

# Secolul Fanariot

## Componete

### Planșă



1 Zar

### Figurine



8 Fanarioti



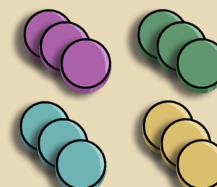
1 Patriarh



1 pion  
Imperiu



1 pion  
Devlet



12 Jetoane culori  
jucători



1 Jeton  
Rundă



1 Jeton  
Faze Tură

### Jetoane



20 Galbeni  
5 Galbeni (valoare 5)



15 Înrăuriri  
5 Înrăuriri (valoare 5)



22 Posesiuni/  
Dezvoltări



10 Iscodire



10 Dibăcie



8 Ocrotire



10 Jetoane  
Imperiu



5 Jetoane  
Revoluție



5 Zar (+/-)

### Cărți



20 Ispravă  
(5 per jucător)



24 Ispravă  
de seamă



8 Familie



8 Moștenire



24 Vremuire

# Cuprins



**Design joc:** Matei Popescu

**Artă:** Miruna Șmit

**Consultanță istorică:** Tudor Dinu

**Grafic design:** Călin Ene

Salutare marilor oameni care au contribuit la rangul de Domn în timpul campaniei!

**Victor Suciu**  
**Alexandru Lăpușan**

Fără voi, Secolul Fanariot nu ar fi ajuns atât de departe.

## **Mulțumiri cu drag:**

Andrei Novac (Board & Dice)  
Chen Chen 陈辰 (Longpack)  
Ciprian Susanu (Dare Digital)  
Sarah Boustani (Dare Digital)  
Flavius Gavrilă (Dare Digital)  
Tudor Serban (Red Goblin)  
Alex Teodorescu (SagaFilm)  
Camelia Tudor (TGV)  
Catalin Draghici (Historia Renascita)  
Andrei Sîmpetru  
Sebastian Dragan  
Tudor Dinu Popescu  
Claudiu Popescu  
Andreas Aron  
Robert Vaida Florescu  
Bianca Popuș

## Cuprins

Componente.....	1
Introducere.....	2
Sumar Joc.....	4
Avertisment.....	5
Glosar.....	5
Pregătire.....	6
Concepte.....	8
Oficii și Sf. Gheorghe .....	9
Puteri .....	10
Cărți.....	11
Ispravă.....	11
Vremuire.....	13
Resurse.....	14
Dezvoltări/Posesiuni.....	15
Jetoane Imperiu și Revoluție .....	16
Clarificări.....	16
Structură Tură.....	17
Anexe.....	20
Pictograme.....	24

# Introducere

Epoca fanariotă este perioada din istoria Țării Românești și Moldovei cuprinsă între anii 1711 și 1821, în care, în urma trădării lui Dimitrie Cantemir (1711) și, respectiv, Constantin Brâncoveanu (1714), Înalta Poartă a numit, pe tronurile de la Iași și București domni greci originari din cartierul Istanbulului numit Fanar. Aceștia proveneau dintr-un număr mic de familii grupate în jurul Patriarhiei Ecumenice, instituția conducătoare a lumii grecești în timpul stăpânirii otomane și se aflau într-o luptă permanentă pentru foarte puținele funcții accesibile creștinilor în Imperiul Semilunei.

Era vorba de așa numitele poziții de dragoman-traducător care facilita înțelegerea dintre supușii vorbitori de diverse limbi și autoritățile turcești, precum și de dragomanul flotei și Dragomanul Porții, ce asigurau comunicarea dintre conducerea otomană și reprezentanții statelor cu care aceasta era nevoită să intre în contact, întrucât în epocă, musulmanilor nu le era îngăduit să învețe decât turcă, arabă și persană. Funcția de mare dragoman reprezenta o adevărată trambulină pentru cea de domn al Țării Românești sau Moldovei, provincii exclusiv creștine, autonome pe plan intern, ale Imperiului Otoman, ai căror întâi-stătători păstrau încă ceva din strălucirea unor urmași ai împăraților bizantini.

Pentru obținerea domniei, reprezentanții diverselor familii fanariote participau la adevărate licitații, pe parcursul cărora ofereau, pe lângă sumele convenite vistieriei otomane, bani și daruri scumpe și apropiaților sultanului care i-ar fi putut influența decizia. Cum nu dispuneau ei înșiși de resursele financiare necesare, se împrumutau cu dobânzi grele de la creditorii pe care trebuiau să îi despăgubească din ceea ce strângeau, după numirea în funcție, din țară. Ca atare, epoca fanariotă se caracterizează printr-o fiscalitate sălbatică. Deasemenea, perioada fanariotă a fost una marcată de lungi războaie între Imperiile Otoman, Rus și Habsburgic (Austriac), purtate în bună măsură pe teritoriul Țărilor Române, care au fost nu doar jefuite de-a lungul și de-a latul, ci și ciuntite teritorial. Astfel, Țara Românească a pierdut între anii 1718 și 1739 Oltenia, în vreme ce din trupul Moldovei Habsburgii au smuls în 1775 Bucovina, iar rușii, în 1812, Basarabia.

În altă ordine de idei, odată cu sosirea la București și la Iași a primilor domni fanarioți însoțiți de mari suite de greci din Constantinopol, mai ales capitalele Principatelor Române, dar și alte orașe mai însemnate au intrat într-un rapid proces de orientalizare. De asemenea, imitând moda de la Stambul, atât boierii, cât și negustorii și alți români cu oarecare stare au ajuns să poarte șalvari (pantaloni largi, strânși la glezne), anterie (haine lungi și largi cu mâneci) și giubele (mantii lungi și largi, de obicei îmblânite). În egală măsură, au adoptat și alte obiceiuri turcești, precum băutul cafelei și fumatul din ciubuce lungi sau din narghilele, dar și o gastronomie specific orientală. În același timp, epoca fanariotă marchează o creștere considerabilă a nivelului de cultură al boierimii din Țara Românească și Moldova, care urmează, în locul pregătirii rudimentare cu caracter predominant religios în limbă slavonă, cursurile Academiiilor Domnești de limbă greacă de la București și Iași, unde se familiarizează cu capodoperele antichității clasice și cu scrieri din perioada bizantină, precum și cu unele discipline științifice moderne și chiar cu limbi occidentale, precum latina, italiana și franceza. În plus, sub fanarioți se tipăresc mult mai multe cărți, inclusiv cu conținut laic, decât în epocile anterioare și se organizează primele reprezentații dramatice, ba chiar apare și primul teatru stabil. În fine, sub trupelor de ocupație austriece și rusești, dar și unora dintre domnii fanarioți, care, din ordinul Înaltei Porți, urmăreau atent evoluțiile din vestul Europei, în Țările Române încep să pătrundă primele influențe occidentale, care aveau să se intensifice considerabil ulterior revoluției de la 1821.



# Sumar joc

Secolul Fanariot este un joc de societate pentru 3-4 jucători ce vizează perioada secolului 18 în Principatele Dunărene. Jucătorii își asumă rolul unei familii de Fanarioți, creștini eleni ce trăiesc în cartierul Fanar și care au condus aripa de politică externă a Imperiului Otoman. Motivul pentru care erau doar ei în această zonă este deoarece ascensiunea politică a non-musulmanilor în imperiu era foarte strictă. Drept urmare, aceste familii fanariote s-au luptat tot timpul pentru 5 funcții foarte prestigioase:

- **Dragomanul Flotei**
- **Dragomanul Porții**
- **Domnul Moldovei**
- **Domnul Țării Românești**
- **Patriarhul de la Constantinopol**

Conducerea unuia dintre cele două Principate Dunărene, supuse statului otoman, era cea mai căutată. Astfel, ei au fost de facto cârmuitorii poporului român din 1711 până în 1822. Ei au încercat să manevreze între dorințele Devletului Otoman, expansiunea Imperiului Rus și obiectivele Principatelor.

Jucătorii vor trece prin 3 runde, reprezentând aprox. 35 de ani din perioada fanariotă, fiecare rundă având 4 ture. Astfel un joc durează maxim 12 ture.

O sesiune de joc se poate sfârși în 3 moduri:

- **Final Devlet**
- **Final Imperiu**
- **Final Principate**

Fiecare Final are cerințe diferite. Învingătorul este decis în funcție de resursele acumulate specifice Finalului.



Durata pentru primul joc: 3 ore (cu pregătire)

Durata expert: 2 ore

# Avertisment

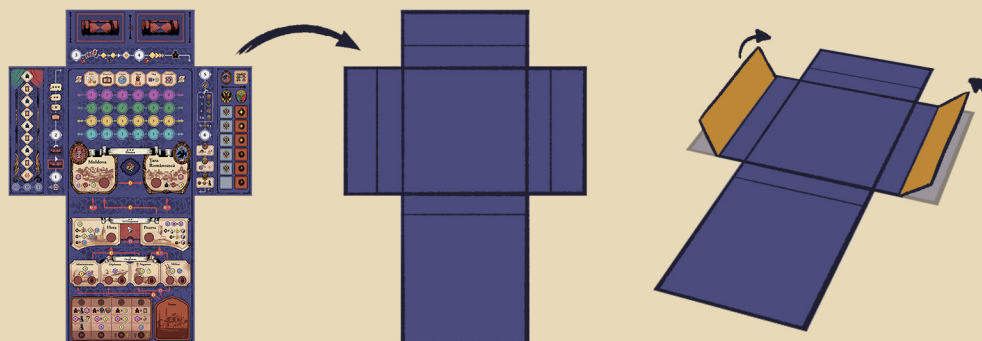
## Avertisment

Secolul Fanariot este un joc complex care poate dura până la 3 ore pentru o primă sesiune. Recomandăm ca cel puțin un jucător să citească manualul în avans sau să vizioneze pe canalul de youtube **Secolul Fanariot** explicația regulilor (link în QR code).



