

JOHN COMPANY

DRUGA EDYCJA

Zasady gry

W grze *John Company* gracze wcielają się w ambitne rody próbujące wykorzystać Brytyjską Kompanię Wschodnioindyjską dla własnych korzyści. Gra rozpoczyna się na początku XVIII wieku, kiedy to Kompania stawia swoje pierwsze kroki na subkontynencie. W trakcie gry może ona wyrosnąć na najpotężniejszą i najbardziej podstępą korporację świata lub upaść pod ciężarem własnych ambicji.

John Company opowiada historię sponsorowanego przez państwo monopolu handlowego. W przeciwieństwie do większości gier ekonomicznych, gracze nie będą tu kontrolować własnych firm. Zamiast tego będą wspólnie zarządzać Kompanią, zabezpieczając jej pozycję i próbując kierować jej działaniami w sposób, który przyniesie korzyści ich własnym interesom. Jednak wspólne kontrolowanie Kompanii nie jest rzeczą łatwą. Trudno jest zrobić coś samemu, dlatego gracze często będą musieli ze sobą negocjować. W grze *John Company* niemal wszystko wymaga pertraktacji.

Tak naprawdę w grze nie chodzi o bogactwo, a o reputację. W każdej rundzie niektórzy członkowie waszych rodzin mogą zakończyć swoją karierę w Kompanii i przejść na emeryturę, otrzymując przy tym możliwość nabycia własnych posiadłości i konkurowania w czasie sezonu towarzyskiego o zawarcie korzystnego małżeństwa, a także zdobycie potężnych wpływów politycznych i handlowych. Co najważniejsze, gracze nie mają pełnej kontroli nad tym, kiedy czyjaś kariera dobiegnie końca. Często będą też musieli pożyczać pieniądze, aby dopomóc szczęściu.

John Company bardzo poważnie opisuje temat Kompanii. Ma to być szczerzy portret instytucji, która była równie dysfunkcyjna, co wpływowa. W związku z tym gra porusza wiele ważnych tematów, takich jak imperializm i globalizacja w XVIII i XIX wieku oraz pokazuje, jak te wydarzenia były odczuwane w kraju. Dlatego może nie być odpowiednia dla wszystkich graczy. Przed rozpoczęciem gry upewnijcie się, że wszyscy grający mają świadomość poruszanej tematyki.



Elementy gry

PLANSZA

Plansza podzielona jest na cztery główne obszary. Przy lewej krawędzi znajduje się pięć pól posiadłości, które zapewniają graczom większość ich punktów. Obok wydrukowane są tory pokazujące stan Kompanii oraz pola na różne elementy i karty. Mapa po prawej stronie planszy przedstawia sytuację polityczną oraz potencjalną dochodowość różnych regionów Indii. Ostatnim obszarem mapy jest czerwona wstęga, która zaczyna się w lewej górnej części planszy i biegnie wzdłuż jej dolnej i prawej krawędzi, aż do Zatoki Bengalskiej. Wyznacza ona przebieg rozgrywki w poszczególnych fazach gry oraz działania różnych urzędów Kompanii.



INSTRUKCJE I ARKUSZE POMOCY

Do gry dołączono dwie instrukcje: tę broszurę oraz Podręcznik Korony, używany do gry dla jednego lub dwóch graczy. W pudełku znajdują się również dwa duże arkusze pomocy oraz dwie małe karty pomocy.

ELEMENTY GRACZY

Każda z 6 rodzin w grze posiada własny zestaw elementów: 18 członków rodziny, 1 znacznik punktów zwycięstwa, 5 kart obietnic, 1 szklany znacznik okazji, planszę rodziny, 2 znaczniki firmy i 4 karty strategii firmy.

Członkowie rodziny gracza to jego najważniejszy zasób. Są oni używani do zaznaczania wielu rzeczy, takich jak kontrola nad różnymi obszarami, ich udział w Kompanii czy nabyte przez nich rozległe posiadłości.



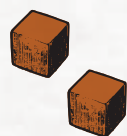
ELEMENTY INDII

Do zaznaczania sytuacji politycznej Indii używanych jest kilka różnych rodzajów elementów. Są to między innymi: 20 poziomów wież i 8 kopuł (po jednej na każdy region); 3 zestawy metalowych flag, pozwalających śledzić rozmiar rozwijających się imperiów, które mogą powstać na subkontynencie; 20 kafelków wydarzeń, służących do rozpatrywania wydarzeń; 8 żetonów kontroli/łupów, służących do zaznaczania regionów złupionych przez Kompanię i powiązanych z nimi prezydencji. W pudełku znajduje się również plastikowy słoń, oznaczający nadciągający kryzys polityczny.



DREWNIANE PIONKI I KOSTKI

W grze znajduje się 6 pionków w trzech kolorach, które używane są do oznaczania stanów na poszczególnych torach. Czerwone pionki służą do zaznaczania Reputacji Kompanii, jej Funduszy oraz Długu. Czarne pionki służą do zaznaczania rund gry oraz głosów. Srebrne pionki można wykorzystać do śledzenia przebiegu obecnej fazy. Ponadto w grze znajduje się 30 drewnianych kostek. Pomarańczowe kostki służą do zaznaczania zmęczenia, gdy są umieszczane na kartach urzędów, lub niepokoju, gdy są umieszczane na kontrolowanych przez Kompanię regionach. Czerwone kostki obietnic Korony są używane w grze dla jednego lub dwóch graczy.



PIENIĄDZE

W grze znajdują się monety o następujących nominałach (w nawiasie podano ich liczbę): 1 £ (40), 2 £ (20), 5 £ (20) i 10 £ (10). Pieniądze w banku nie są ograniczone do tych zawartych w pudełku, ale monety powinny wystarczyć w prawie każdym przypadku.

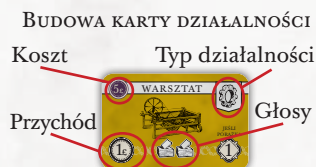


KARTY SI I PLANSZA KORONY

W grze znajduje się 10 kart SI Korony oraz plansza Korony, które są używane w grze dla jednego lub dwóch graczy.

DZIAŁALNOŚCI (MAŁE KARTY)

W grze znajdujesię 58 małych kart działalności, podzielonych na 3 rodzaje: 22 karty stoczni (transportowe), 20 kart warsztatów (produkcyjne) i 16 kart towarów luksusowych (społeczne). Karty stoczni, warsztatów i towarów luksusowych mają analogiczną budowę, opisaną po prawej.



KARTY URZĘDÓW

W grze znajduje się 17 kart urzędów pokazujących, który gracz pełni obecnie dany urząd. Jeśli jakiś urząd jest nieobsadzony, należy umieścić jego kartę urzędu zakrytą na polu wakatów na planszy. Na początku gry niektóre urzędy znajdują się poza grą – należy położyć je w pobliżu planszy.



KARTY PRESTIŻU I SZANTAŻU

Karty prestiżu (20) oraz karty szantażu (10), które można zazwyczaj wygrać podczas sezonu towarzyskiego, zapewniają wyjątkowe premie. Karty prestiżu posiadają w prawym górnym rogu symbol i liczą się również jako działalność. Wiele z tych kart posiada opisane na nich specjalne zdolności.



KARTY PRAW

Karty praw (26) są używane przez gracza-Premiera podczas fazy Posiedzenia Parlamentu. Karty te mogą zmienić podstawowe zasady gry lub wprowadzić wyzwania, którym gracze muszą wspólnie sprostać. Jeśli zostanie wprowadzone nowe prawo, należy je umieścić odkryte obok planszy, a resztę kart praw położyć w formie stosu obok Premiera. Jedna z kart praw, „Deregulacja” (z Więzieniem dla dłużników na rewersie), jest używana tylko w niektórych scenariuszach.



KARTY PORAŻKI KOMPANII

John Company może zakończyć się na dwa sposoby: sukcesem Kompanii lub jej porażką. Jeśli Kompania odniosła sukces, gracze wykonują ostatni krok emerytury, w którym mogą otrzymać dodatkowe punkty. Jeśli poniosła porażkę, należy dobrać losową kartę porażki Kompanii (6), aby ustalić, kogo zmienne społeczeństwo uzna za winnego katastrofy. Większość kart porażki wymierza karę (ujemne punkty zwycięstwa).



KARTY PRZYGOTOWANIA I SCENARIUSZY

W grze *John Company* znajduje się kilka scenariuszy, opisanych na 3 kartach scenariuszy. Gracze używają odpowiedniego zestawu kart przygotowań (po 18), aby ustalić swoją początkową sytuację.



STATKI

W grze znajdują się 22 należące do graczy statki. Nieprzygotowane statki umieszczane są w stoczniach, zaś przygotowane – na mapie lub planszy firmy. Jeśli statek zostaje uszkodzony, należy odwrócić go na stronę uszkodzoną. W grze znajduje się również 14 innych statków, używanych przez Kompanię. Po jednej stronie są to dodatkowe statki, które można krótkoterminowo wynająć i które umożliwiają handel tylko przez jedną rundę, po czym wracają do puli. Po drugiej stronie znajdują się statki Kompanii, które są przez nią budowane i utrzymywane.



PREMIER

Przez cały czas jeden z graczy jest Premierem i trzyma w swoim obszarze gry tarczę Premiera. Ramię Premiera służy do wskazania proponowanej polityki, która zostanie uskuteczniiona w przypadku wprowadzenia obecnego prawa.



ODDZIAŁY I LOKALNE SOJUSZE

W grze znajduje się 20 żetonów oddziałów i 7 żetonów lokalnych sojuszy, które wzmacniają armię Kompanii.



ZAMKNIĘTE/ZREALIZOWANE ZLECENIA

W grze znajduje się 17 żetonów używanych do zaznaczenia zleceń zamkniętych (nieaktywnych) oraz zrealizowanych przez Kompanię lub firmy.



ŻETONY WPŁYWÓW

W grze znajdują się 4 żetony wpływów, które śledzą wpływy 3 różnych typów działalności oraz udziałów Kompanii. Są one umieszczane na torze wpływów i zmieniają swoje pozycje, w zależności przede wszystkim od wprowadzanych praw.



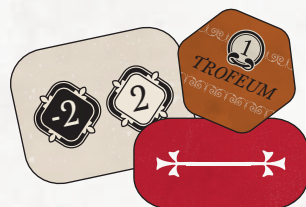
NAKŁADKI GUBERNATORA

W grze jest 8 różnych nakładek Gubernatora, które są umieszczane na mapie, kiedy dany region staje się kontrolowany przez Kompanię. Członek rodziny pełniący urząd Gubernatora jest umieszczany na wierzchu nakładki. Dodatkowo, na jednej z nakładek – nadzorcy handlu w Chinach – kładzie się zarówno pełniącego ten urząd członka rodziny, jak i statki przypisane do handlu w Chinach. W grze znajduje się także 1 nakładka Gubernatora generalnego, którą umieszcza się na wstędze, jeśli dany urząd jest w grze.



POZOSTAŁE ELEMENTY, ZNACZNIKI I KOŚCI

W grze znajdują się również: 6 separatorów, pomagających oznaczyć przynależność zarządców; żeton Przewodniczącego i żeton Lidera opozycji, który otrzymuje gracz pełniący dany urząd/funkcję; żeton punktów zwycięstwa za udziały Kompanii, używany w niektórych scenariuszach; 18 żetonów trofeów / przegłosowanego prawa; 10 standardowych kości i 1 kość sztormu.



Przygotowanie

1. Umieść planszę i pojemniki z elementami na środku stołu.
2. Potasuj kafelki wydarzeń Indii i połóż je obok planszy.
3. Umieść żetony lokalnych sojuszy na wskazanych na planszy polach armii.
4. Umieść znacznik na polu „5” toru Funduszy Kompanii, znajdującego się przy dolnej krawędzi planszy.
5. Umieść 4 żetony wpływów na odpowiadających im polach na torze wpływów.
6. Każdy gracz bierze zestaw elementów gracza oraz planszę rodziny. Umieść znacznik punktów zwycięstwa każdej rodziny na polu „0” toru punktów zwycięstwa (lewy górny róg planszy).
7. Połóż poziomy wieży, kopuły i flagi po prawej stronie planszy.
8. Połóż karty praw, urzędów, prestiżu, szantażu i przygotowania w pobliżu.
9. Połóż każdy żeton łupów w odpowiadającym mu regionie (stroną „£” do góry).
10. Następnie wybierz scenariusz.

- **Scenariusz 1710** powinien zostać rozegrany jako pierwszy.
- **Scenariusz 1758** jest polecany dla graczy, którzy rozegrali już kilka razy scenariusz 1710. Na początku Kompania nadal ma monopol, ale można go przełamać, otwierając bramy Indii dla prywatnych firm.
- **Scenariusz 1813** jest najbardziej zaawansowany. Kompania nie ma w nim monopolu, a gracze mogą otworzyć prywatne firmy handlowe. Ten scenariusz działa najlepiej na 5 lub 6 graczy.
- **Wydłużony scenariusz 1710** jest przeznaczony dla graczy, którzy mają czas na rozegranie całej historii Kompanii. Rozpoczyna się on tak samo jak scenariusz 1710, ale daje graczom możliwość Deregulacji. Ten scenariusz może trwać nawet 8 rund i często trwa dwa razy dłużej niż pozostałe scenariusze.

Po wybraniu scenariusza weź odpowiadającą mu kartę przygotowania scenariusza. Postępuj według instrukcji zawartych na awersie karty, używając wymaganych elementów i pionków do oznaczenia wskazanych pozycji na różnych torach. Następnie przygotuj regiony w Indiach w sposób pokazany na karcie. Umieść czarny pionek na polu z odpowiednią datą na torze rund i ustaw ramię na tarczy Premiera tak, aby wskazywało odpowiednią datę.

PRZYGOTOWANIE STOŁU DLA SCENARIUSZA 1710 (PRZED ROZDANIEM KART PRZYGOTOWANIA)

Uwaga: To tylko ogólne przedstawienie rozłożonej gry. Nie została zachowana skala elementów i nie wszystkie zostały tu przedstawione.

Pula statków
i bank



Małe karty
działalności



Talie kart



Gracze mogą użyć
zawartych w pudełku
pojemników na elementy,
aby uporządkować stół.

