны, и жить там, где они хотят. Такая свобода сделала бы социалистическое планирование невозможным». Джордж Райзман, 1994.

ЧУВСТВО ДОЛГА - ЭТО РАБСТВО? Да. «Долг» означает юридические обязательства перед лицом или режимом, от которых вы страдаете не по своему выбору, а просто в результате рождения. Классический пример - наследственная

«обязанность» крепостного подчиняться своему господину. «Патриотический долг», хотя он звучит более доброжелательно, означает лояльность к любому случайному политическому деятелю, находящемуся в настоящее время у власти. «Семейный долг» звучит еще более благородно, но он вступает в противоречие с выбором, который каждый взрослый ребенок должен уважать или оказывать финансовую поддержку тому, кто, по его мнению, заслужил это в своем воспитании. Как и во всем остальном, долг становится рабством, когда вы вынуждены поддерживать кого-то другого.

ЯВЛЯЕТСЯ СОЦИАЛИЗМ РАБСТВОМ? «Социализм приносит в жертву обществу личность», Йозеф Геббельс. Другие пытались определить «социализм» более эвфемистическими терминами, чем это делали национал-социалисты, но если определение неявно содержит элементы «индивидуум», «оружие», «общество», то это рабство по определению. Социализм требует государственной собственности. При классовом социализме (Маркс № 65) работа принадлежит государству. При национал-социализме (Гегель № 58) ум принадлежит государству. Будь то левое или правое крыло, в социализме всегда есть часть общества, находящаяся под законной силой, чтобы жить для общества, а не для себя.

ОГРАНИЧЕНИЯ И ПРЕГРАДЫ - РАБСТВО? Любой барьер, воздвигнутый против свободного перемещения людей в поисках лучшей жизни, - это всего лишь современная версия рабских цепей. Берлинская стена превратила Восточный Берлин в лагерь рабов. Когда я жил в Тусоне, я видел, как сотни беженцев умирают в пустыне практически у моего порога, пытаясь пересечь стену между США и Мексикой. И это в стране с полностью открытой миграцией чуть более века назад.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СЕКСУАЛЬНОГО РАБСТВА. Продолжающееся порабощение, особенно на Востоке, преследует тех, кто оказался в ловушке принудительных браков, гаремов или проституции. Но как узнать, сексуальный ли ты раб? Как и в случае с любым рабством, должна присутствовать угроза применения физической силы. Поскольку рабство незаконно, теоретически сексуальному рабу нужно только связаться с полицией, чтобы его освободили и арестовали преступника. Если дело доходит до суда, жертва должна продемонстрировать, что сила или мошенничество использовались или угрожали, следуя процессу, аналогичному западному судебному процессу изнасилования. Хотя это может быть нелегко, независимо от приговора жертва должна оставаться свободной, чтобы оставить своего мужа или сутенера, если она того пожелает.

КРОВАВЫЕ АЛМАЗЫ. Свободное предпринимательство и капитализм определяются тем, что они исключают силу из сделок. Тем не менее, сделка свободного предпринимательства может включать товары, производимые рабами, - так называемая «дилемма кровавого алмаза». Такая сделка морально рассматривается в суде точно так же, как и ограничения для украденных товаров, с целью остановить проблему в ее источнике.