## Aripi planșă de joc

Recomandăm să desfășurați pe spate planșa înainte să jucați și să îndoiiți ușor aripile ca să stea late în timpul jocului.



## Glosar

**Dragoman:** interpret și diplomat al Imperiului Otoman, folosit mai ales în relațiile cu puterile europene și în administrația principatelor.

**Ispravă:** faptă importantă sau realizare deosebită.

**Propășire:** înaintare sau progres într-o poziție mai bună.

**Dibăcie:** pricepere, îndemânare sau abilitate de a face ceva cu inteligență și eficiență.

**Mazilire:** înlăturarea din funcție sau din domnie.

**Înraurire:** influență exercitată asupra cuiva.

**Iscodire:** acțiunea de a cerceta sau de a spiona pentru a afla informații.

**Devlet:** termen otoman pentru stat sau putere imperială; în context istoric se referă la Imperiul Otoman.

**Hărăzire:** a hotărî sau a destina ceva cuiva, adesea în sens de soartă sau decizie dată de o autoritate.



**Statornic:** stabil sau constant.

**Izânit:** murdar, slăbănog din cauza traiului prost sau degenerat; în context istoric indică o stare slăbită sau tolerată, menținută prin îngăduința unei autorități.

# Pregătire

17

Înainte de a începe o sesiune de Secolul Fanariot trebuie parcurse următoarele etape:

- 1 Desfășoară Planșa de joc și plasează-o în centrul mesei. (Nu uita să îndoi aripile, cum este indicat la avertisment.)
- 2 Fiecare jucător își alege o culoare (Roz, Galben, Verde, Turcoaz) și primește **2 Fanarioți** și **3 Jetoane** de culoarea sa.
- 3 Fiecare jucător primește o mână de cărți **Ispravă**, **5 per jucător**. Câte un exemplar cu Valori de la 1-5. Toți jucătorii încep cu mâini identice. Dacă jocul este în 3 jucători, mâna rămasă se întoarce în cutie.
- 4 Fiecare jucător își pune un jeton de culoarea sa pe spațiul de start de la **Bara de Valoare**.
- 5 **Jetonul de Tură** se pune pe spațiul 1 de la faza de tură.
- 6 **Jetonul de Rundă** se pune pe spațiul I.
- 7 **Pionul de Devlet** se pune la Măreț.
- 8 **Pionul de Imperiu** se pune la începutul barei de Vlagă a Imperiului.
- 9 Fiecare jucător își pune **fanarioții** în **Fanar**.
- 10 Fiecare jucător primește **2 cărți de Moștenire** și **2 de Familie**. În secret aleg **1 Moștenire** și **1 Familie**, punând cărțile cu fața în jos. Se dau pe față când toată lumea a ales. Cărțile neselectate se întorc înapoi în cutie. Fiecare își ia resursele și Oficiile (unele încep cu ) indicate pe **Cartea de Moștenire**.
- 11 Fiecare jucător își pune un jeton de culoarea sa la **Sfântul Gheorghe** în ordine crescătoare a valorii de Sf. Gheorghe  de pe cartea sa de **Moștenire**. Cel mai mic pe I (în 4 jucători), apoi II, III, IV. Jucătorul de pe IV primește **Patriarhul**. Pe urmă, cărțile de Moștenire se întorc pe verso și arată Ajutorul de joc.

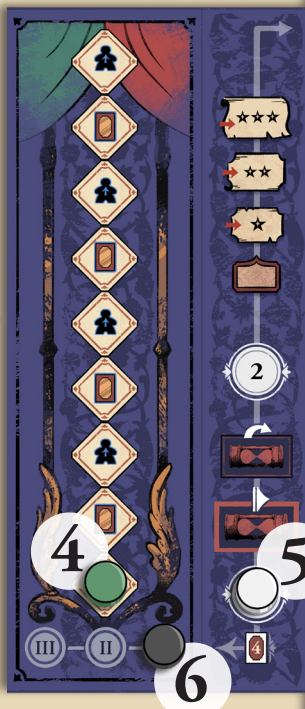
2



3



1



1



5

6

10



11



# Pregătire



15



9

7

8



16



12 Amestecă cele 5 **Jetoane de Revoluție** și alege 1. Pune-l cu fața în sus în zona Jetonului de Revoluție. Pune înapoi în cutie restul.



13 Amestecă cele 10 **Jetoane de Imperiu** și alege 5 (ele trebuie să fie cu fața în jos în timpul acesta). Pune câte 1 (5 în total) pe fiecare pătrat de **Vlagă pe bara de Imperiu**. Pune înapoi în cutie restul.

14 Pune **Zarul de Soartă** lângă Planșă.

15 Amestecă Pachetul Isprăvi de Seamă. Pune-l lângă Planșă.

16 Pune restul de Jetoane pe grupuri lângă Planșă. **Galbeni, Înraurire, Galbeni 5, Înraurire 5, Iscodire, Zar, Ocrotire, Dibăcie, Dezvoltări.**

17 Amestecă Pachetul de **Vremuiri I**. Trage 4 cărți aleator. Pune restul în cutie. Repetă pentru **Vremuiri II** și **Vremuiri III**. Pune cele 4 cărți alese aleator de Vremuiri III pe spațiul de Pachet de Vremuire. După aceea pune pe cele 4 cărți alese aleator de Vremuiri II peste cele de Vremuiri III. După aceea pune pe cele 4 cărți alese aleator de Vremuiri I peste cele de Vremuiri II. Acum **Pachetul de Vremuiri de 12 cărți** e format. Dă pe față prima carte din Pachet.

Acum poate începe o sesiune.

Nu uitați că Faza Prerogative se sare în prima tură!

# Concepte

## Runde:

Jocul este împărțit în 3 Runde, fiecare Rundă având 4 Ture. Progresul este notat pe Bara de Ture de pe Planșă. Reprezintă ciclul principal de acțiuni al jocului. O **tură** e compusă din mai multe Faze:

1. **Faza Vremuire** - Se activează Vremuirile
2. **Faza Prerogative** - Jucătorii primesc resurse în funcție de Oficii
3. **Faza Ispravă** - Se joacă cărțile și se dau pe față simultan
4. **Faza Fanariot** - Fiecare jucător își activează Fanarioții
5. **Faza Soartă** - Se dă cu Zarul Sortii și se modifică balanța Puterilor
6. **Faza Final** - Se verifică dacă se întâmplă vreun Final

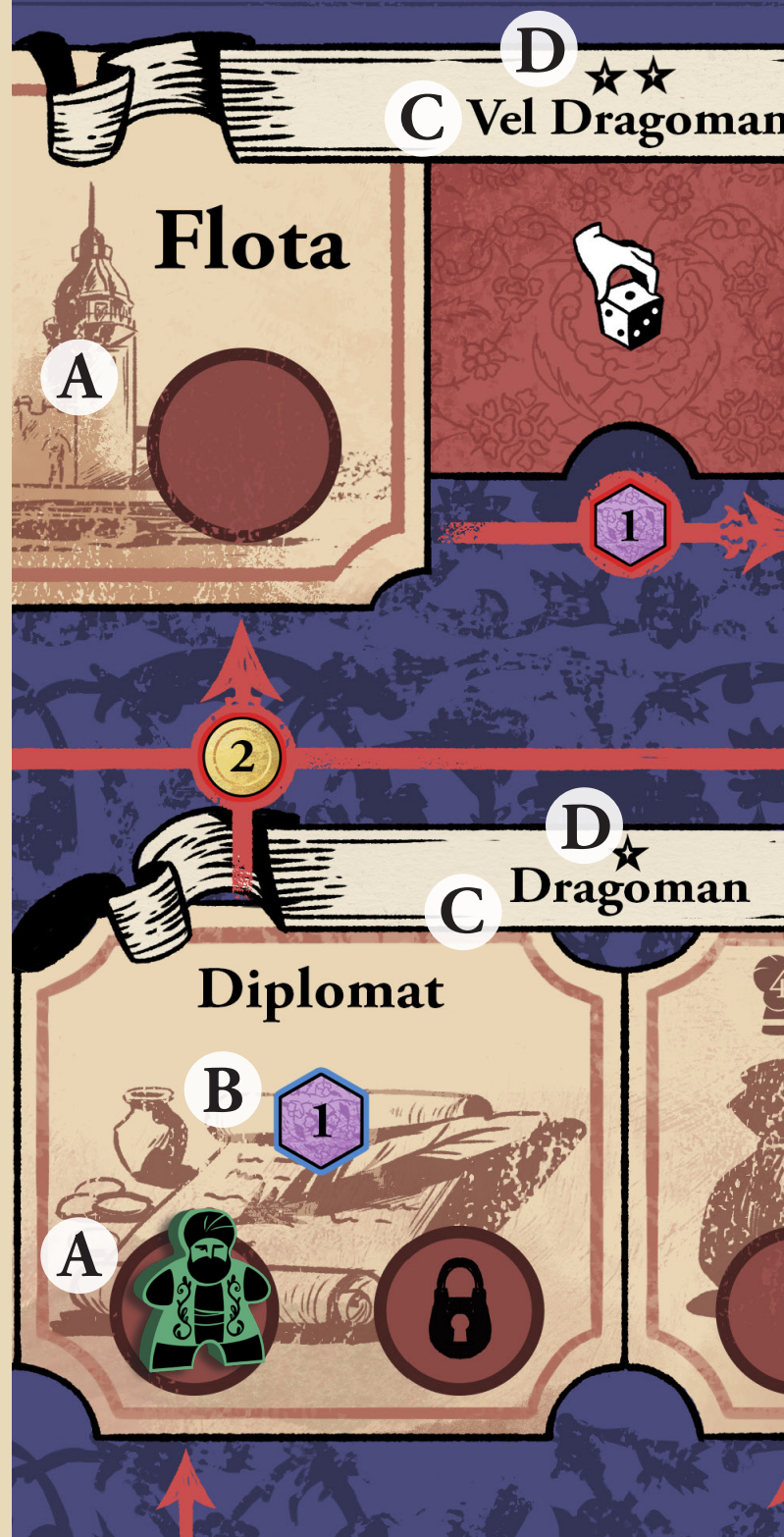
## Fanariot :