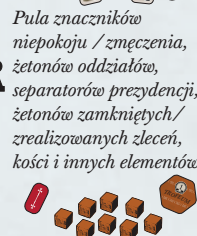


Obszar gry każdego gracza powinien zawierać jego planszę rodziny, członków rodziny, karty obietnic, a w przypadku gry z deregulacją także znaczniki firmy i karty strategii.

Kafelki wydarzeń



Pula znaczników
niepokoju / zmęczenia,
żetonów oddziałów,
separatorów prezydencji,
żetonów zamkniętych/
zrealizowanych zleceń,
kości i innych elementów



Następnie weź karty przygotowania gracza odpowiadające dacie wybranego scenariusza. Jeśli gracze w 5 graczy, weź 3 dodatkowe karty danego scenariusza (oznaczone skrótem *Dodatk.*). Jeśli gracze w 6 graczy, weź 6 dodatkowych kart. Potasuj razem te karty.

Następnie rozdaj dane karty po równo wszystkim graczom. Każdy gracz bierze wszystkie elementy wymienione na jego kartach przygotowania. Dla każdego wymienionego urzędu umieszcza swojego członka rodziny na wskazanym polu urzędu i bierze odpowiednią kartę urzędu. Wskazane pieniądze należy wziąć w formie monet z banku. Pozostałe symbole są wytłumaczone po prawej stronie.

Następnie dokończ przygotowanie:

11. Umieść wszystkie pozostałe karty urzędów obok planszy.
12. Zbuduj pulę sezonu towarzyskiego. Potasuj razem karty prestiżu i karty szantażu, a następnie wyłóż 3 z nich. Karty prestiżu należy umieścić w puli odkryte, a karty szantażu – zakryte.
13. Potasuj pozostałe karty praw i połóż je obok planszy.

WARIANT Z WYBOREM KART

Zamiast dobierać losowe karty przygotowania, gracze mogą zdecydować się na wybranie ich w następujący sposób: po tym, jak karty przygotowania zostaną rozdane, każdy gracz wybiera jedną z nich i przekazuje pozostałe graczowi po swojej lewej. Gracze powtarzają ten krok, dopóki nie pozostaną im już żadne karty do przekazania.

Zarządca



Oficer



Oficer w trakcie
szkolenia



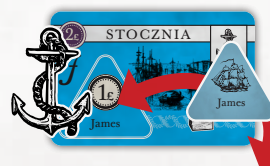
Dowódca



Umieść swojego członka rodziny na odpowiednim polu na planszy w zależności od symbolu. Dowódcy powinni zostać umieszczeni na odpowiednim polu w swojej armii (nie mają swoich kart urzędów).



Weź kartę warsztatu.



Weź kartę stoczni. Umieść odpowiedni żeton statku we wskazanym obszarze morza lub na stoczni, jeśli jest nieprzygotowany.



Weź kartę towarów luksusowych. Przesuń swój znacznik punktów zwycięstwa o 2 pola w prawo za każdą taką początkową kartę.



Umieść swojego członka rodziny w Radzie Dyrektorów. Są to teraz udziały Kompanii.

Kluczowe pojęcia i założenia gry

OGRANICZENIE LICZBY ELEMENTÓW I DŁUGOŚCI TORÓW

Większość zasobów w grze *John Company* jest ograniczona liczbą elementów zawartych w pudełku. Jeśli pula danego elementu jest pusta, gracz wykonuje akcję w takim stopniu, w jakim to możliwe. Gracze mogą jednak wykorzystać zamienniki, jeśli skończą im się monety, żetony trofeów/przegłosowanego prawa, kości lub oddziały. Tory funduszy Kompanii, punktów zwycięstwa oraz głosów nie mają limitu.

TWÓJ OBSZAR GRY I TAJNE INFORMACJE

Gracze mają przed sobą swój obszar gry, w którym znajduje się wszystko, co posiadają. Wszystkie informacje (*łącznie z zawartością stosów kart odrzuconych*) są jawne, z wyjątkiem zakrytych kart szantażu.

PRZEPIYW GOTÓWKI

W grze *John Company* pieniądze zawsze mają swoją lokalizację, która określa, jak można je wydać, wymienić lub nimi zapłacić. Możesz wydawać pieniądze ze swojego rodzinnego skarbcza na różne akcje rodziny, emerytury, utrzymanie, podatki i negocjacje. Pieniądze znajdujące się na polu urzędu Kompanii mogą zostać wydane tylko przez dany urząd.



Niektóre stanowiska Kompanii zapewniają graczom dodatkowe przychody podczas ich akcji. W zasadach są one wyszczególnione w takich ramkach jak ta.

PREZYDENCJE

Brytyjska Kompania Wschodnioindyjska podzieliła Indie na trzy strefy administracyjne zwane prezydenturami, z których każda nosi nazwę regionu macierzystego. W grze *John Company* prezydentury te są specjalnymi placówkami, które utrzymują własną armię, kadre zarządców, flotę statków, a także – na dalszym etapie gry – niższe rangą urzędy. Zasoby te są przechowywane na ich oznaczonych polach lub obszarach Oceanu Indyjskiego w pobliżu ich pola urzędu na mapie.

MAPA INDII

Chociaż większość akcji gry *John Company* odbywa się poza Indiami, gracze często muszą odwoływać się do mapy Indii. Jeśli dopiero uczycie się gry, możecie tylko przejrzeć tę sekcję i wrócić do niej, kiedy będzie to potrzebne.

Mapa jest podzielona na osiem regionów, z których każdy odpowiada w przybliżeniu innemu ośrodkowi politycznemu i handlowemu. Każdy region posiada szereg cech:

- Każdy region posiada siłę, zazwyczaj reprezentowaną przez wieżę. Liczba poziomów wieży wskazuje siłę danego regionu (*kopuła nie liczy się jako poziom wieży*). Ta liczba używana jest do określenia wartości ataku i obrony regionu.
- W obrębie każdego regionu znajdują się połączone ze sobą okręgi, nazywane zleceniami. Każde zlecenie składa się z liczby wskazującej wartość danego zlecenia i jest połączone z innymi zleceniami przerywaną linią. Zlecenia reprezentują możliwości zysku dla graczy.
 - ✿ **Porty macierzyste.** Zlecenia z grubą czarną obwódką to porty macierzyste. Gracze używają ich, aby dotrzeć do zleceń znajdujących się głębiej w Indiach.
 - ✿ **Zamknięte zlecenia.** Jeśli zlecenie jest zamknięte, zakryj je żetonem zamkniętego zlecenia. Oznacza to utrudnienia w handlu lub nastroje anty-Kompanijne.
- Każdy region ma określoną sytuację polityczną: jest albo suwerenny, albo zdominowany. Regiony suwerenne (te z dużą flagą lub z kopułą bez żadnej flagi) mogą próbować podbić swoich sąsiadów. Zdominowane regiony (te z małą flagą lub bez kopuły) mogą próbować zbuntować się, aby odzyskać swoją suwerenność.

IMPERIA

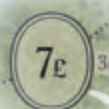
Kiedy region podbija inny region, tworzy (lub powiększa już istniejące) imperium. Wszystkie imperia składają się z jednego regionu stołecznego (oznaczonego flagą z gwiazdą) i przynajmniej jednego zdominowanego regionu (oznaczonego mniejszą wersją danej flagi). W wielu sytuacjach podczas walki i obrony imperium łączy siłę swoich regionów, co opisano w dalszej części instrukcji.

✠ **Upadek imperium.** Jeśli imperium zostanie zmniejszone do tylko regionu stołecznego, odłóż jego flagę do puli. Nie jest to już imperium.

PRZYKŁAD CZYTANIA MAPY INDII



Zlecenie po prawej stronie zapewni 7 £, jeśli zostanie zrealizowane przez Prezydenta. (Mała cyfra używana jest przy deregulacji).



Zlecenia zakryte żetonem zamkniętego zlecenia nie mogą zostać zrealizowane.



Na tej mapie znajduje się jedno imperium, którego stolicą jest Hajdarabad i które rozciąga się też na Majsur. Jego łączna siła to 3 (2+1).

Bombaj to suwerenny region o sile 0.

Madras jest obecnie kontrolowane przez Kompanię, a jego Gubernator znajduje się na nakładce Gubernatora. Jego siła zależy od statusu armii Madrasu.

Obecnie w Madrasie znajdują się 2 znaczki niepokoju, co zwiększy siłę ataku przeciwko Kompanii w danym regionie.

Hajdarabad i Majsur mają również żetony łupów, które zostaną zabrane dopiero po ich podbiciu.



WIDMO KRYZYSU (SŁOŃ)

Indie zawsze borykały się z widmem kryzysu. Reprezentuje to słoń oraz jego położenie na mapie i kierunek, w którym jest zwrócony. Słoń zawsze jest w grze.

Wskazuje on na jeden z dwóch rodzajów kryzysu:

✠ **Zbliżająca się inwazja.** Kiedy słoń znajduje się na granicy pomiędzy dwoma regionami, aktywny region (z ogonem słońcia) przygotowuje się do podbicia regionu, w którego kierunku zwrócony jest słoń.

✠ **Zbliżające się powstanie.** Jeśli słoń znajduje się na środku regionu lub jest zwrócony w stronę regionu, który dominuje region ze słońcem, aktywny region przygotowuje się do powstania przeciwko dominującemu regionowi i walki o odzyskanie swojej suwerenności.

Inwazje i powstania są szczegółowo opisane w fazie Wydarzeń w Indiach.

Negocjacje

John Company to gra negocjacyjna. Gracze mogą wymieniać się ze sobą wieloma zasobami. Są to: działalności, zakryte karty szantażu, pieniądze z rodzinnego skarbca, udziały i karty obietnic. **Nie możesz** wymieniać się urzędnikami, zarządcami, oficerami, elementami na posiadłościach, małżonkami, przegłosowanymi prawami, zagranymi kartami szantażu, tarczą Premiera ani trofeami.

Karty obietnic

Każdy gracz posiada zestaw pięciu kart obietnic, które może przekazać innym graczom w ramach negocjacji. Gracz może „zażądać spełnienia” obietnicy z karty od gracza, który ją złożył, zmuszając go do jej wypełnienia, jeśli to możliwe. **Nie możesz jednak „zażądać spełnienia” obietnicy, kiedy gra dobiegnie końca i gracze rozpatrują punktację końcową.** Jeśli kilku graczy zażąda spełnienia obietnicy w tym samym czasie, gracz, który je złożył, wybiera, które z nich spełni, jeśli nie może spełnić wszystkich. Wszystkie karty obietnic zawierają na odwrocie szczegółowe opisy dotyczące ich użycia.

Podczas wymieniać się zasobami obowiązuje jedna złota zasada:

wymieniony zasób nie może zostać aktywowany dwukrotnie.

Przykładowo, podczas fazy premii, Kasia otrzymuje 1 £ jako przychody z jej warsztatu. Jeśli sprzeda teraz swój warsztat innemu graczowi, nie przyniesie on ponownie 1 £ w tej rundzie.

Negocjacje dotyczące natychmiastowej wymiany są wiążące. Wszystkie inne negocjacje nie są wiążące.

Szczegóły wymiany opisane są poniżej:

☛ **Karty działalności i szantażu.** Możesz przekazać dowolną kartę działalności. Możesz pozwolić innym graczom podejrzeć twoją zakrytą kartę szantażu i przekazać ją, ale nie możesz przekazać odkrytej karty szantażu. *Pamiętaj, aby zmienić odpowiednio liczbę punktów zwycięstwa, jeśli przekazujesz towary luksusowe.*

☛ **Pieniądze z rodzinnego skarbca.** Możesz dowolnie przekazywać pieniądze ze skarbca twojej rodziny do skarbców innych rodzin.

☛ **Udziały.** Kiedy przekazujesz udziały, gracz otrzymujący je powinien zwrócić element poprzedniego właściciela do jego puli i umieścić na jego miejscu własnego członka rodziny. Nie możesz przekazać Przewodniczącego.

☛ **Karty obietnic.** Możesz przekazać karty obietnicy dowolnemu graczowi, łącznie ze zwróceniem obietnicy graczowi, który ją złożył, lub przekazaniu takiej obietnicy innemu graczowi.



Koniec gry

Każdy scenariusz w grze *John Company* kończy się wraz z końcem rundy wskazanej przez dany scenariusz. Gra może również zakończyć się natychmiast, jeśli znacznik reputacji Kompanii dotrze na skrajne lewe pole toru reputacji.

Kiedy gra dobiegnie końca, gracze nie mogą już negocjować, żądać spełnienia obietnic ani zagrywać kart szantażu (*chyba że tekst danej karty na to pozwala*). Następnie gracze rozpatrują fazę końcowej punktacji.

KOŃCOWA PUNKTACJA

Końcowa punktacja składa się z kilku opisanych poniżej kroków. Wszystkie remisy po końcowej punktacji są rozpatrywane na korzyść gracza z największą liczbą symboli okien, a następnie w kolejności Premiera (zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od Premiera).

1. Nagroda za wpływy. Każdy gracz sumuje swoje punkty wpływów. Punkty wpływów pochodzą z następujących źródeł:

■ **Tor wpływów.** Każda działalność (*pamiętaj, że niektóre karty prestiżu są działalnościami*) lub udziały Kompanii mają wartość wpływów określoną przez liczbę obok ich żetonów na torze wpływów. Dwa dolne pola są warte o punktów wpływów.

■ **Premier i prawa.** Każdy żeton przegłosowanego prawa w twoim obszarze jest wart 1 punkt wpływów. Funkcja Premiera zapewnia sprawującemu ją graczowi 2 punkty wpływów.

■ **Karty.** Niektóre karty szantażu i jeden małżonek mają wartość w punktach wpływów. Punkty wpływów z kart szantażów w twoim obszarze gry liczą się niezależnie od tego, czy karta jest odkryta, czy zakryta.

■ **Trofea.** Każdy żeton trofeum w twoim obszarze gry jest wart 1 punkt wpływów.

Gracze z największą oraz drugą w kolejności największą liczbą punktów wpływów otrzymują punkty zwycięstwa w zależności od tego, w której rundzie gra dobiegła końca, zgodnie z tabelą na planszy. **Jeśli gracze remisują pod względem największej liczby punktów wpływów, obaj remisujący gracze otrzymują tyle punktów zwycięstwa, ile otrzymałby gracz na drugim miejscu, a punkty za drugie miejsce nie są przyznawane.** Gracze remisujący pod względem drugiej najwyższej liczby punktów wpływów nie otrzymują żadnych punktów zwycięstwa.