АМОРАЛЬНО ЛИ ПОКУПАТЬ ЭТУ ИГРУ? Эта игра была произведена в китайской пропотевшей мастерской при правительстве, долгое время сопротивлявшемся западным свободам. Однако каждый сотрудник потного цеха, который работал над этой игрой, делал это добровольно, ради своей выгоды и средств к существованию. Многие из них - освобожденные крепостные, которые стекаются в города с тех пор, как китайские границы открылись для свободной торговли в условиях быстрой индустриализации. Число мигрантов, стекающихся в недавно приватизированные предприятия Китая, составляет конкуренцию всему населению США. Это резко увеличило ВВП Китая с 400 миллиардов долларов США (1990 г.) до 6 триллионов долларов США (2010 г.). Брэд Гарнер отмечает, что 20% этого чуда было достигнуто просто за счет отмены крепостного права хукоу, китайского удостоверения личности «городского или сельского», предназначенного для предотвращения выхода крепостных с ферм. Покупая эту игру, вы становитесь частью чуда, которое превратило 50% самых бедных в мире в людей с относительным достатком. Дополнительные 8 или 9 долларов в день могут показаться не такими уж большими по стандартам среднего горожанина, но они делают разницу между борьбой за покупку одежды или борьбой за покупку телефона, между грамотностью и техническим образованием, между пустым полем и сливным унитазом. Я сам работал в потных мастерских как в Мексике, так и в резервации Навахо, и я заметил, что каждый рабочий, от уборщика до генерального директора, много работает, зная, что их карьера и репутация будут потеряны, если они этого не делают.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ПРАВА или ПРАВА ЧЕЛОВЕКА. Оба понятия звучат одинаково, но кардинально различаются по своей базовой социальной единице (BSU). (Социальная единица определяет, кто имеет более фундаментальные права: каждый человек или коллектив.) Индивидуальное право предоставляется каждому человеку, но «право человека» дает права коллективу или, скорее, представителю коллектива, который предполагается действовать в интересах коллектива. BSU определяет, имеют ли люди или общество более фундаментальные права. Ключевым моментом является то, что индивидуальные права запрещают рабство как зло для человека, в то время как права человека допускают рабство, если представитель человечества считает, что рабство хорошо для человеческого вида. Но «Человечество» не является единицей принятия решений, потому что только люди могут принимать решения и нести за них ответственность. «Коллективное решение» - это миф. Следовательно, ни один «человеческий» представитель не имеет особых прав перед другими людьми.

НУЖНА ЛИ ИНИЦИАТОРНАЯ СИЛА ДЛЯ ОБЩЕСТВА? Сегодняшние дебаты о свободе сосредоточены вокруг вопроса о том, необходима ли сила для функционирования западной культуры и в какой степени. Истоки общества и легитимность власти государства личности рассматривались в концепции Просвещения, называемой общественным договором.

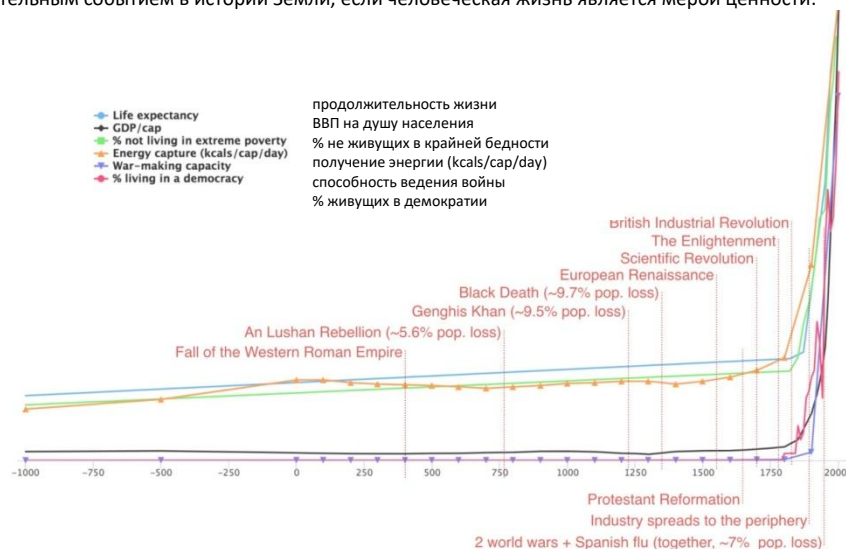
Фактически, две концепции: гоббсовская (живя в обществе, вы подписываете неявный договор, в котором оговорено, что вы соглашаетесь соблюдать каждый статут, придуманный местным политиком и бунтовать против государства аморально) или Милтон / Локк (местный политик защищает вашу жизнь, свободу и частную собственность с момента начала применения силы и морально восставать, если он нарушает договор, управляя вашими делами на микроуровне). Последнее видение является основой политической теории, называемой капитализмом, согласно которой иницирующая сила юридически исключается из всех сделок. Как подробно описано в моей настольной игре *Rax Renaissance*, первые капиталисты были освобожденными торговыми крепостными, в конечном итоге ответственными за ликвидацию феодализма на Западе. Противоположная теория, называемая социализмом, утверждает, что применение силы против определенных групп жертв необходимо ради эгалитаризма и «общества». Жертвами, которые не являются членами правительства и, следовательно, бессильны, может быть практически любое меньшинство, вокруг которого политик-социалист может сплотить голоса: низшие касты, еврейские банкиры, «богатые», «большой бизнес», иммигранты и т. д. преследуя их, социалистические политики подрывают свободу воли на рынке, захватывая контроль над правами собственности в сельском хозяйстве, торговле и промышленности.