Figurină ce reprezintă membri ai familiei fanariote, folosită pentru a ocupa Oficii pe Rânduială. Fiecare jucător începe cu 2 Fanarioți.

## Rânduială:

Reprezintă o serie de posturi pe care le puteau ocupa Fanarioții în structura de administrație a Imperiului Otoman.

- A. **Oficiu:** spațiu în care se poate plasa Fanariotul.
- B. **Prerogative:** Abilitățile fiecărui Oficiu.
- C. **Rang:** Reprezintă tipul de oficiu. (Dragoman, Vel Dragoman, Domn)
- D. **Vază:** Prestigiul unui rang, reprezentat de stele ★.



# Concepte

## Oficii:



### Dragoman:

- Administrator
- Diplomat
- Negustor
- Militar



### Vel Dragoman:

- Flotă
- Poartă



### Domn:

- Țara Românească
- Moldova

Folosind **Isprăvi** (cărțile de acțiune ale jocului), jucătorii pot să avanseze de la un Oficiu conectat cu o **Săgeată** la un alt **Oficiu**. Acest tip de efect se numește **Înălțare** . Fiecare Săgeată are un cost care trebuie plătit, acesta fiind Galbeni sau Înrauriri .

Fiecare Oficiu are o Vază (reprezentat de stele ).

Vaza unui jucător este calculată prin a adăuga Vaza fiecărui Oficiu pe care îl ocupă. Este folosită în caz de egalitate la Scor și de anumite Vremuiri.

## Sf. Gheorghe:



În Faza Prerogativelor, jucătorii vor activa Zona de Sf. Gheorghe. Ordinea de activare este de la I la IV pe coloane. Jucătorul de pe I își ia jetonul și îl pune pe unul dintre cele 4 locuri libere la rândul de sus. Apoi își alege unul dintre cele 3 efecte din coloana aleasă (unele necesită un cost de Înraurire sau Dibăcie). Se repetă până când toți cei patru jucători își aleg o coloană.

După ce toți au ales, toate jetoanele se mută jos pe ultimul rând, pe locul liber numerotat ce corespunde coloanei lor. Aceasta va fi noua ordine de alegere pentru tura următoare.



# Concepte

## Puteri:

În joc există 3 Puteri - **Principate**, **Imperiu** și **Devlet**.

Fiecare Putere are un Final asociat cu ea, acest Final reprezintă o condiție de victorie care atunci când este îndeplinită închide sesiunea de joc.

- **Principate** - Se întâmplă o Revoluție de 2 ori.
- **Imperiu** - Vlaga Imperiului este strict mai mare decât Vlaga Devletului,
- **Devlet** - Se joacă toate cele 12 ture.

În funcție de ce putere își împlinește Finalul (care este verificat la sfârșitul fiecărei ture), Jucătorii vor fi judecați pe un tip de Scor diferit. Vază bate la egal, după care Patriarhul bate la egal.

- **Scor Principate** - Cine are cele mai multe **Posesiuni**.
- **Scor Imperiu** - Cine are **Patriarhul**.
- **Scor Devlet** - Cine este mai sus pe **Bara de Valoare**.



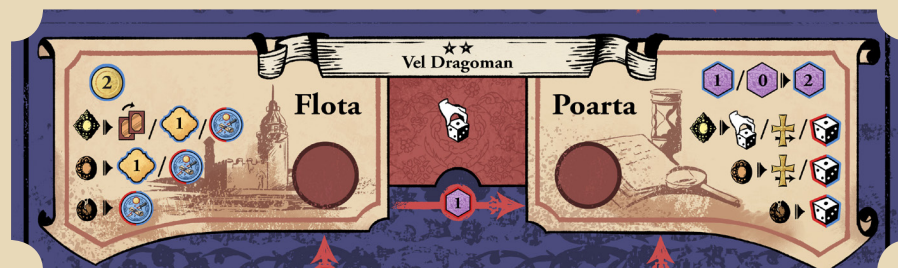
## Vlaga:

Pe planșă există două bare segmentate ce reprezintă Vlaga **Imperiului** și a **Devletului**. Aceasta se modifică în funcție de Zarul de Soartă și în funcție de cum evoluează jocul determină ce Final se activează.

Principatele sunt diferite, ele nu își cuantifică puterea prin Vlagă, ci prin Dezvoltări ce reprezintă un rudiment de societatea civilă a poporului român din vremea aceea.

În funcție de Vlaga sa, Devletul poate fi în una dintre trei stări:

- ◆ Măreț
- Statornic
- Izânit



În funcție de starea Devletului, anumite Vremuiri au un efect diferit, iar abilitățile de la cele două Oficii de Vel Dragoman pot fi restrânse.

# Concepte

## Moștenire

Cărțile de Moștenire se trag la începutul jocului. Ele determină poziția de start (Oficiul) a jucătorului și cu ce resurse începe jocul. Numărul din centru jos determină cum se vor aranja jetoanele la Sf.Gheorghe în prima tură, în ordine crescătoare, cu cel mai mic pe locul I și cel mai mare pe locul IV. Cel de pe locul IV va primi Patriarhul în prima tură.



## Familie

Cărțile de Familie se trag la începutul jocului și determina tematic ce familie sunt și ce abilitate de familie au. Abilitatea de familie poate fi folosită o singură dată pe Rundă, plasând jetonul de culoarea jucătorului pe carte. La finalul Rundeii, jetonul se va da jos de pe carte și va putea fi folosit în Runda următoare. Astfel, o abilitate de Familie poate fi activată maximum de 3 ori per sesiune.



## Ispravă

Cărțile jucate în fiecare tură. La finalul rundeii, jucătorii își iau toate cărțile jucate (exceptând Ispravile de Seamă) înapoi.

O carte de Ispravă are următoarele atribute:

- A. Nume
- B. Valoare
- C. Ilustrație
- D. Efect Fanariot
- E. Efect Seamă (doar Isprăvi de Seamă)

Toți jucătorii încep cu o mână de 5 Isprăvi identice. Jucătorii vor avea posibilitatea de a obține Isprăvi de Seamă. Aceste cărți vor avea abilități mai puternice, dar se pun la fundul pachetului de Isprăvi de Seamă la finalul rundeii, în loc să se întoarcă înapoi în mână, dacă au fost jucate.



# Concepte

## Valoare

În Faza de Ispravă (3), se vor compara valorile Isprăvilor jucate (+ adaos Iscodiri, vezi pag. 14). Jucătorul cu cea mai mare Valoare va urca jetonul de culoarea sa un spațiu pe **Bara de Valoare**.


Când un jucător urcă pe Bara de Valoare, primește resursa indicată de pe noul spațiu în care și-a plasat jetonul.





## Efect Fanariot

În Fazei de Acțiune (4), jucătorii își pot activa Fanarioții în baza Isprăvii jucate. Efectul Fanariot conține întotdeauna posibilitatea unei **Înălțări**.