2. Rada Dyrektorów i warsztaty. Jeśli Kompania przetrwała, każde udziały Kompanii są warte liczbę punktów zwycięstwa wskazaną na polu Rady. Jeśli Kompania poniosła porażkę, gracze zamiast tego pomniejszają swój wynik o tę liczbę za każde udziały oraz otrzymują 1 punkt zwycięstwa za każdy posiadany warsztat. Wynik może spaść poniżej 0.

3. Ostatnia emerytura i konsekwencje porażki. Jeśli Kompania przetrwała, każdy gracz rzuca kośćmi na przemęczenie i wysyła swoich seniorów na emeryturę. Gracze nie otrzymują żadnych kart prestiżu. Jeśli Kompania poniosła porażkę, dobierz 1 kartę porażki Kompanii i rozpatrz ją.



Symbol
punktów
zwycięstwa



Symbol
wpływów

Przebieg gry

Gra *John Company* rozgrywana jest przez określoną liczbę rund. Każda runda składa się z faz, rozpatrywanych w następującej kolejności:

- I. **Sezon towarzyski.** Urzędnicy kończą kariery i rywalizują o karty prestiżu.
- II. **Faza rodziny.** Gracze inwestują w Kompanię i zwiększają swój kapitał. Następnie mogą zostać utworzone nowe udziały Kompanii.
- III. **Faza zatrudniania.** Kompania uzupełnia wszystkie wakaty.
- IV. **Akcje Kompanii.** Każdy urząd Kompanii (w kolejności od lewej do prawej, wskazanej przez czerwoną wstęgę na planszy) wykonuje swoje akcje.
- V. **Faza premii.** Gracze otrzymują dodatkowy przychód.
- VI. **Faza finansów.** Kompania opłaca swoje wydatki, Przewodniczący może wypłacić dywidendy, a Kompania aktualizuje odpowiednio swoją reputację.
- VII. **Wydarzenia w Indiach.** Rozpatrywane są sztormy i wydarzenia w Indiach.
- VIII. **Posiedzenie Parlamentu.** Parlament odbywa posiedzenie, aby głosować nad prawem.
- IX. **Faza utrzymania i przygotowania.** Gracze opłacają utrzymanie swoich posiadłości i przygotowują się na następną rundę.

„The Political-Banditti Assailing the Savior of India” (1786) autorstwa Jamesa Gillraya.

Wczesne rysunki Gillraya dotyczące Warrena Hastingsa, gubernatora generalnego Indii, pokazywały go jako bohatera. Tutaj jest atakowany przez Charlesa Jamesa Foxa, Edmunda Burke’a i Fredericka Northa, przedstawionych jako bandytów. Jednak w miarę upływu czasu, wraz z rozpoczęciem procedury impeachmentu, Gillray zmieniał swoją postawę (patrz strona 21).



I. Sezon towarzyski

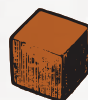
Sezon towarzyski dzieli się na trzy kroki: krok przemęczenia, krok emerytury oraz krok kart prestiżu. W pierwszej rundzie gry ta faza jest pomijana.

PRZEMĘCZENIE

Ten krok wykonywany jest przez wszystkich graczy jednocześnie.

Rzuć 1 kością za każdą kartę urzędu, którą posiadasz. **Każdy znacznik zmęczenia na karcie dodaje 1 do wyniku rzutu dla danego urzędu.** Wynik określa, co się dzieje:

- ❧ 1 lub 2: Nic się nie dzieje.
- ❧ 3 lub 4: Dodaj znacznik zmęczenia na daną kartę urzędu.
- ❧ 5 lub więcej: Dany urzędnik kończy swoją karierę. Porusz członka rodziny pełniącego ten urząd na pole seniorów na planszy. Następnie odwróć daną kartę urzędu na stronę wakatu (rewers) i połóż ją na polu wakatów na planszy. Znaczniki zmęczenia, które znajdowały się na danej karcie urzędu, należy odłożyć z powrotem do puli.



Znacznik zmęczenia (i niepokoju)

- ❧ Stresujące przewodnictwo. Kiedy rzucasz za Przewodniczącego, dodaj 1 do wyniku.

EMERYTURA

Zaczynając od Przewodniczącego (lub byłego Przewodniczącego, w przypadku wakatu w tym urzędzie) i idąc w kierunku wskazówek zegara, każdy gracz może wysłać swojego seniora (lub seniorów) na emeryturę. Dla każdego seniora wybierz jedną z posiadłości po lewej stronie planszy, opłać jej koszt wskazany w lewym górnym rogu pola posiadłości i porusz swojego seniora na dane pole. Przesuń swój znacznik punktów zwycięstwa o wskazaną liczbę punktów.

Uwaga: Większość posiadłości posiada po prawej stronie kosztu również wartość utrzymania, która musi być opłacana podczas fazy utrzymania i przygotowania. Ponadto większość posiadłości posiada również symbole podatku od okien, który być może trzeba będzie zapłacić podczas fazy posiedzenia Parlamentu.



Symbol podatku od okien

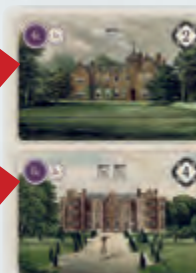
Kiedy opłacasz koszt przejścia seniora na emeryturę, zamiast odkładać pieniądze bezpośrednio do banku, połóż je w pobliżu swojego obszaru gry. Zostaną one wykorzystane do ustalenia kolejności tur w następnym kroku i należy odłożyć je do banku dopiero na końcu sezonu towarzyskiego.

PRZEMĘCZENIE I SENIORZY NA EMERYTURZE

Niebieski rzuca jedną kością za Kierownika transportu, który kończy karierę. Żółty rzuca kością za każdy urząd. Na obu urzędnikach znajduje się znacznik zmęczenia, więc każdy rzut jest zmodyfikowany o +1. Dyrektor handlowy kończy swoją karierę. Prezydent Madrasu otrzymuje znacznik zmęczenia.

Następnie karty Kierownika transportu i Dyrektora handlowego zostają odwrócone i umieszczone na polu wakatów, a znajdujący się na nich członkowie rodzin zostają przesunięci na pole seniorów.

Na końcu gracze wykonują krok emerytury. Żółty jako pierwszy wysyła swojego seniora na posiadłość o wartości 4 £. Niebieski wybiera posiadłość o wartości 8 £.



KARTY PRESTIŻU

Zaczynając od gracza, który w tej rundzie wydał łącznie najwięcej pieniędzy na emerytury, każdy gracz, który wysłał w tej rundzie przynajmniej jednego swojego seniora na emeryturę, musi wziąć lub odrzucić jedną kartę z puli sezonu towarzyskiego. Wszystkie remisy rozstrzygane są na korzyść największej łącznej liczby symboli okien (*łącznie z emeryturami z tej rundy!*), a następnie w kolejności Premiera (zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od Premiera).

Kiedy gracz wybiera swoją kartę, może podejrzeć dowolne karty szantażu w puli sezonu towarzyskiego.

Jeśli w puli nie ma już żadnych kart, pozostali gracze są pomijani.

Następnie, **odrzuć wszystkie pozostałe karty** i uzupełnij pulę sezonu towarzyskiego trzema nowymi kartami. Karty szantażu połóż zakryte. Zwykłe karty prestiżu połóż odkryte. *Uwaga: Należy to zrobić, nawet jeśli w tej rundzie nie została zabrana żadna karta!*

Na końcu odłóż członków rodziny pozostałych na polu seniorów do swojej puli.

Szczegółowy opis kart prestiżu i szantażu

Poniżej opisane zostały różne typy kart prestiżu i szantażu:

- Małżonkowie zazwyczaj zwiększają liczbę punktów zwycięstwa twojej rodziny, ale większość z nich wprowadza jakieś ograniczenie, którego musisz przestrzegać do końca gry. Małżonkowie **nie mogą** być przekazywani. Jeśli ograniczenie wymaga, abyś odrzucił lub przekazał działalność/udziały, gracze muszą negocjować przekazanie natychmiast po tym, jak wezmą daną kartę małżonka. W przypadku karty Violet Effingham wszystkie przygotowane statki powiązane z odrzuconymi stoczniami pozostają w grze, ale dana stocznia nie może zostać kupiona podczas fazy rodziny, jeśli przypisany do niej statek jest w grze.

Większość małżonków zapewnia również zniżkę emerytalną, która obniża koszt przejścia na emeryturę o wskazaną wartość. Zniżki te mogą się kumulować, ale mogą zostać użyte tylko przez ciebie. Każda zniżka może zostać użyta raz na sezon towarzyski i raz podczas końcowej punktacji. *Uwaga: Zniżki obniżają sumę pieniędzy, które wydasz na emeryturę, co może wpłynąć na kolejność, w jakiej gracze będą wybierać karty prestiżu.*

- Działalności na kartach prestiżu zapewniają specjalne zdolności, których gracz może użyć. Te działalności mogą również zapewniać punkty wpływów podczas końcowej punktacji tak samo jak inne działalności danego typu i w ten sam sposób mogą zostać objęte prawem podczas fazy posiedzenia Parlamentu. Takie działalności mogą być przekazywane.
- Szantaż zapewnia jednorazowy efekt. Po użyciu karty szantażu umieść ją odkrytą w swoim obszarze gry – **nie może** już zostać przekazana. Na końcu gry wszystkie karty szantażu w obszarze gracza (*odkryte lub zakryte*) zapewniają punkty wpływów podczas końcowej punktacji.

PULA SEZONU TOWARZYSKIEGO

Następnie gracze wykonują krok kart prestiżu. Ten krok wykonuje się w kolejności, zaczynając od gracza, który wydał najwięcej pieniędzy podczas kroku emerytury. Niebieski wydał 8 £, a żółty 4 £, dlatego niebieski wybiera pierwszy.

Najpierw niebieski podgląda kartę szantażu, ale postanawia wziąć kartę Lorda Highgate'a. Nie doбира nowej karty na jego miejsce.

Żółty podgląda kartę szantażu i decyduje się ją wziąć.

Na końcu pozostała karta zostaje odrzucona i trzy nowe karty zostają umieszczone w puli sezonu towarzyskiego.



II. Rodzina

Ta faza składa się z dwóch kroków. Najpierw wszyscy gracze wykonują swoje akcje rodziny. Następnie mogą zostać utworzone nowe udziały Kompanii.

AKCJE RODZINY

Zaczynając od gracza sprawującego urząd Przewodniczącego i idąc dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jedną z akcji rodziny opisanych w tej sekcji. Każdy gracz powinien położyć swój znacznik okazji na akcji, którą wybrał. *(Uwaga: Na początku gry znacznik okazji nie znajduje się na żadnej akcji).*

Zabrakło członków rodziny? Jeśli potrzebujesz umieścić członka rodziny, ale już ich nie masz, musisz wziąć jednego z dowolnej posiadłości. Jeśli to zrobisz, cofnij swój znacznik punktów zwycięstwa o wartość wskazaną na danej posiadłości. *(Uwaga: ta zasada dotyczy także tworzenia udziałów firmy podczas deregulacji).*

Jeśli na początku tej fazy znacznik okazji gracza znajdował się już na akcji, którą wybrał, może wykonać tę akcję dwa razy. *Przykład: twój znacznik okazji znajduje się na akcji zakupu stoczni. W tej rundzie możesz wykonać daną akcję dwa razy. Jeśli wybierzesz inną akcję, możesz wykonać ją tylko raz.*

- ✿ **Dodatkowe akcje.** Niektóre prawa pozwalają graczom wykonać dodatkowe akcje po tym, jak wykonają swoją podstawową akcję. **Można użyć tylko ostatnio przegłosowanej dodatkowej akcji.** Ta akcja nie czerpie korzyści ze znacznika okazji, a gracz wykonujący dodatkową akcję nie przesuwającego swojego znacznika okazji na odpowiadającą jej akcję.
- ✿ **Brak możliwych akcji.** Może się zdarzyć, że gracz nie będzie w stanie wykonać akcji rodziny. W takiej sytuacji nie wykonuje żadnej akcji i odkłada swój znacznik okazji do swojej puli. *Dzieje się tak tylko, jeśli gracz nie ma żadnych członków rodziny, posiadłości ani monet.*



Powołaj zarządcę

Umieść jednego członka rodziny na jednym z trzech pól regionalnych zarządców. Jeśli w co najmniej 4 urzędach są wakaty, możesz w tej rundzie umieścić jednego dodatkowego zarządcę. *Potencjalnie możesz dzięki temu umieścić w jednej rundzie dwóch lub trzech zarządców, w zależności od lokalizacji twojego znacznika okazji.*



Powołaj oficera

Umieść jednego członka rodziny na polu oficerów w trakcie szkolenia.



Symbol podatku od okien



Zakup towary luksusowe

Zapłać do banku 4 £ i weź jedną kartę towarów luksusowych. Każda taka karta zapewnia ci 2 punkty zwycięstwa, dopóki jesteś w jej posiadaniu. Przesuń odpowiednio swój znacznik punktów zwycięstwa. Każda karta towarów luksusowych posiada symbole podatku od okien, który być może trzeba będzie zapłacić podczas fazy posiedzenia Parlamentu. Każde towary luksusowe liczą się jako działalność społeczna.



Zakup stocznię

Zapłać do banku 2 £ i weź jedną kartę stoczni. Umieść odpowiedni żeton statku na wskazanym polu na stoczni. Stocznia zapewnia w każdej rundzie premię w postaci dodatkowego 1 £, jeśli jej statek został przygotowany, oraz 1 głos podczas fazy posiedzenia Parlamentu. Każda stocznia liczy się jako działalność transportowa.



Zakup warsztat

Zapłać do banku 5 £ i weź jedną kartę warsztatu. Warsztat zapewnia w każdej rundzie premię w postaci dodatkowego 1 £ oraz 2 głosy podczas fazy posiedzenia Parlamentu. Jeśli Kompania poniesie porażkę, warsztat jest wart 1 punkt zwycięstwa podczas końcowej punktacji. Każdy warsztat liczy się jako działalność produkcyjna.



Zabiegaj o udziały

Umieść członka rodziny na pustym polu na torze giełdy nad Radą Dyrektorów i zapłać do banku koszt wydrukowany na danym polu. Ci członkowie rodziny mogą stać się udziałami na końcu fazy rodziny. Kiedy członek rodziny staje się udziałami, może zapewniać przychód w postaci dywidend i będzie wart punkty zwycięstwa na końcu gry, jeśli Kompania przetrwa. Jeśli Kompania poniesie porażkę, zamiast tego zapewni on punkty ujemne.