ИСК ПРОТИВ СВОБОДЫ сводится к тому, что «люди глупы/злы». Это бихевиористское утверждение, что нерегулируемые люди - это животные, неспособные к нравственности или долгосрочному концептуальному планированию, было впервые предложено философом Просвещения Томасом Гоббсом (№ 34). Бихевиористы позднего Просвещения, такие как Руссо (№ 110), Мальтус (№ 57), Гегель (№ 58) и Маркс (№ 65), продвигали эту идею, чтобы оправдать доброжелательную и абсолютную монархию по отцовской линии, которая должна держать своих подопечных в узде. Современный политик является гоббсовским, когда он утверждает, что без его доброжелательных принудительных правил свободный человек разрушил бы X, в котором X = экономика, национальная безопасность, окружающая среда, предполагаемый кризис населения, ограниченные ресурсы, его собственные сбережения, его собственное здоровье, собственное счастье, он сам. В моей трилогии игр «Биос» я моделирую аморальный гоббсовский/мальтузианский мир животных, но наблюдаю, как и почему этому миру противоречит введение сознания и свободы воли.

ИСК ЗА СВОБОДУ показывает, что если люди действительно гоббсовски настроены, озабочены лишь недолгим грубым выживанием, то установка всемогущего социалистического режима и надежда на то, что он окажется благожелательно негоббсовским, бесполезна, поскольку сам режим состоит из таких людей. Если нерегулируемые люди настолько недальновидны, что наносят ущерб экономике, почему самые свободные страны также являются наиболее процветающими на душу населения в таких местах, как Швейцария, Лихтенштейн, Гонконг и Сингапур? Если свободные люди естественным образом позволяют своим инвалидам, престарелым или обездоленным голодать, почему 100% фактических случаев голода приходится на социалистические страны, такие как с «Большим скачком вперед» Китай, Северная Корея, постколониальная Африка или Венесуэла после Чавеса? Если свобода вредна для окружающей среды, почему самые чистые условия в капиталистических странах, а самые грязные - в экологических адских дырах, таких как Африка, Китай, Южная Азия и страны за бывшим «железным занавесом»? Аргументы в пользу свободы рассматривают людей как существа, обладающие сознанием Локка, способные концептуализировать и реализовывать долгосрочные планы для своего собственного рационального благополучия, если им будет предоставлена свобода делать это. Единственное регулирование или принуждение, необходимое для человеческого счастья - это регулирование против самого принуждения.