Există 3 tipuri de Înălțări:

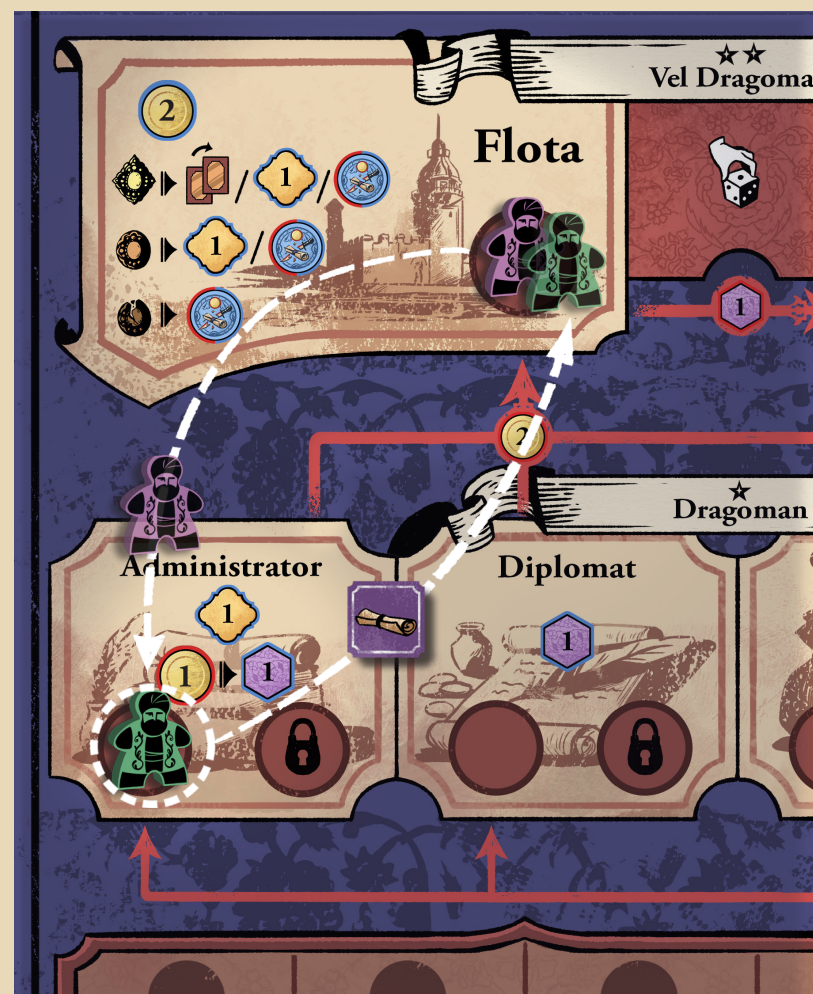
 **Propășire:** Fanariotul se mută pe un Oficiu **gol** de Rang mai mare, conectat cu o Săgeată.

 **Uneltire:** Fanariotul se mută pe un Oficiu **ocupat** de Rang adiacent, conectat cu o Săgeată. Fanariotul tău și ținta fac schimb. Dacă te întorci la un Rang mai mic, nu costă Săgeata.

 **Mazilire:** Fanariotul se mută pe un Oficiu de Rang mai mare, conectat cu o Săgeată. Dacă Oficiul este ocupat, trimite ținta în Fanar.

Atunci când un Fanariot execută o Înălțare, trebuie să plătească **costul de pe Săgeată** (cu excepția Uneltirii la un rang mai mic, care este gratis) și cel de Ocrotire (dacă există).

Costul **Săgeții** și costul **Ocrotirie** (vezi pag 14.) sunt 2 costuri separate.



# Concepte

Vremuirile sunt o serie de cărți ce reprezintă crize și momente istorice.  
O carte de Vremuire are următoarele atribute:

- A. **Rundă (verso carte)**
- B. **Nume**
- C. **Ilustrație**
- D. **Efect Vremuire**
- E. **Efect Valoare**
- F. **Efect Putere**
- G. **Descriere istorică**



În Faza Vremuire (1), se activează mai întâi cartea ce este pe față pe Pachetul de Vremuire. Când e gata, se mută în dreapta pe locul de Vremuire Prezentă. Acest loc funcționează ca zonă decartării Vremuirilor. De asemenea, jucătorii își pot reaminti efectul unor Vremuiri al cărui efect durează întreaga tură. Apoi se dă următoarea carte de pe Pachetul de Vremuire pe față. Astfel jucătorii vor avea o tură să reacționeze la Vremuire.



Unele Vremuiri au un **Efect Valoare (E)**. Panglica mov indică faptul că în tura acelei Vremuiri, cine iese pe locul 2 atunci când se compară Valorile Ispravilor jucate va primi un beneficiu. (Locul 1 continuă să urce pe Bara de Valoare).

Unele Vremuiri au un **Efect Putere (F)**. Panglica verde indică o schimbare ce va afecta Puterile. Acest efect se aplică atunci când Vremuirea este activată (dacă crește Vlaga Imperiului, efectul de pe jeton se face acum).




# Concepte

## Zar

În Faza de Soartă (5), se dă cu **Zarul de Soartă** și, în funcție de rezultatul Zarului, se modifică Vlaga Devletului, a Imperiului sau numărul de Dezvoltări din Principate.

Jetoanele Zar pot adăuga sau scădea din rezultatul Zarului.

Hărăzirea  poate fi folosită pentru a pune Zarul de Soartă în Zona de Zar (dintre Oficiile de Vel Dragomani) pe o față aleasă. Nu se mai dă cu zarul tura aceasta în Faza de Soartă(5).



## Patriarh

*Conducătorul Creștinismului Ortodox de la Constantinopol.*

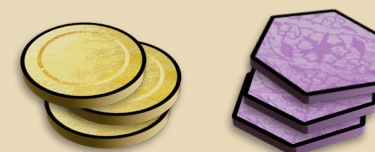
În funcție de cum se rezolvă în Sf. Gheorghe în fiecare tură, un jucător va deveni în mod obligatoriu Patriarh (ia figurina Patriarh). Patriarhul câștigă la egalitate în Faza Ispravă (3), este imun la Furt și câștigă la Scorul determinat de Imperiu.



## Galbeni și Înrauriri

*Forța materială și politică a unei familii.*

Galbenii și Înrauririle pot fi folosiți pentru a plăti diverse costuri.



## Iscodire

În Faza de Isprava (3) fiecare Iscodire din rezerva unui jucător adaugă **+1 la Valoarea** cărții Ispravă (sau Ispravă de seamă) jucată. Iscodirile se consumă automat când o carte de Ispravă este jucată, se plazează pe carte și se decartează la sfârșit de tură.



## Dibăcie

Dibăcia poate fi decartată pentru a reactiva un fanariot activat. Anumite prerogative de Sf. Gheorghe o cer drept cost.



## Ocrotire

Se pune sub Fanariot. Când acel Fanariot este țintit de o Înălțare a unei alte familii, se adaugă un cost adițional de 2 Galbeni. Dacă Înălțarea este o Mazilire, faci schimb de Oficii cu cel care te țintește în loc să te întorci în Fanar. Când un Fanariot se activează, pierde Ocrotirea.



# Concepte

## Dezvoltări



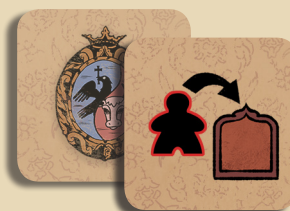
*Societatea civilă din Principate.*

Dezvoltările se pun 1 sau 2 pe tură în **Zona de Dezvoltări**, în funcție de rezultat Zar. Dacă sunt 5 sau mai multe în Zona de Dezvoltări la final de tură, are loc o **Revoluție**. Prima dată când are loc o Revoluție, se activează Jetonul de Revoluție (pag. 19) care a fost tras la început de sesiune de joc. Se înlătură Dezvoltările din Zona de Dezvoltări. În funcție de starea Devletului rămân un număr de Dezvoltări în Zona de Dezvoltări:

Măreț: **0 Dezvoltări**

Statornic: **1 Dezvoltare**

Izânit: **2 Dezvoltări**



Apoi se decartază Jetonul de Revoluție.

Dacă la final de tură, sunt **din nou** 5 Dezvoltări în Zona de Dezvoltări, se împlinește **Finalul de Principate**.

## Posesiuni

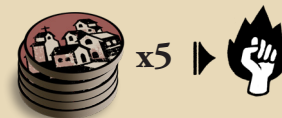
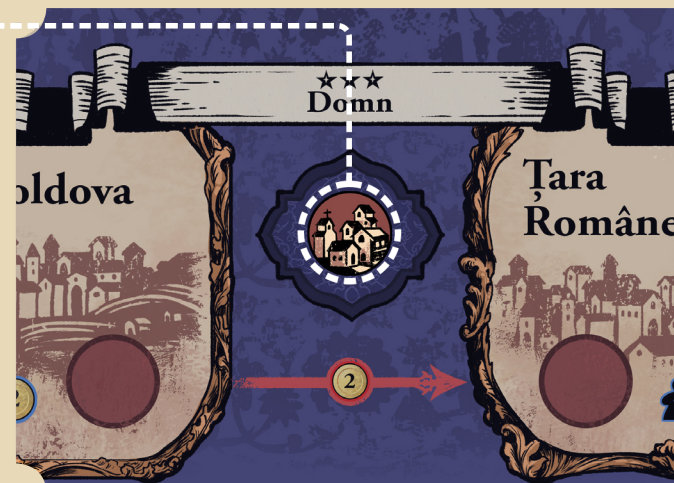


*Locuri ce au fost obținute de Fanarioți și integrarea lor în societatea Principatelor.*

Când obține o Posesiune, jucătorul dă cu zarul, pe baza rezultatului, își pune un jeton de Dezvoltare pe coloana indicată. Acest jeton este considerat o **Posesiune** când este în **Zona de Posesiuni** a jucătorilor. Dacă Hărăzire a fost folosit tura asta, nu se mai dă cu zarul, se ia automat numărul indicat de Zar (neafectat de jetoane Zar, dacă există).