NOWE UDZIAŁY KOMPANII

Kiedy wszyscy gracze wykonają swoją turę, sprawdź, czy któryś z członków rodziny na giełdzie zostanie przesunięty do Rady. Należy przesunąć jednego członka rodziny za każde pole długu Kompanii w sposób opisany poniżej.

Jeśli Kompania ma dług, przesunąć członka rodziny znajdującego się najdalej po prawej stronie toru giełdy na pole Rady, po czym obniżyć dług Kompanii na torze o 1. Członek rodziny znajdujący się w Radzie jest nazywany udziałami Kompanii. Jeśli Kompania nadal ma dług, powtórz ten krok.

Jeśli na torze giełdy znajdują się jeszcze członkowie rodzin, ale Kompania nie ma już długu, przesunąć wszystkich pozostałych członków rodzin na torze giełdy maksymalnie w prawo, zachowując ich kolejność.

III. Faza zatrudniania

W tej fazie wszystkie wakaty w Kompanii zostają uzupełnione poprzez zatrudnianie członków rodzin.

OGÓLNE ZASADY ZATRUDNIANIA

Wakaty w urzędach są uzupełniane w kolejności rosnącej, zgodnie z liczbami na rewersach kart urzędów. Wakaty uzupełniają tylko konkretni urzędnicy, zatrudniając członków rodzin z określonej puli kandydatów. Zatrudniający urzędnik i dostępni kandydaci są wymienieni na rewersie karty urzędu. Kiedy kandydat zostanie zatrudniony, przesunąć danego członka rodziny do jego nowego urzędu i dać graczowi jego rodziny odpowiednią kartę urzędu.

- ✿ **Nepotyzm.** Możesz zatrudnić własnego członka rodziny, ale musisz otrzymać na to wyraźną zgodę każdego innego gracza, którego członek rodziny znajduje się w puli kandydatów na ten urząd. Ta zasada nie obowiązuje przy wybieraniu Przewodniczącego.
- ✿ **Awanse.** Niektórzy wyżsi rangą urzędnicy (*tacy jak Dyrektor handlowy*) są zatrudniani spośród członków rodzin, którzy pełnią już urząd. Za każdym razem, kiedy członek rodziny awansuje w ten sposób, karta jego poprzedniego urzędu powinna zostać odwrócona i dodana do stosu wakatów w odpowiedniej kolejności (rosnąco). **Wszystkie znaczniki zmęczenia z poprzedniej karty awansowanego urzędnika są przesuwane na jego nową kartę urzędu.**

Brak kandydatów lub zatrudniającego? W niektórych sytuacjach może brakować odpowiedniego kandydata na dany urząd. Kiedy tak się stanie, należy pominąć zatrudnianie danego urzędnika – w tej rundzie w danym urzędzie pozostaje wakaty, nie wykona więc żadnych akcji (włącznie z zatrudnianiem innych urzędników). Jeśli w urzędzie odpowiedzialnym za zatrudnienie kandydata również jest wakaty, dany urząd jest pomijany.

Struktura Kompanii



Każdy urzędnik jest zatrudniany w inny sposób, opisany poniżej.

PRZEWODNICZĄCY

Dowolny gracz posiadający udziały Kompanii może starać się zostać nowym Przewodniczącym. Aby zostać wybranym na nowego Przewodniczącego, musisz otrzymać zgodę od graczy kontrolujących większość obecnych udziałów Kompanii.

Na początku wyborów, były Przewodniczący powinien ogłosić liczbę udziałów Kompanii niezbędnych do uzyskania bezwzględnej większości (więcej niż połowa całkowitej liczby udziałów). Następnie każdy gracz może zgłosić swoją kandydaturę. Kiedy któryś z kandydatów uzyska poparcie wymaganej liczby udziałów, wybory kończą się i dany gracz zostaje wybrany na nowego Przewodniczącego.

Nowo wybrany Przewodniczący bierze znacznik Przewodniczącego i przesuwają jeden ze swoich udziałów Kompanii na pole Przewodniczącego na planszy. **Ten członek rodziny nadal liczy się jako udziały Kompanii, ale nie można go przekazać w ramach negocjacji ani użyć do inwestycji w firmę (jeśli w grze jest Deregulacja).**

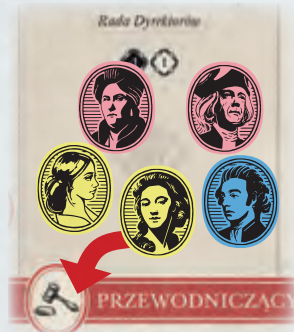
Jeśli żaden z kandydatów nie jest w stanie uzyskać niezbędnego poparcia, były Przewodniczący wybiera dowolnego gracza posiadającego przynajmniej 1 udziały Kompanii, który zostaje nowym Przewodniczącym (może wybrać też siebie). Ten wybór nie podlega zasadzie nepotyzmu.

Pusta Rada? W niektórych scenariuszach może się zdarzyć, że Rada będzie pusta. W takiej sytuacji były Przewodniczący automatycznie zostaje nowym Przewodniczącym i powinien umieścić członka rodziny ze swojej puli na polu Przewodniczącego. Jeśli jego pula jest pusta, musi wziąć członka rodziny z posiadłości. Jeśli to również jest niemożliwe, urząd Przewodniczącego zostaje pusty.

WYBORY PRZEWODNICZĄCEGO

Na polu Rady Dyrektorów znajduje się 5 udziałów. Aby zostać Przewodniczącym, gracz posiadający udziały w Radzie potrzebuje wsparcia większości udziałów. W tym przypadku wystarczy mu poparcie 3 udziałów.

Jeśli nikt nie zdoła uzyskać wymaganego poparcia, niebieski (jako były Przewodniczący) wybierze kogośkolwiek z Rady. Z tego powodu żółty i różowy postanawiają współpracować. Żółty chciałby zostać Przewodniczącym i oferuje różowemu 1 £ oraz kartę obietnicy w zamian za jego poparcie. Różowy się zgadza i żółty zostaje wybrany na Przewodniczącego.



Pozostałe zasady zatrudniania są dość proste. Gracze uczący się dopiero gry mogą przeczytać poniższy przykład zatrudniania i pominąć na razie resztę tej sekcji.

OGÓLNE ZASADY ZATRUDNIANIA

Przewodniczący (różowy) musi zatrudnić Dyrektora handlowego – może wybrać na ten urząd dowolnego innego urzędnika z wyjątkiem Gubernatora. Oto obecni kandydaci:



Różowy chciałby awansować na to stanowisko Zwierzchnika armii, ale ze względu na zasadę nepotyzmu może to zrobić tylko wtedy, jeśli uzyska zgodę żółtego i niebieskiego. Żółty i niebieski postanawiają nie udzielać mu zgody.

Żółty oferuje różowemu 1 £ w zamian za awans. Niebieski również oferuje 1 £, a także kartę obietnicy „Zgoda na nepotyzm”. Pozwoliłaby ona różowemu na późniejszym etapie gry zignorować niebieskiego podczas rozpatrywania zasady nepotyzmu. Różowy zgadza się i awansuje Kierownika transportu.

Najpierw niebieski przesuwającego członka rodziny z urzędu Kierownika transportu na pole Dyrektora handlowego i bierze kartę urzędu Dyrektora handlowego. Znaczniki zmęczenia z karty awansowanego urzędnika są przesuwane na jego nową kartę urzędu. Następnie umieścić kartę urzędu Kierownika transportu na stosie wakatów.



DYREKTOR HANDLOWY

Przewodniczący zatrudnia go spośród dowolnych obecnych urzędników z wyjątkiem Przewodniczącego i Gubernatora. Jeśli wszystkie urzędy są puste, może zostać wybrany dowolny zarządca. *Uwaga: Oficerowie nie są urzędnikami.*

KIEROWNIK TRANSPORTU

Przewodniczący zatrudnia na to stanowisko dowolnego zarządcę.

ZWIERZCHNIK ARMII

Przewodniczący zatrudnia na to stanowisko dowolnego Dowódcę z armii dowolnej prezydencji. Jeśli nie ma żadnego Dowódcy, może zatrudnić dowolnego oficera, a jeśli nie ma i jego, może zatrudnić dowolnego członka rodziny z pola „Oficerowie w trakcie szkolenia”.

PREZYDENCI

Dyrektor handlowy zatrudnia na to stanowisko dowolnych zarządców lub Gubernatorów powiązanych z prezydencją danego regionu.

GUBERNATORZY

Prezydenci powiązani z danym Gubernatorstwem zatrudniają dowolnego zarządcę lub oficera z tego regionu. Członek rodziny obejmujący ten urząd powinien zostać położony na wierzchu odpowiedniej nakładki Gubernatora. *Uwaga: Dowódca nie jest oficerem i nie może awansować na Gubernatora.*

Jeśli w grze jest Gubernator generalny, te stanowiska przestają istnieć (strona 26).

NADINSPEKTOR HANDLU W CHINACH

Przewodniczący zatrudnia na to stanowisko dowolnego zarządcę.

IV. Akcje Kompanii

Zaczynając od Przewodniczącego, każdy urząd Kompanii po kolei wykonuje swoje akcje, idąc od lewej do prawej wzdłuż czerwonej wstęgi na planszy. Przewodniczący jest odpowiedzialny za przypilnowanie kolejności wykonywania akcji przez graczy i sprawnego przebiegu tej fazy. Zachęcamy do używania młotka lub dzwonka.

- ✱ **Wakaty w urzędach.** Czasami wakaty w urzędach pozostaną nieobsadzone, jeśli brakuje odpowiednich kandydatów do zatrudnienia, lub jeśli wakat dotyczył urzędu zatrudniającego.
- ✱ **Puste akcje.** Gracz nie może wykonać akcji, która nie miałaby żadnego efektu ani szansy na sukces, *np. handlować, jeśli nie posiada statku, który mógłby zrealizować zlecenie, albo rozlokowywać wojsko, jeśli nie miałby kości, które mogłyby spowodować potencjalne straty w oficerach.*

TEST SUKCESU

Prowadzenie interesów w Indiach jest ryzykowne. Większość akcji, które dotyczą Indii, wymaga od aktywnego gracza sprawdzenia, czy jego działania zakończyły się sukcesem. Każdy test sukcesu wymaga rzucenia kośćmi. Liczba kości zależy od zasobów, które posiadasz i chcesz wydać w ramach akcji. Wszystkie wydawane pieniądze pochodzą ze skarbca danego urzędu i są odkładane do banku.

Kiedy masz wykonać test, najpierw zdecyduj, ile zasobów chcesz wydać lub wyczerpać, a następnie zbierz odpowiednią liczbę kości zgodnie z zapisem na danej karcie urzędu.

Następnie usuń liczbę kości określoną przez karę. Rzuć kośćmi i użyj **najniższej wyrzuconej wartości**, aby ustalić jeden z trzech rezultatów:

- ☛ 1 lub 2 to sukces.
- ☛ 3 lub 4 to porażka. **Test może zostać powtórzony, jeśli wystarczy na to zasobów.**
- ☛ 5 lub 6 to katastrofalna porażka. Urząd nie wykonuje dalszych akcji. Aktywny urzędnik zostaje natychmiast odłożony do puli danego gracza, a karta danego urzędu zostaje odwrócona i umieszczona na polu wakatów. Znaczniki zmęczenia, które znajdowały się na danej karcie urzędu, należy odłożyć z powrotem do puli.

Uwaga: Niektóre urzędy używają wyniku testu w inny sposób, co opisano poniżej w ich zasadach.

Szansa na sukces

	1k6	2k6	3k6	4k6	5k6	6k6	7k6
Sukces	33%	56%	70%	80%	87%	91%	94%
Porażka	33%	33%	26%	19%	13%	9%	6%
Katastrofalna porażka	33%	11%	4%	1%	<1%	<1%	<1%



PRZEWODNICZĄCY

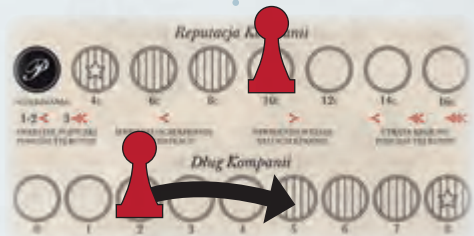
Przewodniczący może najpierw zwiększyć dług Kompanii, a następnie musi przydzielić fundusze Kompanii.

Możesz trzy razy przesunąć znacznik długu Kompanii w górę toru. Za każde pole, o które przesunął się znacznik długu, zwiększ fundusze Kompanii o 5 £. Jeśli chcesz przesunąć znacznik długu jeszcze dalej, musisz uzyskać zgodę od graczy kontrolujących większość udziałów Kompanii za każde kolejne pole (*pamiętaj, że w tym przypadku Przewodniczący również liczy się jako udział!*). Przewodniczący nie może zwiększyć długu bardziej niż pozwala na to tor długu Kompanii.

Następnie przydziel **wszystkie fundusze** z toru funduszy Kompanii do dowolnych skarbców innych urzędów. Za każdym razem przesun znacznik funduszy Kompanii w dół toru o odpowiednią liczbę pól i dodaj taką samą ilość pieniędzy do skarbcza urzędu. *Wskazówka: Przewodniczący może chcieć zwiększać dług stopniowo, jednocześnie przydzielając fundusze, aby łatwiej mu było planować. Jest to dopuszczalne, jeśli przestrzega przy tym opisanych w poprzednim akapicie zasad zwiększania długu.*

ZACIĄGANIE DŁUGU

Kompania ma 2 długi i 3 £ dostępnych funduszy, które pozostały z poprzedniej rundy. Ponieważ skarbcze urzędów są w większości puste, Przewodniczący chce zebrać dodatkowe pieniądze. Przewodniczący może przesunąć znacznik długu Kompanii maksymalnie o 6 pól w prawo, jeśli otrzyma poparcie większości Rady. Przewodniczący nie chce błagać, dlatego postanawia przesunąć go o 3 pola. W ten sposób dodaje do funduszy Kompanii 15 £, co daje łącznie 18 £.



DYREKTOR HANDLOWY

Dyrektor handlowy może wykonać akcję specjalnego wysłannika, a następnie może przenieść zarządców i statki pomiędzy prezydencjami. Akcja specjalnego wysłannika może zostać wykonana kilkakrotnie.