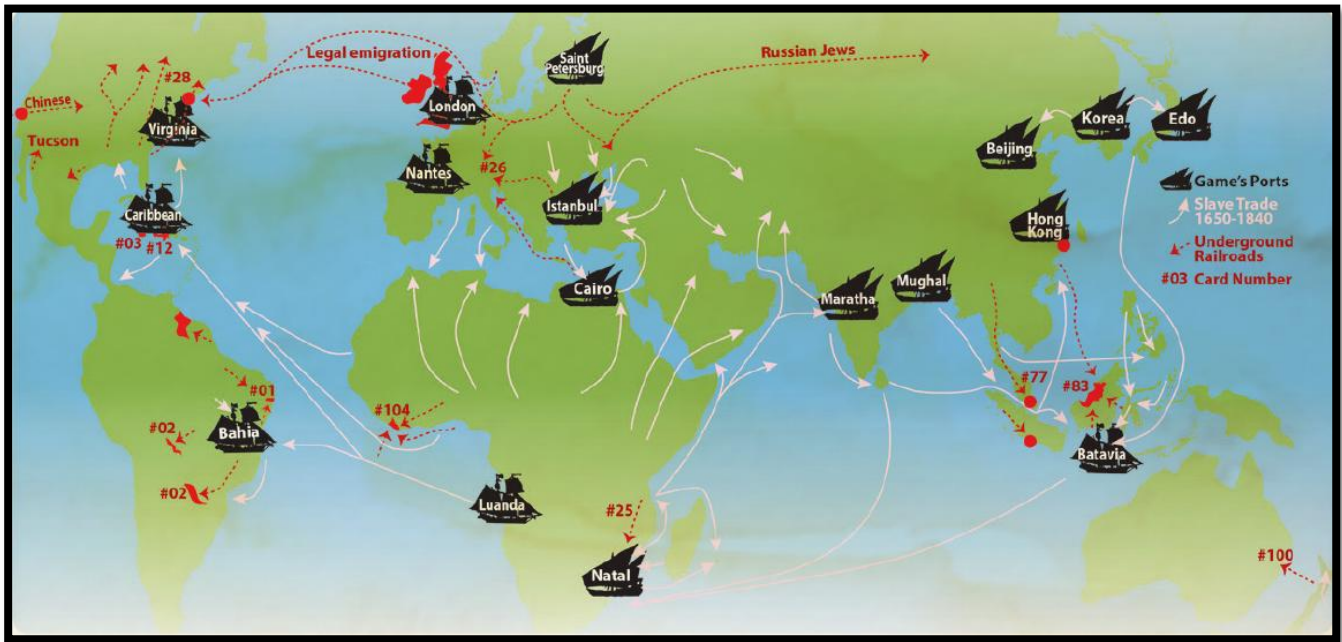
Phil Eklund

Вот диаграмма «хоккейной клюшки» Люка Мюльхаузера, демонстрирующая, что Просвещение-промышленная революция были единственным значительным событием в истории Земли, если человеческая жизнь является мерой ценности:



Личное путешествие.

РАБСТВО СЛЕДУЮЩАЯ ДВЕРЬ. Дважды в неделю я сталкивался с рабством в моей маленькой деревне. Под рядом тополей я встретил соседа, болтливый старый фермер сказал мне, что он сам посадил деревья 40 лет назад. Затем он рассказал о своих ужасных событиях, когда подростком был призван в нацистскую армию и выжил, только симулировав смерть, пока русские казнили его товарищей. Всего несколько дней спустя я случайно заметил небольшую мемориальную доску, посвященную 2000 цвангсарбайтерам, которые работали и умерли там, привезенные из земель, захваченных национал-социалистами. В моем родном городе Тусон есть колония сбежавших крепостных, индейцев яки, прибывших совсем недавно, в 1908 году. В примечаниях к *Rax Porfiriana* я рассказываю историю о том, как мы с моим сыном Мэтью столкнулись с вооруженными до зубов работорговцами в отдаленном уголке города Сонора. Рабство, вместо того чтобы быть отдаленным историческим явлением, внезапно проявилось в моем районе и в живой памяти моих соседей.



Карта, показывающая исторические маршруты работорговли и подземные железные дороги в период этой игры. Знак «#» указывает номер карты в игре. Мой родной город Тусон - конечная остановка подземной железной дороги Яки через северную Сонору. Китайские иммигранты ушли в подполье в 1882 году, после принятия позорного Закона об элиминации китайцев, первого расистского иммиграционного барьера в США. К счастью, на помощь пришла мать-природа. Уничтожение записей после землетрясения 1907 года позволило почти миллиону нелегальных китайцев заявить, что их данные были уничтожены в Сан-Франциско.

БЫЛ ДЕНЬ-Д НРАВСТВЕННЫМ? Я задал этот вопрос некоторым из своих пожилых соседей: «Было ли британско-американское вооруженное вторжение на вашу родину морально оправданным?» Это определено было незаконно (как мне сказали, это было нарушением нескольких постановлений Виши по борьбе с «засорением»). Но он освободил рабов, включая выживших из нашего соседнего лагеря смерти. И это превратило нацистскую Германию в западное общество, настолько великое, что я живу здесь по собственному желанию. Мои соседи согласны: день "Д" был не только почетным, но и успешным до такой степени, какой никогда не видел ни до, ни после. Сила против силы моральна; сила против свободы аморальна. Я утверждаю, что британская колониальная оккупация земель племен была столь же почетной по тем же причинам. Сегодняшний западный мир в основном состоит из бывших продуктивных колоний. Ни один живущий там человек, сколь бы он ни был поклонником «благородного дикаря» Руссо, рационально не хотел бы видеть возвращение к племенным военачальникам и рутинное порабощение.

РАБСТВО - ТАБУ В ЕВРОИГРАХ. Например, в игре *Puerto Rico* не упоминаются идентификаторы своих жетонов. Я нарушил это табу в «Происхождении» - «Как мы стали людьми» - настольной игре в цивилизованном стиле, в которой игроки могли порабощать друг друга. Это табу вновь проявилось в Гренландии, где я узнал, что морские викинги и протоиннуиты были основными работорговцами на Севере, так же как морские маори были основными работорговцами на крайнем юге. Изучая *Rax Renaissance*, в котором работорговля является главной темой, я был удивлен, обнаружив, что в Османской империи была крупнейшая в мире работорговля, затмевая все, что позже развивалось на Западе.