Dacă un jucător are Posesiuni identice, ele se suprapun. Se consideră pentru Scor Principate. Folosind de la Sf. Gheorghe (coloana IV) se poate muta această dublură undeva mai util.

- **Port:** Dacă ești furat de un alt jucător, resursele se iau de la bancă.
- **Biserică:** Poți activa 2 efecte de pe o coloană la Sf. Gheorghe. Tu alegi ordinea.
- **Cetate:** Ocrotirile tale costă pentru alți jucători 3 Galbeni în loc de 2 Galbeni.
- **Moșie:** Poți să îți pui Fanariotul în posturile blocate. (Poți să folosești Uneltire să muți un Fanariot dintr-o Familie fără Moșie pe un loc blocate.)
- **Târg:** După o Uneltire de succes, primești un Galben.
- **Consulat:** Nu trebuie să plătești costul pentru jetonul de Imperiu, primești răsplata direct.



# Concepte

## Jeton Imperiu

Când progresează Vlaga Imperiu se activează noul jeton (pe care ajunge pionul Imperiu).

Jucătorii aleg, dacă fac **schimbul**, în sensul acelor de ceasornic de la Patriarh. Nu poți face schimbul dacă nu ai de unde să scazi pe Bara de Valoare.



Scazi pe Bara de Valoare și în **schimb** primești 3 Galbeni.



Scazi pe Bara de Valoare și în **schimb** primești 2 Înrauriri.



Scazi pe Bara de Valoare și în **schimb** primești o Ocrotire de 2 ori.



Scazi pe Bara de Valoare și în **schimb** primești 1 Dibăcie.



Scazi pe Bara de Valoare și în **schimb** primești 1 Ispravă de Seamă.

## Jeton de Revoluție

Dacă sunt 5 sau mai multe Posesiuni în Zona de Dezvoltări la final de tură, are loc o **Revoluție** (pag 15).

**Jetonul de Revoluție** se activează la prima Revoluție și afectează negativ toți Fanarioții:



Toți jucătorii pierd 4 Galbeni sau pe toți dacă au mai puțini.



Toți jucătorii pierd 2 Înrauriri sau pe toate dacă au mai puține.



Toți jucătorii aleg să își distrugă o Posesiune, dacă au.



Toți jucătorii aleg să își trimită un Fanariot cu Oficiu în Fanar, dacă au.




Se dă cu zarul sau se ia cifra pusă de Hărăzire dacă e cazul. Toți jucătorii pun înapoi în cutie Isprava cu Valoarea indicată de zar, fie că este jucată sau e în mână. Dacă cifra este 6, nu se întâmplă nimic.

## Clarificări

- Dacă iei Posesiune 2 prin Dibăcie IV la Sf. Gheorghe, poți să mai alegi cea de Înraurire pentru mutare? **Da.**
- Se poate alege Coloana 1 cu abilitatea de Ghica într-un joc de 3 jucători? **Da.**
- Jetonul de Revoluție care scoate Isprăvi poate face ca jucătorii să poată avea numere inegale de cărți jucate pentru runda aceea? **Da.**

# Structură Tură

## Rundă

O rundă se termină după **4 ture** . La final de rundă:

- Toți jucătorii își iau toate Isprăvile jucate în mână, iar Isprăvile de Seamă jucate se decartează. Isprăvile de Seamă ne jucate se păstrază de la rundă la rundă.
- Jetoanele de pe Abilitățile de Familie (folosite) se dau jos, dacă există.
- Se mută Pionul de rundă la următoarea etapă și începe o rundă nouă.

O sesiune de joc are maximum **3 runde**.

O tură este compusă din **6 Faze**:

### 1. Faza Vremuire


Se rezolvă efectul Vremuirii vizibile de pe pachetul de Vremuiri. Vremuirea rezolvată se mută pe locul de Vremuire Prezentă. După, următoarea Vremuire (dacă există) de pe pachet se dă pe față. Astfel jucătorii vor avea 1 tură să reacționeze la următoarea Vremuire. (pag. 13)

### 2. Faza Prerogative (SE SARE PRIMA TURĂ!)

Se activează Sf. Gheorghe conform pozițiilor jetoanelor ce aparțin fiecărui jucător. (pag. 9)

Apoi fiecare Oficiu își activează prerogativele în ordine dacă este un Fanariot acolo. Acel Fanariot va primi diverse beneficii. Ordinea de activare este: **Diplomat, Militar, Negustor, Administrator, Flotă, Poartă, Moldova, Țara Românească**.

### 3. Faza Ispravă

Toți jucătorii cu Iscodiri  declară câte au.

Toți jucătorii aleg o Ispravă din mână și o pun cu fața în jos pe masă (o joacă). După dau cărțile pe față simultan. Efectele de pe Isprăvile de Seamă se întâmplă acum (în sensul acelor de ceasornic de la Patriarh dacă este vreun conflict între ele).

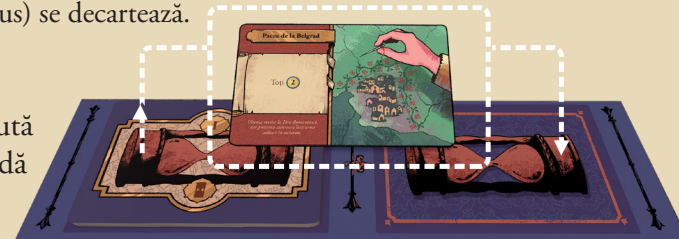
Se compară **Valorile** de pe cărți **+1 per Iscodire** (dacă există). Jucătorul cu cea mai mare Valoare este **câștigătorul** Fazei de Ispravă. Câștigătorul urcă pe Bara de Valoare și primește resursa de pe noul său loc de pe Bară: fie o Dibăcie, fie o Ispravă de Seamă.

În caz de egalitate, câștigă jucătorul cel mai apropiat de **Patriarh** în sensul acelor de ceasornic.

Cele 3 Isprăvi jucate se iau înapoi în mână la începutul unei noi runde:





Isprava de Seamă (sus) se decartează.



# Structură Tură


## 4. Faza Fanariot

Mergând descrescător în funcție de Valoare, fiecare jucător își activează Fanarioții. Astfel, cine a urcat pe Bara de Valoare va activa primul. Aceste activări sunt decise de Efectul Fanariot de pe Isprava jucată.

Toate Isprăvile oferă cel puțin o Înălțare , iar folosirea Fanarioților îi va activa , punându-i pe spate. Un Fanariot pus pe spate nu poate fi activat din nou.

## 5. Faza Soartă




Se adaugă o Dezvoltare  în Zona de Dezvoltare.

Patriarhul dă cu Zarul sau se ia direct rezultatul de la  (dacă a fost folosit). Rezultatul se modifică în funcție de numărul de jetoane Zar albastru/roșu, fiecare fiind +1 sau -1.

- 1–2 Scade vloga Devletului cu 1.
- 3 Crește vloga Imperiului cu 1.
- 4 Se pune o Dezvoltare în zona de Dezvoltări.
- 5–6 Crește vloga Devletului cu 1.



Rezultatul nu poate fi mai mic de 1 sau mai mare de 6, indiferent de modificatori.


Dacă crește/scade Vloga Devlet, starea acestuia se poate modifica  /  / .

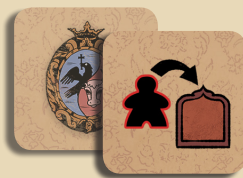
Dacă crește Vloga Imperiu, se activează un jeton de Imperiu. Acest jeton se dă pe față și toți jucătorii pot face schimbul indicat. Ordinea este ceasornic de la Patriarh.

După, dacă sunt 5 sau mai multe Dezvoltări în Zona de Dezvoltări, are loc o **Revoluție**.

Se activează **jetonul de Revoluție** ce a fost tras la începutul jocului. Toți fanarioții pierd resursa indicată pe jeton sau cât de mult pot din ea, dacă nu au suma integrală.

Apoi are loc Înăbușirea Revoluției, ce presupune reducerea numărului de Dezvoltări în funcție de starea Devletului.

-  **Măreț** - Redu la 0 Dezvoltări 
-  **Statornic** - Redu la 1 Dezvoltări 
-  **Izânit** - Redu la 2 Dezvoltări 




# Structură Tură

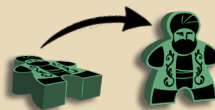
## 6. Faza Final

În această fază se verifică dacă sesiunea de joc se termină deoarece condiția unui Final a fost împlinit.