Specjalny wysłannik

Wykonaj test. Każdy 1 £, który wydasz, zapewnia ci jedną kość. Nie ma żadnej kary.

Jeśli odniosłeś sukces, wybierz jedną z następujących opcji:

- **Rozpocznij handel z Chinami.** Stwórz urząd Nadinspektora handlu w Chinach, kładąc nakładkę tego urzędu po prawej stronie planszy, w pobliżu Prezydencji Bengalu, i biorąc kartę tego urzędu ze stosu nieużywanych urzędów. Ten urzędnik powinien zostać natychmiast zatrudniony.
- **Otwórz zlecenie.** Otwórz jedno zamknięte zlecenie w dowolnym regionie w Indiach, który **nie jest kontrolowany** przez Kompanię.

Następnie możesz dokonać do dwóch przeniesień. Za każdym razem możesz przenieść jednego zarządcę lub statek z jednej prezydencji lub obszaru morza na inny.

SPECJALNY WYSŁANNIK

Dyrektor handlowy postanawia wydać 3 £ na akcję specjalnego wysłannika. Jego test kończy się sukcesem i decyduje się otworzyć zlecenie.

Ponieważ Bengal jest kontrolowany przez Kompanię, Dyrektor handlowy nie może otworzyć tu swojego drugiego zlecenia przy pomocy specjalnego wysłannika. Zamiast tego postanawia otworzyć zlecenie na Ziemiach Marathów.





KIEROWNIK TRANSPORTU

Kierownik transportu przygotowuje, kupuje i wynajmuje statki w imieniu Kompanii.

Musisz wydać tyle funduszy z twojego skarbca, żeby zostało w nim maksymalnie 2 £. Fundusze mogą zostać wydane na następujące akcje:

- ✦ **Wynajem dodatkowych statków.** Zapłać 2 £ do banku, aby umieścić dodatkowy statek z puli w dowolnym obszarze morza. Dodatkowe statki są wynajmowane krótkoterminowo i zostaną odłożone do puli podczas kroku przygotowania.
- ✦ **Przygotowanie statków w stoczniach.** Zapłać 3 £ do banku, aby wziąć statek ze stoczni i umieścić go w dowolnym z trzech obszarów morza.
Uwaga: Ta akcja nie wymaga zgody właściciela stoczni.
- ✦ **Zakup statków Kompanii.** Jeśli na stoczniach nie ma żadnych statków, zapłać 5 £ do banku i umieść statek Kompanii z puli w dowolnym obszarze morza.



ZWIERZCHNIK ARMII

Zwierzchnik armii przenosi oficerów i oddziały pomiędzy armiami, przydziela nowych oficerów i nowych Dowódców.

Najpierw możesz wykonać do dwóch przeniesień pomiędzy armiami. Za każdym razem przenieś jednego oficera lub oddział z jednej armii do drugiej. Przeniesione elementy zawsze pozostają w górnej połowie pola armii.

Następnie musisz przydzielić każdego członka rodziny z pola „Oficerowie w trakcie szkolenia” do dowolnej z trzech armii. Nowi oficerowie są umieszczani w górnej połowie pola armii.

Następnie rozpatrz ewentualną zmianę dowództwa dla każdej armii. Jeśli któryś z graczy posiada w danej armii **łącznie więcej członków rodziny** niż gracz obecnego Dowódcy lub jeśli stanowisko Dowódcy jest nieobsadzone, przydziel nowego Dowódcę. Wybierz gracza spośród tych mających największą liczbę członków własnej rodziny w danej armii. Przesuń jednego z jego oficerów na pole Dowódcy, a poprzedniego Dowódcę (jeśli jakiś był) umieść z powrotem w górnej połowie pola danej armii jako oficera.

PRZYDZIELANIE DOWÓDCÓW

Zwierzchnik armii (niebieski) rozpatrzył przeniesienia oraz przydział oficerów i teraz mianuje Dowódców.

Armia Bombaju zostaje pominięta, ponieważ żaden gracz nie ma w niej więcej członków rodziny niż obecny Dowódca.

Armia Madrasu nie ma Dowódcy, dlatego Zwierzchnik armii musi wybrać pomiędzy niebieskim a żółtym – wybiera niebieskiego.

Dowódca armii Bengalu nie ma już największej liczby członków rodziny, dlatego należy wyznaczyć nowego Dowódcę. Zwierzchnik armii postanawia wyznaczyć własnego oficera, a Dowódcę różowego zdegradować do poziomu oficera. Ponieważ nie jest to zatrudnianie, ten wybór nie podlega zasadzie nepotyzmu.





AKCJE PREZYDENCJI

Każdy Prezydent generuje dla Kompanii przychód przy pomocy akcji handlu i decyduje o kolejności, w jakiej swoje akcje wykona on, jego Dowódca i jego Gubernator.

Dowódcy i Gubernatorzy nie muszą wykonywać żadnych akcji, ale muszą otrzymać taką możliwość. Każde stanowisko musi zakończyć wszystkie akcje, zanim kolejne będzie mogło zacząć swoje (*gracze mogą odwracać swoich członków rodzin na drugą stronę, aby oznaczyć, że już wykonali akcje*). Akcja handlu może zostać wykonana w dowolnym momencie podczas akcji prezydencji, dopóki nie przerywa akcji innego stanowiska.

- ✿ **Wakat w urzędzie Prezydenta.** W przypadku wakatu w urzędzie Prezydenta, Przewodniczący decyduje o kolejności wykonywania akcji przez Dowódcę i Gubernatora (lub Gubernatorów). Robiąc to, Przewodniczący nie może wyrazić zgody na sfinansowanie lokalnego sojuszu ani wykonać akcji handlu.

Handel

Przy pomocy akcji handlu możesz zrealizować otwarte zlecenia w Indiach, zaczynając od portu macierzystego twojej prezydencji i kontynuując przez dowolne otwarte zlecenia, które realizujesz. Akcja handlu może zostać wykonana przed lub po akcjach Dowódcy lub dowolnego Gubernatora. Przebiega ona w następujący sposób:

1. Ogłoś regiony, w których chcesz handlować. Musisz zawrzeć w nich twój region macierzysty i nie możesz zawrzeć regionów, w których nie możesz handlować, ponieważ nie masz wystarczająco statków lub nie możesz zrealizować zlecenia, ponieważ połączone zlecenie jest zamknięte.
2. Wykonaj test. Każdy 1 £, który wydasz, zapewnia ci jedną kość. Odejmij od twojej łącznej puli kości 1 kość za każdy ogłoszony w kroku 1 region z wyjątkiem twojego regionu macierzystego.

Przypomnienie: Tak jak przy każdym teście, jeśli nie zakończył się on sukcesem, możesz spróbować wykonać test jeszcze raz podczas twoich akcji prezydencji, o ile masz wystarczająco zasobów i poprzedni test nie zakończył się katastrofalną porażką.

Jeśli test zakończył się sukcesem, umieść jednego zarządcę na otwartym, pustym polu zlecenia **za każdy statek** w obszarze morza tej prezydencji. Musisz umieścić tak wielu zarządców jak to możliwe, ale możesz ich umieścić tylko w ogłoszonych wcześniej regionach. Pierwszy zarządca musi zostać umieszczony na porcie macierzystym prezydencji (oznaczonym grubą czarną obwódką). Po zrealizowaniu danego zlecenia kolejni zarządcy muszą być umieszczani sąsiadująco z właśnie umieszczonym zarządcą. Za każde zrealizowane zlecenie zwiększ fundusze Kompanii o wartość wskazaną na zleceniu.

- ✿ **Brak zarządców?** Jeśli wszyscy zarządcy zostali już umieszczeni, a pozostały jeszcze statki do realizacji kolejnych zleceń, umieść żetony zrealizowanego zlecenia (na odwrocie żetonu zamkniętego zlecenia) na danych zleceniach, aby oznaczyć, że zostały zrealizowane.
- ✿ **Przywileje regionu macierzystego.** Prezydent nie może zrealizować zleceń z regionu macierzystego innego Prezydenta (*nawet w przypadku wakatu w danym urzędzie Prezydenta*).
- ✿ **Jeden handel.** Każdy Prezydent może wykonać tylko jedną udaną akcję handlu na rundę.



Następnie weź 1 £ z banku za każde zrealizowane przez ciebie zlecenie.



Następnie każdy gracz bierze z banku 1 £ za każdego swojego zarządcę, którego umieściłeś na zleceniu.

Związek zarządców: Jeśli zarządca zostanie umieszczony na zleceniu sąsiadującym z zarządcą z innej prezydencji, umieść separator prezydencji na połączeniu, aby podczas kroku przygotowania przynależność zarządców została zachowana.

HANDEL

Prezydent Madrasu chce handlować w Madrasie, Majsurze i Hajdarabadzie. Wydaje 6 £ na sześć kości, ale musi odjąć dwie kości, ponieważ handluje z dwoma regionami, które nie są jego regionem macierzystym.



Po rzucie 4 kośćmi handel kończy się sukcesem. Prezydent umieszcza trzech zarządców, a następnie jeden żeton zrealizowanego zlecenia.



Ponieważ miał pięć statków, mógł zdecydować się na handel w 4 regionach, ale nie chciał narażać się na stratę kolejnej kości w ramach kary.

Następnie Prezydent Madrasu zwiększa fundusze Kompanii na torze funduszy o 22 £ oraz bierze dodatkowo 5 £ z banku (4 £ jako premia Prezydenta i 1 £ za swojego umieszczonego zarządcę). Żółty bierze z banku 2 £ za swoich umieszczonych zarządców.



„Blood on Thunder Fording the Red Sea” (1788) autorstwa Jamesa Gillraya. Po powrocie z Indii, gdzie był gubernatorem generalnym, Warren Hastings został postawiony w stan oskarżenia w Izbie Gmin za spekulacje i bezwzględność politykę. Pomimo dowodów został uniewinniony, chociaż ucierpiała zarówno jego reputacja, jak i majątek. Tutaj Gillray pokazuje winnego Hastingsa, który został zabrany w bezpieczne miejsce przez lorda kanclerza Edwarda Thurlowa.





DOWÓDCY

Najpierw możesz poprosić Prezydenta o fundusze na sfinansowanie dowolnych lokalnych sojuszy znajdujących się na twoim polu armii i przesunięcie ich do górnej części pola armii. Koszt każdego lokalnego sojuszu jest wymieniony na danym żetonie i musi zostać opłacony ze skarbca Prezydenta.

- ✿ **Lokalne sojusze.** Lokalne sojusze to tymczasowe jednostki armii. Ich siła może zostać użyta do dwóch celów: do akcji rozlokowania wojsk i do obrony przed zagrożeniami podczas fazy wydarzeń w Indiach. Każdy żeton lokalnego sojuszu może zostać użyty tylko raz w rundzie, w której został zakupiony, a jego siła nie może zostać podzielona pomiędzy różnymi celami.

Następnie możesz wykonać akcję rozlokowania wojsk tyle razy, ile chcesz i na ile cię stać.

Rozlokowanie wojsk

Rozlokowanie wojsk przebiega następująco:

1. Wybierz cel. Możesz wybrać region macierzysty twojego Prezydenta, region związany z twoją prezydenturą lub region, który dzieli granicę z regionem związanym z twoją prezydenturą. Nie możesz wybrać za cel regionu macierzystego innego Prezydenta ani kontrolowanego przez Kompanię regionu związanego z inną prezydenturą.

Pamiętaj: Nie możesz wykonać akcji, która nie miałaby żadnego efektu w przypadku odniesienia sukcesu. Dlatego nie możesz wybrać za cel regionu kontrolowanego przez Kompanię, chyba że znajduje się w nim przynajmniej jedno zamknięte zlecenie lub jeden znacznik niepokoju.

2. Wykonaj test. Każdy oficer lub oddział, który wyczerpiesz, zapewnia ci jedną kość. Dodatkowo każdy lokalny sojusz w twojej armii, który wyczerpiesz, daje ci liczbę kości wskazaną na danym żetonie. Aby wyczerpać oficera, oddział lub lokalny sojusz, porusz go na dolną połowę odpowiedniego pola armii. Zmniejsz pulę kości o siłę obranego za cel regionu, a jeśli dany region jest częścią imperium, zmniejsz ją także o siłę każdego powiązanego z nim regionu.

Pamiętaj: Tak jak przy każdym teście, jeśli nie zakończył się on sukcesem, możesz spróbować wykonać test jeszcze raz, o ile masz wystarczająco zasobów i poprzedni test nie zakończył się katastrofalną porażką. Zauważ, że regiony kontrolowane przez Kompanię nigdy nie zmniejszają twojej puli kości, ponieważ podczas obrony ich siła wynosi 0.

3. Sprawdź straty. Każdy gracz musi rzucić kością za każdego swojego oficera, który został wyczerpany w ramach tej akcji (*ale nie za oddziały!*). Za każdą wyrzuconą „6” gracz musi zwrócić jednego swojego oficera do swojej puli.

ROZŁOKOWANIE WOJSK

Dowódca Madrasu wykonuje akcję rozlokowania wojsk. Może obrać za cel Madras (kontrolowany przez Kompanię), Hajdarabad i Majsur.

Chociaż Madras ma zamknięte zlecenie, które mogłoby zostać otwarte w wyniku akcji rozlokowania wojsk, Dowódca woli zarobić. Majsur zapewniłby łupy o wartości 9 £ przy sile 3 (ponieważ jest częścią imperium ze stolicą w Bombaju). Hajdarabad zapewniłby mu 15 £ przy sile 2.

Dowódca postanawia zaatakować Hajdarabad i wyczerpać 3 oficerów i 2 oddziały, aby otrzymać 5 kości. Należy odjąć dwie kości ze względu na siłę regionu. Rzut kończy się sukcesem.



Następnie wszyscy gracze, których oficerowie zostali wyczerpani w ramach akcji rozlokowania wojsk, wykonują rzut, aby sprawdzić straty. Nie wyrzucili żadnej „6”, więc wszyscy są bezpieczni.

Jeśli akcja rozlokowania wojsk zakończyła się sukcesem, wykonaj następujące kroki:

1. Podziel łupy. Weź pieniądze z banku w oparciu o region wybrany za cel:

Każdy poziom wieży	Żeton łupów (jeśli odkryty)
+4 £	+4 £ do +9 £

✪ **Minimum łupów.** Jeśli pieniędzy jest mniej niż wynosi liczba oficerów plus 1 (oficerów, którzy zostali użyci w tej akcji i przetrwali), uzupełnij różnicę do tej ilości pieniędzmi z banku.