ЭТО МОЕ ВДОХНОВЕНИЕ взяться за дело прямо сейчас. Освобождение рабов было величайшим достижением мира, почему на эту тему не было сделано ни одной игры? Я могу купить десятки игр о 7-летней войне, почему война за

освобождение, в которой велись с кораблями, пушками и отвагой, полностью игнорировалась? Британский и христианский крестовый поход за отмену рабства вместе с его корнями в эпоху Просвещения был незаметно исключен из учебников истории до такой степени, что у большинства людей, которых я спрашивал, создалось впечатление, что эти политически некорректные группы начали, а не положили конец рабству.

ПАДЕНИЕ АБСОЛЮТОВ. Это шокирующее впечатление возникло из-за того, что современные интеллектуалы объявили абсолюты устаревшими. Новояз утверждает, что нет абсолютов, принципов, добра или зла. Эта тенденция, начатая Юмом, Гегелем и Кантом (все философы в этой игре), опровергла взгляды Просвещения, которые открыли, что Вселенная и ее обитатели работают в соответствии с абсолютными законами природы. Как сказал один ученый-последователь Локка: «Мы считаем самоочевидными истины о том, что все люди созданы равными, что они наделены своим Создателем определенными неотъемлемыми правами, среди которых есть Жизнь, Свобода и стремление к счастью». Обратите внимание, что в Декларации независимости используются абсолютистские термины. Такие термины, как «истина», «самоочевидный», «все люди» и «неотчуждаемый» описывают факты, обусловленные природой существования и, следовательно, неизменяемые человеческими действиями или мнениями.

МОЖЕТ ЛИ ЦИВИЛИЗАЦИЯ ПЕРЕЖИТЬ ПАДЕНИЕ ЭПОХИ РАЗУМА? Нет. Нам нужен разум, чтобы выжить так же, как тигру его когти. Представьте себе разговор с постмодернистом, типичным учеником Канта (независимо от того, слышал ли он когда-либо о Канте), который избегает всякой философии как простого мнения. Он начинает с того, что принижает принципы, истину, красоту, знания, искусство, физику и мораль как простые мнения без объективных заслуг. «Эй, каковы ваши доказательства этой философии?», - спросите вы. «Доказательства - это вопрос мнения. Принципов в принципе нет. Что касается абсолютной морали, существует 7 миллиардов версий, по одной на каждого живого человека», - отвечает он. «Разве нет абсолютов?» «Абсолютно нет», - говорит он, не стесняясь использовать принцип, который он только что отрицал. "Откуда ты это знаешь?" «Знания - это произвольные социальные конструкции». «Даже законы физики?», - спросите вы. «Физика - всего лишь удобное математическое описание явлений, не имеющее ничего общего с реальностью. Важно то, верит ли этому достаточное количество людей». «Эй, вулкан извергся, вот и стена лавы!» «Представим себе более приятную реальность».

ИСТОРИЯ, КОТОРАЯ ДОЛЖНА БЫТЬ РАССКАЗАНА. В частности, эти истины не противоречат местным человеческим законам, таким как прежние аморальные законы, защищающие рабство. В Британии и ее колониях это привело к появлению первого закона, в котором индивид, а не государство, был суверенным. Идея неотъемлемых прав личности в конечном итоге привела к тому, что Западная цивилизация первой обнаружила, что рабство является морально противным. Эту историю стоит рассказать, поскольку сегодняшняя моральная эрозия (до такой степени, что само ее существование подвергается сомнению) широко открывает дверь для возвращения рабства.

Фил Эклунд, 2017

Back of Box.

Семь чудес великих цивилизаций были построены силой рабов, и потребность общества в порабощении более слабых соседей не подвергалась сомнению на протяжении тысячелетий. До того дня, когда в парламент была отправлена дерзкая петиция не только с требованием положить конец рабству в Англии, но и по всему миру! В этой игре вы берете на себя роль аболициониста эпохи Просвещения, члена парламента, евангелиста или частного филантропа. Назначайте военные корабли для блокады невольничьих портов или перехвата рабовладельческих судов, устанавливайте миссии, торговые посты и колонии в чужих землях, погрязших в крепостном праве, оспаривайте институт рабства по моральным и юридическим причинам в судах и санкционируйте подземные железные дороги, восстания рабов и революции. Играйте в кооперативно-соревновательном, кооперативном или пасьянсах. В случае победы вы добьетесь величайшего политического достижения в истории: повсюду запретите рабство.