- **Final Principate** - Dacă se întâmplă a doua oară Revoluția.
- **Final Imperiu** - Dacă Imperul are strict mai multă Vlagă decât Devlet.
- **Final Devlet** - Dacă este tura 12.

Dacă cel puțin o condiție se îndeplinește, jocul se oprește și se trece la Scor. Dacă nu, se face pregătirea pentru o tură nouă:

- Toți Fanarioții care sunt pe spate se ridică în picioare. Pot fi  tura viitoare.




- Se decartează toate Iscodirile de pe cărți. (Nu și cele din fața jucătorilor).



- Dacă e final de rundă, se dă jos jetonul de pe cartea de Familie (dacă a fost folosită).





- Dacă e final de rundă , Isprăvile jucate se iau înapoi în mână, iar Isprăvile de Seamă jucate se decartează la fundul pachetului de Isprăvi de Seamă.


După începe o tură nouă.

## Scor:

Se determină familia câștigătoare în funcție de scorul asociat fiecărui Final:

**Final Principate:** Cine are cele mai multe **Posesiuni**. 

**Final Imperiu:** Cine are **Patriarhul**. 

**Final Devlet:** Cine este mai sus pe **Bara de Valoare**. 



## Egalitate Scor:

Dacă există mai mulți câștigători, fie pentru că se îndeplinesc două Finaluri diferite, fie pentru că un Final are un caz de egalitate, atunci câștigătorul este cine are mai multă Vază (★ cumulate per Oficii ocupate). Dacă tot este un caz de egalitate, câștigătorul este cel este mai aproape de Patriarh în sens ceasornic.

### Exemplu:

Jocul se încheie în tura 12 și Rusia are Vlagă mai mare decât Devlet. Un jucător are Patriarhul, iar alți 2 jucători sunt la egal pe Bara de Valoare. În acest caz, 3 jucători sunt în stare de egalitate.

Se numără cine are mai multă Vază din Oficiile ocupate în ultima tură dintre cei la egalitate. În acest caz, jucătorul cu Patriarhul și unul dintre cei care avea egal la Bara de Valoare au amândoi 4 Vază. Ei doi sunt la egalitate.

Deci jucătorul cu Patriarhul va câștiga această sesiune.

# Anexe

## Termeni

**Fanar** – Fanarul este un cartier al Istanbulului aflat pe malul Cornului de Aur, care în anul 1600 și-a stabilit reședința Patriarhia Ecumenică, instituția conducătoare a tuturor creștinilor ortodocși din Imperiul Otoman. În jurul acesteia s-au grupat numeroase familii grecești cu stare, care au revendicat mai întâi demnități în cadrul Patriarhiei, iar ulterior și în slujba Înaltei Porți, atunci când, din a doua jumătate a secolului XVII, aceasta a permis ocuparea unor funcții extraordinare de către creștini.

**Fanariot** – Fanariot este un termen generic ce îi desemnează, indiferent de originea lor geografică, pe grecii stabiliți în Țările Române în perioada 1709-1821 pentru a face carieră în domeniu politic, ecleziastic, economic etc.

**Catedrala Sf. Gheorghe** – Catedrala Sfântului Gheorghe din Fanar, ce găzduiește din 1600 și până astăzi sediul Patriarhiei Ecumenice, era locul în care erau investiți religios domnii fanarioți înainte de a porni spre București și Iași.

**Dragoman** – Ca urmare a existenței pe teritoriul Imperiului Otoman a unor foarte numeroase comunități ce nu cunoșteau deloc limba turcă a fost nevoie timpuriu de serviciile unor traducători, numiți dragomani, care să comunice cu populația supusă în primul rând pentru a se asigura că aceasta avea să își îndeplinească obligațiile fiscale și de altă natură; ulterior, au apărut și dragomani însărcinați să traducă discuțiile cu străinii cu care Imperiul era nevoit să intre în legătură.

**Dragomanul Flotei** – dragomanul flotei era un asistent al lui kapudan pașa, comandantul flotei otomane, pe care îl ajuta să comunice cu demnitarilor străini cu care avea relații; funcția a fost deținută până la 1821 de greci și reprezenta o trambulină pentru dregătoria de mare dragoman.

**Marele Dragoman** – Marele dragoman era un asistent al lui reis efendi, ministrul de externe al Imperiului Otoman, pe care îl ajuta să comunice cu diplomații sau demnitarilor străini; deseori însă își asuma personal negocierile diplomatice în numele Înaltei Porți; pentru serviciile sale, dar și pentru sumele de bani oferite sultanului și altor demnitari putea fi numit domn al Țării Românești sau Moldovei.

**Domnii Țării Românești și Moldovei** erau demnitari otomani creștini, asimilați unor pașale de rang inferior (cu două tuiuri), care erau desemnați de sultan pe o perioadă nedeterminată, dar de obicei foarte scurtă, din rândul unui număr relativ mic de familii grecești din Fanar. Numirea în funcție se realiza nu doar în temeiul serviciilor aduse Înaltei Porți, ci și în schimbul sumelor de bani și darurilor scumpe oferite sultanului și apropiaților acestuia.

**Principate** – Țara Românească și Moldova erau provincii creștine ale Imperiului Otoman, ce se bucurau de o largă autonomie internă. Pentru a-și păstra această situație privilegiată în cadrul marelui stat islamic, trebuiau să achite sume foarte mari de bani cu titlu de tribut, contribuții extraordinare, daruri și plocoane. Între 1711 și 1821 au fost conduse nu de români, ci de greci din Fanar (Istanbul), socotiți inițial fideli trup și suflet Înaltei Porți.

**Imperiul Rus** – Urmărind să își extindă teritoriile până la Marea Mediterană, Imperiul Rus a purtat în perioada fanariotă numeroase războaie împotriva Înaltei Porți. Desfășurate deseori și pe teritoriul Țărilor Române, acestea au fost justificate și de pretinsa dorință de eliberare a creștinilor de sub stăpânirea musulmană.

**Devlet** – Odinioară atotputernic, Imperiul Otoman înregistrează în perioada fanariotă un declin soldat cu numeroase pierderi teritoriale în primul rând în favoarea Imperiului Habsburgic și a Rusiei. Dintre teritoriile românești, cel dintâi stat a ocupat, între 1718 și 1739, Oltenia, în 1775, Bucovina, iar cel de-al doilea, Basarabia (1812).

# Anexe

## Vremuiri:

- **Bătălia de la Stănilești** – Neevaluând corect puterea Imperiului Otoman, Petru cel Mare a pornit în anul 1711, în fruntea a nici 40.000 de oșteni ruși, să cucerească Țările Române, dar și unele teritorii de la sud de Dunăre. Nu a reușit însă decât să pătrundă în Moldova grație trădării lui Dimitrie Cantemir, care acceptase suzeranitatea rusească în baza tratatului de la Luțk (13 aprilie 1711), căci, între 7 și 11 iulie a suferit o usturătoare înfrângere pe malul Prutului, la Stănilești. În urma acesteia, turcii dezamăgiți de necredința domnilor români au decis să numească pe tronul Moldovei și ulterior și pe cel al Valahiei greci originari din cartierul Fanar din Constantinopol.
- **Tratatul de la Passarowitz** – La 21 iulie 1718, reprezentanții Imperiului Habsburgic și ai Veneției, pe de o parte, și ai Imperiului Otoman, pe de alta, au semnat la Passarowitz (azi Pojarevaț) în Serbia un tratat de pace, punând capăt ostilităților ce durau de mai bine de 4 ani. Redactat pe baza principiului respectării situației militare din teren, acesta a adus câștiguri teritoriale însemnate Austriei, care, printre altele, a anexat Banatul și Oltenia. În cea din urmă provincie, returnată Porții abia în 1739, noii stăpâni au căutat să impună o administrație modernă, dar au limitat drepturile localnicilor în mai multe domenii, inclusiv în sfera religioasă.
- **Mănăstirea Văcărești** – Dornic să îi întrecă pe Constantin Brâncoveanu și pe ceilalți predecesori ai săi pe scaunul Valahiei, primul domn fanariot Nicolae Mavrocordat a ridicat la Văcărești, în imediata apropiere a Bucureștilor, cel mai impunător ansamblu monastic de pe teritoriul principatului. L-a înzestrat nu doar cu moșii și odoare, ci și cu o însemnată bibliotecă menită să îi familiarizeze pe călugări cu cultura antică, bizantină și postbizantină de limbă greacă. Ba chiar, a înființat în cadrul său o școală și o tipografie. Mănăstirea ce constituia una dintre podoabele Bucureștilor a fost demolată în decembrie 1986 din ordinul dictatorului Nicolae Ceaușescu.
- **Armata Imperială Rusă** – Printre cele mai însemnate reforme ale lui Petru cel Mare se numără și crearea armatei regulate a Imperiului Rus (1721). Aceasta a fost organizată pe baza unor modele occidentale și a atras numeroși ofițeri superiori străini. Chiar dacă nu a reușit niciodată să fie la fel de performantă ca trupele marilor puteri vestice, oștirea rusească a obținut totuși numeroase victorii mai ales datorită efectivelor net superioare numeric.
- **Revolta lui Patrona Halil** – Ulterior încheierii păcii de la Pasarowitz (1718), Imperiul Otoman a cunoscut doisprezece ani de liniște și dezvoltare economică, în care arta și cultura occidentală au constituit surse fertile de inspirație pentru elita locală. Numită epoca lalelelor, de la floarea a cărei cultură s-a răspândit foarte rapid în Istanbul și în alte zone urbane, aceasta a fost brusc curmată în septembrie 1730 în urma unei rebeliuni populare conduse de Patrona Halil, un fost ienicer de origine albaneză, care a reușit să îl detroneze pe sultanul Ahmed III, înlocuindu-l cu fratele lui Mahmud I.
- **Pacea de la Belgrad** – După doi ani de lupte, în care, deși susținuți de ruși, au suferit mai multe înfrângeri, austriecii au fost obligați să semneze la 18 septembrie 1739 la Belgrad un tratat de pace ce marca un reviriment al Imperiului Otoman după mai bine de patru decenii de pierderi teritoriale. Mai exact, în temeiul acestuia Înalta Poartă a recuperat părți din Bosnia, nordul Serbiei cu însăși capitala acesteia și, respectiv, Oltenia. Era un mare succes și pentru Țara Românească, care își redobânda integritatea teritorială și își ameliora situația economică.
- **Marele Hrisov** – La 7 februarie 1741 domnul Țării Românești Constantin Mavrocordat a emis așa numitul Mare Hrisov, un text pe care l-a și publicat în revista Mercure de France, pentru a se prezenta întregii Europe drept un principe luminat aflat în pas cu vremea sa. Totuși, în ciuda promovării de care s-a bucurat, acesta nu conține reforme sociale îndrăznețe, ci doar modificări ale legislației fiscale menite să asigure o mai bună colectare de fonduri la bugetul Țării Românești.
- **Abolirea șerbiciei** – Poate cea mai importantă dintre reformele în spirit iluminist aplicate de domnul Constantin Mavrocordat a fost desființarea rumâniei în Țara Românească (1746) și a veciniei în Moldova (1749) sau, cu alte cuvinte, a obligației țăranilor fără pământ de a lucra întreaga viață pe moșiile pe care se născuseră. Măsura nu a fost dictată doar de considerente umaniste, ci și de necesitatea stringentă de a îmbunătăți situația fiscală a plugarilor care, nemaiputând suporta împilarea, fugeau peste hotare, reducând considerabil numărul de contribuabili ai celor două provincii românești ale Imperiului Otoman.