£ Rozdziel te pieniądze pomiędzy oficerów, którzy **uczestniczyli i przetrwali** akcję rozlokowania wojsk. Najpierw daj sobie 1 £ (*udziały Dowódcy*) plus 1 £ za każdego twojego oficera. Następnie daj kolejnemu graczowi (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) 1 £ za każdego z jego oficerów. Kontynuuj w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, aż wszyscy oficerowie zostaną opłacony lub nie zostaną już żadne pieniądze. Po zapłaceniu graczom, jeśli zostały jakieś pieniądze, odłóż do banku 1 £ za każdy oddział i lokalny sojusz (*niezależnie od siły*). Jeśli nadal pozostaną jakieś pieniądze, kontynuuj rozdzielanie ich w opisany powyżej sposób, zaczynając od twoich udziałów Dowódcy i oficerów.

PODZIAŁ ŁUPÓW

Jeśli chodzi o podział łupów, Hajdarabad jest wart 15 £: 4 £ za każdy poziom wieży i 7 £ za żeton łupów. Armia Madrasu jest pod dowództwem różowego i używa podczas akcji następujących elementów:



Trzej oficerowie



Dwa oddziały



Obecna kolejność siedzenia graczy zaczynając od Dowódcy to różowy, żółty i niebieski.

W pierwszej turze różowy bierze 2 £ (*jeden za oficera i jeden jako udziały Dowódcy*), żółty bierze 1 £, niebieski również bierze 1 £, a 2 £ za oddziały są wpłacane do banku. Pozostały jeszcze nierozdzielone łupy, więc gracze rozpoczynają drugą rundę ich podziału, w której wszyscy otrzymują ponowną wypłatę. Po drugiej turze w puli pozostały 3 £, więc rozpatrywana jest trzecia tura podziału, w której różowy bierze 2 £, a żółty 1 £.

Finalny podział łupów

(Bank)



2. Weź trofea. Weź 1 żeton trofeum za każdy poziom wieży w regionie, który był celem (*ponieważ jesteś Dowódcą*). Następnie usuń wieżę i kopułę. Jeśli była to stolica, usuń wszystkie odpowiadające jej flagi.
 3. Przywróć porządek. Otwórz wszystkie zlecenia i usuń wszystkie znaczniki niepokoju z tego regionu.
 4. Stwórz Gubernatorstwo. Jeśli region nie jest kontrolowany przez Kompanię, przesun żeton łupów/kontroli tego regionu na obszar nad polem Prezydenta, stroną z symbolem regionu do góry. **Ten region jest teraz związany z tym Prezydentem.** Umieść odpowiednią nakładkę Gubernatora w tym regionie. Na końcu weź odpowiednią kartę Gubernatora ze stosu nieużywanych urzędów i umieść ją na polu wakatów. Ten region jest teraz kontrolowany przez Kompanię.
- ✪ **Przestaw słonia.** Jeśli słoń znajdował się w podbitym regionie i był skierowany w stronę innego regionu, umieść go na środku podbitego regionu, aby zaznaczyć, że region przygotowuje się do powstania przeciwko Kompanii.

Jeśli akcja rozlokowania wojsk zakończyła się katastrofalną porażką, najpierw odłóż połowę (zaokrąglając do góry) twoich trofeów do puli, po czym odłóż Dowódcę do twojej puli.

Pozostałe urzędy opisane w tej sekcji zostają ustanowione w trakcie gry, w wyniku akcji graczy.
Kiedy powstaje nowy urząd, dodaj jego kartę urzędu na pole wakatów.

GUBERNATORZY

Urzędy Gubernatorów powstają w wyniku akcji rozlokowania wojsk.

Gubernatorzy zarządzają regionem, do którego są przypisani, wykonując serię akcji administracji przy pomocy zmniejszającej się puli kości. Najpierw weź tyle kości, ile wskazano na karcie urzędu. Następnie możesz wykonać akcję administracji.

Administracja

Wykonaj test, używając kości pozostałych w puli. Nie ma żadnej kary.



Jeśli odniosłeś sukces, weź 1 £, po czym wybierz jedną z trzech poniższych opcji. Jeśli poprzedni rzut nie zakończył się sukcesem, weź dodatkowy 1 £.

🚧 **Zbuduj statek Kompanii.** Budowa statku odbywa się w wyniku dwóch zakończonych sukcesem akcji. Jeśli w twoim regionie nie ma żadnego statku Kompanii, umieść tam jeden. Jeśli w twoim regionie znajduje się już statek Kompanii, porusz dany statek na obszar morza powiązany z twoim Prezydentem. *Uwaga: Statek w regionie reprezentuje statek, który jest częściowo zbudowany, i nie ma żadnego innego efektu.*

🚧 **Stwórz oddział.** Umieść oddział z puli w armii związanej z twoim Prezydentem. Oddziały są traktowane jak oficerowie, ale wszelkie łupy, które zdobędą, są odkładane do banku. Nie mogą także zostać usunięci w wyniku sprawdzenia strat.

🚧 **Zbierz podatki.** Dodaj 2 £ z banku do funduszy Kompanii lub skarbca twojego Prezydenta. Nie możesz podzielić tej sumy. **Za każdym razem, kiedy wybierzesz tę opcję (z wyjątkiem pierwszego razu w tej turze), dodaj 1 znacznik niepokoju w danym regionie.**

Jeśli test nie zakończył się sukcesem, dodaj znacznik niepokoju w danym regionie.

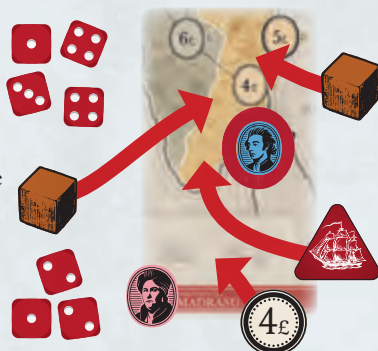
Następnie zmniejsz liczbę kości w puli o 1, niezależnie od wyniku testu. Możesz kontynuować wykonywanie akcji, dopóki nie dojdzie do jednej z następujących sytuacji: test zakończy się katastrofalną porażką, skończą ci się kości lub zdecydujesz się zakończyć wykonywanie akcji.

ADMINISTRACJA

Gubernator Madrasu postanawia wykonać akcję administracji. W swojej puli kości posiada 4 kości.

Pierwszy rzut kończy się sukcesem i Gubernator postanawia zebrać podatki. Dodaje 2 £ do skarbca swojego Prezydenta.

Postanawia jeszcze raz wykonać akcję administracji. Jeszcze raz wybiera zbieranie podatków i dodaje 2 £ do skarbca swojego Prezydenta. Ponieważ skorzystał z tej opcji już drugi raz, musi również umieścić znacznik niepokoju w swoim regionie.



Ma już w puli tylko 2 kości, ale rozpaczliwie potrzebuje więcej pieniędzy, więc postanawia ponownie wykonać akcję administracji. Tym razem kończy się porażką! Dodaje 1 znacznik niepokoju.

Wbrew radom przyjaciół i bliskich decyduje się na ostatni rzut i odnosi sukces! Tym razem decyduje się na statek Kompanii, który umieszcza w regionie. Aby go ukończyć i przesunąć na Południowy Ocean Indyjski, będzie potrzebna później kolejna akcja administracji.

Gubernator zarobił zatem w swojej turze łącznie 8 £: 4 £ z podatków oraz 4 £ premii za trzy udane akcje administracji. *Zauważ, że ponieważ ostatnia akcja była sukcesem po porażce, zapewniła ona 2 £ zamiast 1 £.*

NADINSPEKTOR HANDLU W CHINACH

Ten urząd powstaje w wyniku udanej akcji specjalnego wysłannika (rozpoczęcie handlu z Chinami) lub przegłosowania przez Parlament prawa „Wysłannik do Chin”. Kiedy zostanie stworzony, Przewodniczący natychmiast awansuje na dany urząd dowolnego zarządcę.

Inaczej niż w przypadku skarbcza Prezydenta, skarbiec Nadinspektora zawiera tylko statki. Statki mogą być tu wysyłane przez Kierownika transportu lub Dyrektora handlowego tak, jakby był to obszar morza. Na potrzeby efektów sztormów, wydatków, wydarzeń i praw te statki liczą się tak, jakby znajdowały się we wschodnim obszarze morza.

Ten urząd wykonuje swoje akcje po akcjach Prezydencji Bengalu.

Handel w Chinach

Aby handlować w Chinach, wykonaj test. Rzuć jedną kością za każdy statek w skarbcu twojego urzędu. Ten test można wykonać tylko raz i nie można próbować go wykonać, jeśli w kontrolowanych przez Kompanię regionach nie ma żadnych symboli eksportu.



Symbol eksportu

£

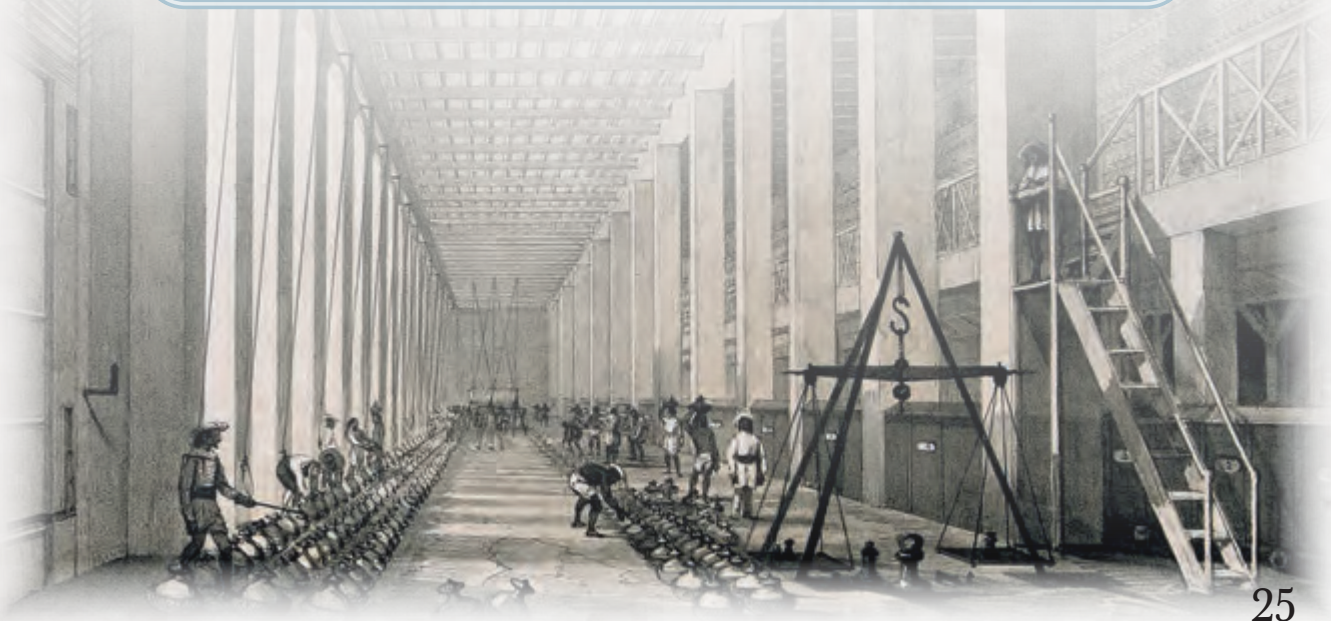
Jeśli osiągniesz sukces, zwiększ fundusze Kompanii o 4 £ za każdy symbol eksportu we wszystkich kontrolowanych przez Kompanię regionach. Następnie weź z banku 1 £ za każdy symbol eksportu we wszystkich kontrolowanych przez Kompanię regionach.

HANDEL W CHINACH

Nadinspektor handlu w Chinach postanawia handlować i rzuca 3 kośćmi (po jednej za każdy znajdujący się w jego skarbcu statek).



Test kończy się sukcesem. Nadinspektor zwiększa fundusze Kompanii o 16 £ (4 £ za każdy symbol eksportu we wszystkich kontrolowanych przez Kompanię regionach). Dodatkowo niebieski bierze w ramach premii 4 £ (1 £ za każdy symbol eksportu).



GUBERNATOR GENERALNY

Urząd Gubernatora generalnego powstaje w wyniku przegłosowania prawa o tym samym tytule. Kiedy to prawo zostanie przegłosowane, wszyscy Gubernatorzy natychmiast stają się seniorami. Usuń wszystkie nakładki Gubernatorów z mapy oraz wszystkie częściowo zbudowane statki. Kiedy dodatkowe regiony stają się kontrolowane przez Kompanię, nie należy powoływać nowych Gubernatorów (ani umieszczać nakładek). *Uwaga: Wydrukowane na planszy symbole Kompanii wskazują graczom, które regiony są kontrolowane przez Kompanię, kiedy Gubernator generalny znajduje się w grze.*

Gracz posiadający kartę Dyrektora handlowego powinien zamienić ją na Gubernatora generalnego i umieścić nakładkę Gubernatora generalnego na wstędze. Wszystkie znaczki zmęczenia znajdujące się na karcie urzędu Dyrektora handlowego powinny zostać przesunięte na nową kartę urzędu. Odłóż wszystkie karty Gubernatorów i kartę Dyrektora handlowego do pudełka.

Gubernator generalny jest zatrudniany przez Przewodniczącego w taki sam sposób jak Dyrektor handlowy i wykonuje się dla niego rzut na przemęczenie tak samo jak dla każdego innego urzędnika.

Gubernator generalny zatrudnia Prezydentów i wykonuje wszystkie swoje akcje podczas tej części fazy akcji Kompanii, która wcześniej dotyczyła Dyrektora handlowego. Skarbiec Dyrektora handlowego jest teraz używany przez Gubernatora generalnego. Od tej pory, jeśli jakieś regiony zostaną utracone w wyniku ataków na Kompanię, zastosuj się do zasad utraty regionu, ale pomiń krok usunięcia Gubernatora.

Kiedy wykonujesz swoje akcje, najpierw zwiększ fundusze Kompanii o 3 £ za każdy region kontrolowany przez Kompanię.

Następnie Gubernator generalny może spróbować wykonać akcję rozporządzania dowolną liczbą razy.