# Anexe

- **Războiul de Șapte Ani** – Considerat prima conflagrație mondială din istorie, Războiul de Șapte Ani a adus față în față în perioada 1756 -1763 o coaliție condusă de Marea Britanie și Prusia și o alta în frunte cu Franța, Austria și Rusia. Operațiunile militare desfășurate nu doar pe bătrânul continent, ci și în America și Asia s-au soldat cu victoria Marii Britanii ce a devenit principala putere colonială a lumii, în vreme ce Franța s-a văzut nevoită să renunțe la multe dintre posesiunile sale din afara Europei.
- **Revolta bucureștenilor** – Învățați de sfânta biserică să se supună orbește autorităților (să dea Cezarului ce e al Cezarului), locuitorii Țării Românești și ai Moldovei nu s-au răscolit aproape niciodată până în anul 1821. Dar cum excepția întărește regula, bucureștenii instigați de boieri s-au ridicat în 1764-1765 împotriva cumplitelor împilări suferite din partea domnilor Constantin și Ștefan Racoviță și, mai ales, a nesătulei lor capucheaie Iordache Stavarache, a cărei executare au obținut-o în cele din urmă, laolaltă cu o reducere a fiscalității.
- **Rusia peste Țara Românească** – Izbucnirea unui nou război ruso-turc în anul 1768 a dat speranțe unei părți a aristocrației valahe, care, în frunte cu marele boier Pârvu Cantacuzino, a facilitat cucerirea provinciei de către trupele țariste. Ocupația nu a adus însă nimic bun pentru țară, ci doar rechiziții, jafuri și multă vărsare de sânge, căci turcii au încercat în mai multe rânduri să recucerească atât Bucureștiul, cât și întreaga Țara Românească.
- **Tratatul de la Kuciuk-Kainargi** – După șase ani de lupte îndârjite, Rusia și Turcia au încheiat un tratat de pace în satul Kuciuk-Kainargi din Cadrilater (sudul Dobrogei) la 21 iulie 1774. În temeiul acestuia Rusia a dobândit acces la Marea Neagră, dar și dreptul, neconsfințit totuși în mod explicit în tratat, de a se amesteca în treburile interne ale Imperiului Otoman în calitate de protector a creștinilor ortodocși. Astfel, începând din 1774, Țările Române au trecut de facto, sub o dublă tutelă, turcă și rusă, care le-a complicat și mai mult situația.
- **Anexarea Bucovinei** – În baza unei convenții semnate la 7 mai 1775 între Înalta Poartă și Imperiul Habsburgic, zona de nord-vest a Principatului Moldovei, denumită ulterior Bucovina (Țara fagilor), a intrat în componența Austriei în ciuda protestelor vehemente ale boierilor și domnului Grigore III Ghica, executat ulterior din ordinul sultanului pentru nesupunere. Ocupația Habsburgică a adus în Bucovina dezvoltare economică și culturală, dar și limitarea drepturilor românilor și colonizarea a diverse populații alogene (germani, ruteni, evrei).
- **Pravilniceasca Condică** – În cadrul acțiunilor de reformă inițiate în Țara Românească de domnul Alexandru Ipsilanti se plasează și redactarea în 1775 a unui nou cod de legi cunoscut sub numele de Pravilniceasca condică. Acesta nu se inspiră doar din legislația bizantină și din dreptul pământului, ci și din doctrina juridică vest-europeană (Beccaria, Montesquieu), căutând să ofere soluții și la problemele generate de evoluția societății în a doua jumătate a secolului XVIII.
- **Anexarea Crimeei** – La 8 aprilie 1783 împărăteasa Ecaterina a decis printr-o proclamație anexarea Crimeei, pe atunci un mic stat independent populat în majoritate de tătari, dar care fusese vreme de secole un puternic hanat vasal Imperiului Otoman. Acțiunea de forță, căreia Înalta Poartă nu a fost capabilă să i se opună, a reprezentat un pas decisiv în direcția creșterii puterii rusești la Marea Neagră.
- **Împărțirea Poloniei** – Decăderea regatului Poloniei în a doua jumătate a secolului XVIII le-a permis celor trei puternici vecini (Rusia, Prusia și Austria) să procedeze la trei împărțiri succesive ale teritoriilor acestuia (1772, 1793, 1795). Cea de-a treia, ce a consfințit dispariția completă a Poloniei până la sfârșitul Primului Război Mondial, a reprezentat un puternic semnal de alarmă și pentru Țările Române, care, în ciuda pierderii Bucovinei și Basarabiei, au reușit totuși să își păstreze ființa statală.
- **Ocupația Bucureștiului** – Între anii 1806 și 1812 Bucureștiul a cunoscut cea mai lungă ocupație din istoria sa de până atunci. Trupele țariste, ai căror ofițeri superiori erau în bună măsură de origine europeană, nu au adus în capitala valahă doar jafuri și privațiuni, ci și crâmpie de civilizație occidentală. Sub influența lor, bunăoară, au început să se organizeze serate dansante, iar boieroaicele s-au îmbrăcat pentru prima oară cu rochii și alte veșminte apusene.

# Anexe

- **Influența franceză** – Buni cunoscători de franceză, devenită limba diplomatică internațională în secolul XVIII, domnii fanarioți și apropiații lor, care urmăreau cu atenție evoluțiile din Occident, au facilitat mai ales în primele două decenii ale secolului XIX pătrunderea culturii franceze la gurile Dunării. Astfel, tinerii de familie bună au început să învețe limba lui Molière nu doar cu profesori particulari, ci și în cadrul Academiiilor Domnești, precum și să își procure cărți în franceză.
- **Napoleon în Egipt** – Campania lui Napoleon Bonaparte în Egipt (1798-1801) a urmărit în primul rând să împiedice Marea Britanie să dețină exclusivitatea comerțului cu Indiile, dar a vizat și scăderea puterii otomane în Mediterana Orientală. În plus, savanții care l-au însoțit pe comandantul francez au redescoperit civilizația Egiptului antic, pe care au făcut-o cunoscută întregii Europe Occidentale.
- **Vremea lui Pazvante Chioru** – Incapacitatea puterii centrale de la Constantinopol de a controla efectiv uriașul teritoriu al Imperiului Otoman a determinat apariția în unele zone de graniță la sfârșitul veacului XVIII și la începutul secolului XIX a câtorva enclave independente de facto. Una dintre ele, cu centrul la Vidin, în nord-vestul Bulgariei de astăzi, a fost condusă de un anume Osman Pazvantoglu (Pazvante Chioru, 1758-1807), un pașă local cu veleități de lider european, care, pentru a-și satisface numeroșii mercenari, le-a permis să întreprindă devastatoare campanii de jaf în Oltenia, rămase până astăzi în memoria colectivă (vremea lui Pazvante).
- **Basarabia anexată de Rusia** – În urma trădării prințului Dimitrie Moruzi, conducătorul delegației otomane la negocierile de pace cu rușii de la București, Imperiul Otoman a acceptat la 16 mai 1812 cedarea către muscali a teritoriului Moldovei cuprins între Prut și Nistru, așa numita ulterior Basarabia. La transformarea acesteia în provincie rusă, românii, în loc să își recapete libertatea, și-au pierdut treptat mai toate drepturile de care se bucurau în Imperiul Otoman.
- **Ciuma lui Caragea** – Cea mai cumplită epidemie de ciumă din istoria Țării Românești a avut loc în anii 1812-1814 în timpul domniei lui Ioan Gheorghe Caragea, de al cărui nume a rămas legată în istorie. În ciuda abnegației principelui fanariot, care a condus personal lupta împotriva flagelului, în timp ce medicii publici dăduseră bir cu fugiții, în Bucureștiul transformat în epicentrul maladiei, s-au înregistrat peste 2.500, poate chiar 3.000 de victime.
- **Congresul de la Viena** – După înfrângerea și exilarea lui Napoleon Bonaparte în insula Elba, reprezentanții celor mai importante puteri europene (Austria, Marea Britanie, Rusia, Prusia, Franța etc.) s-au reunit la Viena între noiembrie 1814 și iunie 1815 pentru a stabili noul cadru al relațiilor politice internaționale. Dincolo de unele ajustări teritoriale, acestea au impus până la primul Război Mondial principiile restaurației și legitimității sau, cu alte cuvinte, menținerea statu quo-ului teritorial și dezavuarea / reprimarea oricărei mișcări de eliberare națională.
- **Tudor și Eteria** – Societatea prietenilor (Eteria), organizație secretă întemeiată în 1814 la Odesa în scopul eliberării grecilor de sub stăpânirea otomană, a aprobat, în cadrul unei întruniri secrete ținute la Ismail în octombrie 1820, așa numitul Plan General, ce presupunea izbucnirea simultană a unor revolte în mai multe zone din Peninsula Balcanică. Rolul declanșării insurecției în Țara Românească a fost încredințat cu această ocazie lui Tudor Vladimirescu, vechi camarad de arme al căpitanilor eteriști Iordache Olimpiotul și Iane Farmache, ce i-au promis drept răsplătă românului că aveau să îl ajute să devină domn. Deși a recurs la finanțele Eteriei pentru a-și începe acțiunea revoluționară, Tudor s-a eliberat rapid de sub tutela organizației grecești, urmărind propriile scopuri politice și sociale.

## Pictograme

-  **Contur albastru:** Aduagă/primește resursa
-  **Contur roșu:** Reduce/pierde resursa
-  **Înălțare:** Propășire / Uneltire / Mazilire
-  **Propășire:** Avansează pe un Oficiu liber de rang mai mare.
-  **Uneltire:** Face schimb cu Fanariotul de pe un Oficiu ocupat de rang adiacent. Nu costă dacă mergi înapoi.
-  **Mazilire:** Avansează pe un Oficiu de rang mai mare. Trimite în Fanar Fanariotul țintă dacă Oficiul este ocupat.
-  **Fanariot:** Figurină ce se mută pe Oficii din Rânduială.
-  **Activare:** Pune Fanariot pe spate. Doar un Fanariot ce nu este pe spate poate fi Activat.
-  **Dibăcie:** Ridică în picioare un Fanariot aflat pe spate. Acesta poate fi activat din nou. Un jucător poate folosi o singură Dibăcie pe tură.
-  **Săgeată:** Legătura dintre 2 Oficii și costul asociat.
-  **Lacăt:** Un Fanariot nu are voie să meargă aici fără Posesiunea  Moșie. (vezi pag. 15)
-  **Rezultă:** Primește dacă un cost este plătit.
-  **Galbeni:** Resursa materială folosită pentru o diversitate de costuri.
-  **Înrăuriri:** Resursa de influență folosită pentru o diversitate de costuri.
-  **Furt:** Ia resursa indicată de la un Jucător care nu are Patriarh.
-  **Patriarh:** Ia figurina de Patriarh. Patriarhul determină în sensul acelor de ceasornic cine câștigă la egalitate.
-  **Vază:** Stele de Oficiu. Folosite de anumite Vremuiri și să determine cine câștigă la egalitate de Scor.
-  **Avans:** Avansează pe I (în 4 jucători) sau pe II (în 3 jucători) la Sf. Gheorghe. Celelalte jetoane sunt împinse înapoi.
-  **Iscodire:** +1 la Valoarea următoarei Isprăvi jucate. Se joacă automat. (vezi pag. 14)
-  **Ocotire:** Se pune sub Fanariot. +2 Galbeni cost dacă este țintit. În caz de Mazilire se schimbă în Uneltire.



**Zar:** Un jeton ce se pune în Zona de Zar cu fața albastră sau roșie. Aduagă +1 (albastru), sau scade 1(roșu) din rezultat zar. Se decartează la finalul turei.



**Hărăzire:** Zarul se pune în Zona de Zar pe o față specifică și nu se mai dă cu el tura asta.



**Urcă/Coboară** jetonul de culoarea ta pe Bara de Valoare.



**Ispravă:** Cărțile cu valoare și acțiuni de Fanariot ce se joacă cu fața în jos. Se iau înapoi la final de rundă.



**Ispravă de Seamă:** Isprăvi ce au efect când se dau pe față. Se pun la fundul pachetului la final de rundă, dacă au fost jucate.



**Schimb:** Înlocuiește o Ispravă jucată cu una din mână.






**Schimb de Seamă:** Înlocuiește o Ispravă/Ispravă de Seamă jucată cu una din mână.



Nu se poate alege cartea jucată tura aceasta în Faza Ispravă (3) și Faza Fanariot (4).



**Devlet:** Putere ce reprezintă Statul Otoman.

 **Măreș** /  **Statornic** /  **Izânit:** Stări ale Devletului determinate de Vlagă. Afectează Vremuiri, Vel Dragomani și Revoluția.



**Imperiu:** Putere ce reprezintă Imperiul Rus. Jetoanele sale se activează când avansează Vlaga Imperiu.



**Principate:** Putere ce reprezintă Principatele Dunărene.



**Revoluție:** Dacă la final de tură sunt 5 sau mai multe Dezvoltări în Zona de Principate, se activează Revoluția. Se face jetonul de Principate și după Înăbușire. Dacă se întâmplă a doua oară, este Finalul Principatelor.



**Dezvoltare:** Jeton ce reprezintă starea politico-socială a Principatelor.



**Posesiune:** Un jeton de Dezvoltare pus în Zona de Posesiuni a unui jucător este considerat o Posesiune. Conferă abilitatea asociată coloanei sale aceluia jucător.



**Însușire:** Plătești Înăuriri câte Posesiuni ai pentru a obține o Posesiune nouă.



**Strămutare:** Mută o Posesiune dintre ale tale pe un alt loc de culoarea ta din Zona de Posesiuni sau în Zona de Dezvoltare.

## Efecte Posesiuni:



**Port:** Dacă ești furat de un alt jucător, resursele se iau de la bancă.



**Biserică:** Poți activa 2 efecte de pe o coloană la Sf. Gheorghe. Tu alegi ordinea.



**Cetate:** Ocrotirea are costul de 3 Galbeni în loc de 2 Galbeni pentru tine.



**Moșie:** Poți să îți pui Fanariotul în posturile blocate. (Poți să folosești Uneltire să muți un Fanariot dintr-o Familie fără Moșie pe un loc blocat.)



**Târg:** După o Uneltire de succes, primești un Galben.



**Consulat:** Nu trebuie să plătești costul pentru jetonul de Imperiu, primești răsplata direct.

## Jetoane de Revoluție:



Toți jucătorii pierd 4 Galbeni sau pe toți dacă au mai puțini.



Toți jucătorii pierd 2 Înăuriri sau pe toate dacă au mai puține.



Toți jucătorii aleg să își distrugă o Posesiune, dacă au.



Toți jucătorii aleg să își trimită un Fanariot cu Oficiu în Fanar, dacă au.



Se dă cu zarul sau se ia cifra pusă de Hărăzire dacă e cazul. Toți jucătorii pun înapoi în cutie Isprava cu Valoarea indicată de zar, fie că este jucată sau e în mână. Dacă cifra este 6, nu se întâmplă nimic.

## Faze Rundă:

- Faza Vremuire** Se activează Vremuirile
- Faza Prerogative** Jucătorii primesc resurse în funcție de Oficii.
- Faza Ispravă** Se joacă cărțile și se dau pe față simultan.
- Faza Fanariot** Fiecare jucător își activează Fanarioții.
- Faza Soartă** Se dă cu Zarul Sorții și se modifică balanța Puterilor.
- Faza Final** Se verifică dacă se întâmplă vreun Final.