Rozporządzanie

Akcja rozporządzania przebiega w następujący sposób:

1. Wykonaj test. Każdy 1 £, który wydasz, zapewnia ci jedną kość. Nie ma żadnej kary.
2. Za każdą wyrzuconą „6” umieść jeden znaczek niepokoju w **każdym** kontrolowanym przez Kompanię regionie.



Jeśli osiągniesz sukces, weź 1 £ za każdy kontrolowany przez Kompanię region.

Następnie **za każdy** kontrolowany przez Kompanię region wybierz jedną z następujących opcji (*uwaga: musisz jakąś wybrać!*):

- ☛ **Stocznia Gubernatora generalnego.** Umieść statek Kompanii w dowolnym obszarze morza (włącznie ze skarbcem Nadinspektora handlu w Chinach).
- ☛ **Oddziały Gubernatora generalnego.** Umieść oddział z puli w dowolnej armii.
- ☛ **Podatek Gubernatora generalnego.** Zwiększ fundusze Kompanii o 2 £ albo umieść 2 £ w dowolnym skarbcu Kompanii z wyjątkiem twojego. Następnie umieść znaczki niepokoju w dowolnym kontrolowanym przez Kompanię regionie. Jeśli wybierzesz tę opcję kilka razy w jednej rundzie, musisz umieścić każdy znaczki niepokoju w innym regionie.

Jeśli test nie zakończył się sukcesem, umieść 1 znaczki niepokoju w **każdym** kontrolowanym przez Kompanię regionie.

- ☛ **Jedno rozporządzenie.** Gubernator generalny może wykonać tylko jedną udaną akcję rozporządzania na rundę

V. Faza premii

Podczas tej fazy gracze rozpatrują swoje premie. Każdy gracz otrzymuje 1 £ za każdą posiadaną przez siebie stocznię z przygotowanym statkiem oraz za każdy posiadany warsztat.

VI. Faza finansów

Podczas fazy finansów Kompania musi opłacić swoje wydatki, sprawdzić oczekiwania, a następnie wypłacić dywidendy.

Podczas tej fazy często przesuwany jest znacznik reputacji Kompanii. Jeśli znacznik reputacji zostanie przesunięty na skrajne lewe pole toru reputacji, Kompania poniosła porażkę. Natychmiast przejdź do końcowej punktacji (strona 9).

WYDATKI

Najpierw przesunąć znacznik funduszy Kompanii w dół o 1 £ za każdy dług zgodnie z torem długu Kompanii, za każdy oddział i oficera w armii (nie licząc Dowódców) oraz za każdy statek w trzech obszarach morza.

- ✿ **Awaryjna pożyczka.** Jeśli Kompania nie jest w stanie opłacić swoich wydatków, **musi** zaciągnąć awaryjną pożyczkę, aby pokryć dane wydatki. Za każdą zaciągniętą awaryjną pożyczkę przesunąć znacznik długu Kompanii o 1 pole w prawo i dodać 5 £ na torze funduszy Kompanii. Jeśli znacznik długu Kompanii znajduje się już na skrajnym prawym polu, nadal zaciągasz awaryjną pożyczkę, ale nie przesuwasz dalej znacznika długu Kompanii. Powtarzaj ten krok, dopóki nie zostaną opłacone wszystkie wydatki. Przesunięcie znacznika długu Kompanii w wyniku zaciągnięcia awaryjnych pożyczek nie zwiększa wydatków w tej rundzie. Na końcu ustaw fundusze Kompanii na zero.
- ✿ **Blamaż.** Jeśli w tej rundzie została zaciągnięta jedna lub dwie awaryjne pożyczki, przesunąć znacznik reputacji Kompanii o jedno pole w lewo. Jeśli w tej rundzie zostały zaciągnięte co najmniej trzy awaryjne pożyczki, przesunąć znacznik reputacji Kompanii o dwa pola w lewo.

SPRAWDZENIE OCZEKIWAŃ

Następnie przesunąć znacznik reputacji Kompanii o jedno pole w lewo, jeśli fundusze Kompanii wynoszą **mniej** niż wartość oczekiwań pod obecnym polem znacznika reputacji Kompanii.

WYPŁATA DYWIDEND

Na końcu Przewodniczący może (ale nie musi) wypłacić dywidendy.

Koszt każdej dywidendy jest równy liczbie udziałów Kompanii. Kiedy wypłacana jest dywidenda, należy zmniejszyć fundusze Kompanii o wartość równą liczbie udziałów Kompanii. Każdy gracz bierze 1 £ za każde swoje udziały Kompanii. Przewodniczący może wypłacić więcej niż jedną dywidendę. *Pamiętaj: na potrzeby wypłacania dywidend Przewodniczący liczy się jako udziały Kompanii.*

- ✿ **Powszechny entuzjizm.** Przesunąć znacznik reputacji Kompanii o jedno pole w prawo, jeśli suma pieniędzy wypłaconych jako dywidendy była wyższa niż oczekiwania.

VII. Wydarzenia w Indiach

Podczas tej fazy rzucasz kością sztormu, rozpatrujesz wszystkie sztormy, a następnie rozpatrujesz wydarzenia w Indiach, podczas których sytuacja polityczna i ekonomiczna Indii będzie się zmieniać, a kontrolowane przez Kompanię regiony mogą się zbuntować.

KOŚĆ SZTORMU

Rzuć kością sztormu. Wynik wskazuje, które statki są narażone na sztorm i ile wydarzeń w Indiach zostanie rozpatrzonych.

- ✿ **Sztormy.** Jeśli na kości wypadł jeden z trzech obszarów morza, rzuć zwykłą kością za każdy statek w danym obszarze morza z wyjątkiem statków Kompanii oraz dodatkowych statków. Jeśli wypadła ścianka ze wszystkimi trzema obszarami morza, musisz rozpatrzeć sztorm dla statków we wszystkich obszarach morza. (Uwaga: Obszar zachodni oznaczony jest literą W, południowy – literą S, a wschodni – literą E).

Jeśli na zwykłej kości wypadnie 1 lub 2, statkowi nic się nie dzieje. Jeśli wypadnie 3 lub 4, odwróć statek na uszkodzoną stronę. Jeśli statek jest już uszkodzony, zostaje zatopiony i należy odłożyć go z powrotem do jego stoczni. Jeśli wypadnie 5 lub 6, statek zostaje zatopiony i należy odłożyć go z powrotem do jego stoczni. Kiedy statek zostaje odłożony do stoczni, należy go odwrócić na stronę nieuszkodzoną.

- ✿ **Wydarzenia w Indiach.** Po rozpatrzeniu sztormów, rozpatrz tyle wydarzeń w Indiach, ile wskazuje cyfra na kości sztormu. Dla każdego wydarzenia w Indiach odkryj jeden kafelek ze stosu dobierania. Te wydarzenia często powodują otwarcie lub zamknięcie zlecenia, zmieniają siłę regionu i mogą prowadzić do powstania kaskady. **Lokalizacja wydarzenia często zależy od rewersu kafelka na wierzchu stosu dobierania Indii.**

ODWRACANIE KAFELKA WYDARZENIA



Nowo dobrany kafelek wydarzenia to Zamieszki. Wydarzą się one w regionie Ziemi Marathów, ponieważ ten region jest teraz widoczny na rewersie wierzchniego kafelka ze stosu dobierania.

STRATA ZARZĄDCY

Podczas rozpatrywania wydarzenia może się zdarzyć, że zlecenie zostanie zamknięte. Jeśli na takim zleceniu znajdował się zarządca, wraca on do puli swojego właściciela. Jeśli na danym zleceniu znajduje się żeton zrealizowanego zlecenia, zamiast tego odwróć go.

KASKADA

Jeśli jesteś zmuszony zamknąć zlecenie, ale **wszystkie zlecenia** w danym regionie są już zamknięte, dochodzi do kaskady. Zamknij wszystkie otwarte zlecenia połączone ze zleceniami w danym regionie. Kiedy to robisz, jeśli połączone zlecenie jest już zamknięte, zamiast tego zamknij otwarte zlecenie znajdujące się najbardziej na północy danego regionu. Jeśli każde zlecenie w danym regionie jest już zamknięte, wywołuje to dodatkową kaskadę.

Każdy region może wywołać kaskadę tylko raz podczas rozpatrywania każdego kafelka wydarzenia, ale jeden region może zostać dotknięty efektami więcej niż jednej kaskady na każdy kafelek wydarzenia. Innymi słowy, o ile region może zostać „zalanym” przez zamknięte zlecenia z więcej niż jednego regionu, to sam może „wylać” tylko raz.

UTRATA REGIONU

Ataki przeciwko Kompanii mogą spowodować utratę kontrolowanego przez Kompanię regionu. Kiedy tak się stanie, wykonaj poniższe kroki:

1. **Splamione imię Dowódcy.** Dowódca armii powiązanej z tym regionem oddaje do puli połowę (zaokrąglając do góry) trofeów, które posiada jego rodzina. *Przykładowo gracz posiadający 3 trofea straciłby 2 z nich.* Odłóż danego Dowódcę do puli.
2. **Pogrom oficerów.** Rzuć kością za każdego oficera w danej armii i usuń go, jeśli wynik to „6”.
3. **Usunięcie Gubernatora.** Jeśli ten region posiada Gubernatora, odłóż jego kartę na stos nieużywanych urzędów, a członka rodziny sprawującego ten urząd zwróć do puli gracza. Odłóż do puli znaczniki zmęczenia, które znajdowały się na danej karcie urzędu.
4. **Przywrócenie władz lokalnych.** Usuń nakładkę Gubernatora, statki Kompanii i znaczniki niepokoju z tego regionu, a następnie umieść kopułę wraz z jednym poziomem wieży z powrotem w regionie (umieść odpowiednią flagę, jeśli ten region upadł w wyniku udanego kryzysu inwazji). Umieść żeton kontroli regionu z powrotem na danym regionie, stroną łupów do dołu (*nie będzie w przyszłości zapewniał premii do łupów i nie jest już związany z prezydentą*). **Zamknij każde otwarte zlecenie w tym regionie.** Jeśli wszystkie są już zamknięte, rozpatrz kaskadę.
5. **Upokorzenie Kompanii.** Przesuń wskaźnik reputacji Kompanii o 1 w lewo za każdy region utracony w tej rundzie (włącznie z tym regionem). *Przykład: Pierwszy utracony region obniża reputację Kompanii o 1 pole, drugi obniża reputację o kolejne 2 pola itd.* Może to spowodować porażkę Kompanii. Jeśli tak się stanie, gra dobiega końca. Skończ fazę wydarzeń w Indiach, a następnie rozpatrz końcową punktację.

PRZYKŁAD UTRATY REGIONU

To wydarzenie to kryzys o modyfikatorze siły +3. Słoń jest skierowany w stronę Bengalu, który jest obecnie kontrolowany przez Kompanię, dlatego kryzys jest atakiem na Kompanię (*wszystkie rodzaje wydarzeń kryzysów są szczegółowo opisane na stronach 32-33*). Łączna siła ataku wynosi 8 (3 za kafelek wydarzenia, 2 za atakujący region i 3 za 3 znaczniki niepokoju). Dowódca armii Bengalu ma 2 oficerów, 2 oddziały oraz żeton Jagat Sethów. Mają oni łączną siłę 6, dlatego nie są w stanie skutecznie obronić regionu. Dowódca (różowy) wyczerpuje całą armię i region zostaje utracony. Rodzi się nowe imperium ze stolicą na Ziemiach Marathów.

Dowódca traci następnie połowę (zaokrąglając do góry) swoich trofeów. Posiada 3 trofea, więc musi stracić 2 z nich. Dowódca wraca do odpowiedniej puli członków rodzin.

Następnie każdy gracz rzuca kością za każdego oficera w armii związanej z danym regionem.

Różowy rzuca 1 kością i żółty rzuca 1 kością.

Żółty wyrzuca „6” i musi stracić oficera.



Następnie region należy uporządkować i przekazać lokalnym władzom. Gubernator i jego karta urzędu wracają do odpowiedniej puli. Nakładka Gubernatora i znaczniki niepokoju są odkładane do puli. Żeton kontroli regionu wraca do danego regionu. *Uwaga: Żeton łupów/kontroli zapewnia premię do łupów w danym regionie tylko raz!*

Na końcu należy zamknąć wszystkie zlecenia w tym regionie i umieścić w nim kopułę z jednym poziomem wieży. Kompania obniża swoją reputację. To pierwsza utrata regionu w tej rundzie, dlatego reputacja Kompanii zostaje obniżona o 1. *Uwaga: Ponieważ był to atak na Kompanię, mogą wystąpić dodatkowe ataki, jeśli w innych regionach znajdują się znaczniki niepokoju.*



PRZEMARSZ SŁONIA

Po rozpatrzeniu niektórych wydarzeń słoń poruszy się. Najpierw sprawdź ambicje imperialne. W przeciwnym razie słoń poruszy się do regionu widocznego na rewersie wierzchniego kafelka stosu dobierania.

- ✿ **Ambicje imperialne.** Po rozpatrzeniu zakończonego sukcesem kryzysu inwazji, słoń zawsze poruszy się do zwycięskiego regionu stołecznego, niezależnie od tego, jaki kafelek znajduje się na wierzchu stosu dobierania.

Po poruszeniu słonia ustal jego pozycję w następujący sposób:

- ✶ Jeśli region jest kontrolowany przez Kompanię, umieść słonia na środku regionu.
- ✶ Jeśli region jest obecnie zdominowany przez inny region, umieść słonia na granicy, obróconego w stronę jej obecnego suwerena, aby zaznaczyć przygotowania do powstania.
- ✶ Jeśli region jest suwerenny, umieść słonia na granicy z odpowiednim symbolem (koło, trójkąt lub kwadrat) wydrukowanym na kafelku, aby zaznaczyć przygotowania do inwazji. Słoń powinien być skierowany w stronę regionu po drugiej stronie granicy. Jeśli słoń jest skierowany w kierunku regionu, który jest już podbity przez aktywny region (z ogonem słonia), użyj pierwszego regionu, idąc w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara od danej granicy, który nie spełnia tego warunku.

- ✿ **Kompletne imperium.** W rzadkiej sytuacji, gdy wszystkie sąsiednie regiony zostały już podbite, umieść słonia na granicy z odpowiednim symbolem (zgodnym ze strzałką kierunku słonia) i ustaw go tak, aby był skierowany w stronę stolicy imperium.

PRZEMARSZ SŁONIA



Po rozpatrzeniu wydarzenia kryzysu słoń porusza się do regionu wskazanego na rewersie wierzchniego kafelka ze stosu dobierania, czyli do Majsuru. Ponieważ Majsur jest suwerenny, słoń przyjmuje postawę ofensywną i ustawia się na granicy oznaczonej kółkiem (w stronę Bombaju).



„Three Noblemen in Procession on an Elephant” (ok. 1790) autorstwa Venkatchelluma. Namalowany w Hajdarabadzie lub jego okolicach w czasach Nizama 'Ali Khana, obraz przedstawia przejazd trzech ważnych arystokratów na słoni. Słoń maszeruje pośród indyjskich i brytyjskich żołnierzy. Podczas gdy Kompania była zaangażowana w konflikty z Imperium Marathów, Hastings ciężko pracował, aby utrzymać sojusz z Hajdarabadem przeciwko ich wspólnym wrogom. Jego starania ostatecznie doprowadziły Nizama do zawarcia sojuszu z Kompanią.

SZCZEGÓŁOWY OPIS WYDARZEŃ

Poniżej opisano wszystkie występujące w grze wydarzenia w Indiach.



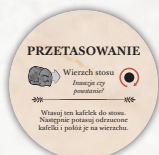
Zamieszki

Zamknij znajdujące się najbardziej na północy otwarte zlecenie w regionie widocznym na rewersie wierzchniego kafelka stosu dobierania. Jeśli znajduje się tam jakiś zarządca, odłóż go do puli jego gracza. Jeśli wszystkie zlecenia w tym regionie są już zamknięte, rozpatrz kaskadę.



Przyływ gotówki

Gracze biorą z banku po 1 £ za każdego swojego zarządcę na zleceniach w regionie widocznym na rewersie wierzchniego kafelka stosu dobierania i wszystkich sąsiednich regionach (tzn. regionach, które mają wspólną granicę ze wskazanym regionem).



Przetasowanie

Najpierw rozpatrz przemarsz słonia. Następnie wtasuj ten kafelek do reszty stosu dobierania. Na końcu potasuj odrzucone kafelki i umieść je zakryte na wierzchu stosu dobierania. W rzadkiej sytuacji, gdy stos dobierania jest pusty, rozpatrz przemarsz słonia na samym końcu.



Przywództwo

Jeśli region widoczny na rewersie wierzchniego kafelka stosu dobierania jest suwerenny, dodaj do niego jeden poziom wieży. W przeciwnym razie rozpatrz to wydarzenie jako powstanie w **przedstawionym regionie**, o modyfikatorze siły wskazanym w symbolu eksplozji (patrz zasady kryzysu).



Przestaw słonia. Jeśli słoń znajdował się w całości w kontrolowanym przez Kompanię regionie, w którym powstanie zakończyło się sukcesem, rozpatrz przemarsz słonia. (*W przeciwnym razie słoń nie porusza się*).



Pokój

Otwórz wszystkie zlecenia, które są połączone przez granicę, na której stoi słoń. Następnie dodaj jeden poziom wieży do każdego niekontrolowanego przez Kompanię regionu, który dotyka słonia. Jeśli słoń był w całości w jakimś regionie (wskazując na potencjalne powstanie), otwórz wszystkie zlecenia w danym regionie i usuń wszystkie znaczniki niepokoju z tego regionu. Następnie rozpatrz przemarsz słonia.

PRZYKŁAD WYDARZENIA POKOJU



Nowo dobrany kafelek wydarzenia to Pokój. To wydarzenie jest rozpatrywane w lokalizacji słonia, czyli na granicy Majsuru i Madrasu. Zlecenie w Madrasie zostaje otwarte, a wieża Majsuru powiększa się z 2 poziomów na 3. *Uwaga: drugie zlecenie w Madrasie pozostaje zamknięte, a znacznik niepokoju nie zostaje usunięty, ponieważ słoń nie był w całości w Madrasie.*

Na końcu słon wykonuje przemarsz do Majsuru i zwraca się w stronę Hajdarabadu przez granicę oznaczoną trójkątem.





Kryzys

Tak jak w przypadku pokoju, lokalizacja kryzysu zależy od umiejscowienia słonia, a nie od rewersu wierzchniego kafelka stosu dobierania. Ogon słonia (*tam, skąd wychodzi*) wskazuje atakującego. Głowa słonia (*tam, dokąd zmierza*) wskazuje obrońcę. **Po rozpatrzeniu kryzysu rozpatrz przemarsz słonia.**

INWAZJA

Jeśli atakujący jest suwerennym regionem, rozpatrz inwazję. Ustal, czy suma siły atakującego (*wliczając siłę każdego innego regionu w jego imperium*) i modyfikatora wskazanego na kafelku wydarzenia jest większa od siły obrońcy (*wliczając siłę każdego innego regionu w jego imperium*). Jeśli tak, inwazja kończy się sukcesem; w przeciwnym razie kończy się porażką.

Jeśli inwazja zakończyła się sukcesem, usuń flagę z kopuły broniącego się regionu i umieść nową flagę odpowiadającą atakującemu.

❖ **Rozbite imperium.** Jeśli broniący się region był stolicą, odłóż do puli wszystkie flagi odpowiadające jego imperium.

❖ **Nowe imperium.** Jeśli atakujący odniósł sukces i nie ma żadnej flagi, umieść flagę z gwiazdą z puli na jego kopule. Jeśli w puli nie ma już żadnej takiej flagi, nowe imperium nie może zostać utworzone i nie należy dodawać flagi na kopułę atakującego ani obrońcy.

Jeśli inwazja zakończyła się porażką, usuń jeden poziom wieży atakującego.

POWSTANIE

Jeśli atakujący jest zdominowanym regionem, rozpatrz powstanie. Podczas powstania rozpatrywany kryzys dotyczy jedynie zdominowanego regionu oraz regionu, który go dominuje (*inne regiony imperium nie mają żadnego wpływu!*). Ustal, czy suma siły atakującego i modyfikatora wskazanego na kafelku wydarzenia jest większa od siły obrońcy. Jeśli tak, powstanie kończy się sukcesem; w przeciwnym razie kończy się porażką.

Jeśli powstanie zakończyło się sukcesem, atakujący region jest teraz suwerenny. Odłóż jego flagę do puli. **Następnie zamknij każde otwarte zlecenie w atakującym regionie.** Jeśli wszystkie są już zamknięte, **rozpatrz kaskadę.**

Jeśli powstanie zakończyło się porażką, usuń jeden poziom wieży ze stolicy.

INWAZJA MAJSURU



Nowy kafelek wydarzenia to Kryzys +1. Słoń znajduje się obecnie na granicy Majsuru i Hajdarabadu, co oznacza, że Majsur próbuje podbić Hajdarabad.

Hajdarabad jest częścią imperium, więc wartość jego obrony wynosi 2 (1 za Hajdarabad + 1 za Madras). Siła Majsuru wynosi 3 (2 za Majsur + 1 za kafelek Kryzysu).

Siła Majsuru jest większa, więc inwazja kończy się sukcesem. Powstaje nowe imperium. Dodatkowo, ponieważ Hajdarabad był wcześniej stolicą, wszystkie pozostałe regiony w danym imperium tracą swoje flagi.

Na końcu słoń wykonuje przemarsz. Normalnie poruszyłby się do Hajdarabadu, ale ponieważ inwazja zakończyła się sukcesem, należy zastosować zasadę ambicji imperialnych (str. 30). Słoń poruszy się następnie do granicy Majsuru z kwadratem.



ATAK NA KOMPANIĘ

Inwazja i powstanie przeciwko regionom kontrolowanym przez Kompanię są rozpatrywane w ten sam sposób. Za każdym razem, gdy takiego terenu dotyka dowolny rodzaj kryzysu, Kompania musi rozpatrzyć najpierw kryzys z kafelka (nazywany podstawowym kryzysem), a następnie dodatkowy kryzys powstania w **każdym innym regionie ze znacznikami niepokoju**, stosując się do poniższych zasad:

☛ **Kolejność rozpatrywania.** Najpierw należy zawsze rozpatrzyć podstawowy kryzys. Następnie zaczynając od Dowódcy armii Bombaju i idąc w dół, każdy Dowódca rozpatruje ataki w regionach powiązanych z jego prezydencją w dowolnej kolejności.

✿ **Brak Dowódcy.** Jeśli któreś stanowisko Dowódcy jest nieobsadzone, w jego imieniu działa Zwierzchnik armii (*wybiera, które elementy wyczerpać itd.*). Jeśli w danym urzędzie również jest wakat, decyduje Przewodniczący. Gracz działający jako Dowódca nie traci ani nie zdobywa trofeów.

☛ **Siła ataku.** Podczas podstawowego kryzysu oblicz siłę w oparciu o typ kryzysu (inwazja lub powstanie). Dodatkowo dodaj 1 do siły za każdy znacznik niepokoju w regionie dotkniętym kryzysem. Siła powstania w każdym pozostałym regionie jest równa liczbie znaczników niepokoju w danym regionie.

☛ **Opór do upadłego.** Dowódca związany z danym regionem musi wyczerpać jednostki danej armii o łącznej sile równej sile kryzysu (lub tyle jednostek, ile jest możliwe). Jeśli siła właśnie wyczerpanych elementów jest mniejsza niż siła kryzysu, kryzys kończy się sukcesem. Rozpatrz utratę regionu (strona 29).

Jeśli atak zakończy się porażką, usuń wszystkie znaczniki niepokoju z atakowanego regionu, a Dowódca powiązany z danym regionem bierze żeton trofeum.

✿ **Porażka i sukces inwazji.** Jeśli podstawowy kryzys był inwazją zakończoną porażką, usuń jeden poziom wieży z atakującego regionu, jeśli to możliwe. Jeśli zakończyła się sukcesem, postępuj według zasad tworzenia i rozwoju imperium opisanych na poprzedniej stronie



Inwazja z zewnątrz

Rzuć kością sztormu i rozpatrz kryzys inwazji i/lub atak przeciwko kompanii w każdym regionie połączonym ze sztormem (*Bombaj dla zachodnich Indii, Madras dla południowych Indii, Bengal dla wschodnich Indii*). Jeśli na kości wypadną wszystkie sztormy, rozpatrz to wydarzenie raz dla każdego z powyższych regionów. Jeśli nie wypadną żadne, zamiast tego rozpatrz to wydarzenie w regionie widocznym na rewersie wierzchniego kafełka stosu dobierania.

Dla każdego wydarzenia rzuć zwykłą kością. Potraktuj to jak inwazję o sile równej wynikowi na kości. W dodatku do powyższych zasad, jeśli inwazja z zewnątrz zakończy się sukcesem:

☛ Zamknij każde otwarte zlecenie w atakowanym regionie. Jeśli wszystkie zlecenia są już zamknięte, rozpatrz kaskadę.

☛ Odłóż do puli flagę z kopuły atakowanego regionu. Jeśli była to stolica, odłóż do puli wszystkie flagi danego koloru. Jeśli był to region kontrolowany przez Kompanię, przywróć jego kopułę na planszę. Niezależnie od powyższych, ustal siłę regionu na połowę siły inwazji (zaokrąglając w dół).

✿ **Przestaw słonia.** Jeśli słoń znajdował się w całości w kontrolowanym przez Kompanię regionie, który był celem inwazji, rozpatrz przemarsz słonia dla symbolu ●. (*W innym razie to wydarzenie nie porusza słonia*).

VIII. Posiedzenie Parlamentu

Gracz posiadający tarczę Premiera musi wybrać prawo i poddać je pod głosowanie. Robi to poprzez dobranie i odkrycie (jedna po drugiej) do 3 kart z talii praw i wybranie jednej z nich. Niewybrane karty należy odrzucić. Gracze mogą (a nawet powinni) dyskutować na temat każdego prawa, zanim zostanie odkryte następne. Jednak **jeśli zostanie dobrany dylemat (oznaczony na górze karty), Premier musi przestać dobierać karty i wybrać dane prawo.**

Po wybraniu prawa Premier musi wybrać politykę poprzez obrócenie ramienia tarczy w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnym. **Premier musi zatrzymać się na pierwszym polu tarczy, które odpowiada symbolowi wydrukowanemu na dole karty prawa.**

Każde pole toru polityki składa się z dwóch elementów: konsekwencji wybranej polityki oraz jej obiektu. Jeśli prawo zostanie przegłosowane, konsekwencje wybranej polityki dotkną jej obiektu (co wskazuje kolor pola i symbol; może to dotyczyć rodzaju działalności, udziałów Kompanii lub posiadłości).

Istnieją trzy rodzaje polityki, którą można obrać:



Podatek. Każdy gracz musi zapłacić do banku 1 £ za każdy posiadany obiekt wybranej polityki. Każdy obiekt, za który nie może zapłacić, musi odłożyć do właściwej puli (*dotyczy to również Przewodniczącego!*). Wszystkie przygotowane statki powiązane z odrzuconymi stoczniami pozostają w grze, jednak w trakcie fazy rodziny nie można zakupić stoczni, której statek nadal znajduje się w grze.

Symbol
podatku
od okien

Podatek od okien. Niektóre pola polityki podatków posiadają symbol okna. Jeśli prawo zostanie przegłosowane i zostanie wybrane pole polityki z tym symbolem, wszyscy gracze muszą zapłacić tyle pieniędzy, ile wynosi liczba symboli okien powiązanych z **każdym** ich członkiem rodziny na posiadłości i każdą ich działalnością. Jeśli gracz nie może tego zrobić, działalność lub członek rodziny na posiadłości zostają odłożone do odpowiedniej puli.



Premia. Każdy gracz bierze z banku 1 £ za każdy posiadany obiekt wybranej polityki.

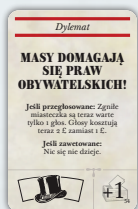


Wpływy. Zamień miejscami żeton wpływów odpowiadający obiektowi polityki z następnym powyżej żetonem wpływów. Jeśli żeton wpływów odpowiadający obiektowi polityki jest już na najwyższej pozycji, zamień miejscami dwa inne dowolne żetony wpływów.

Następnie Premier czyta na głos tekst karty prawa i zaznacza jej początkowe poparcie (*wydrukowane w prawym dolnym rogu karty*) na torze głosowania. Premier powinien dać graczom odpowiednią ilość czasu na dyskusję, zanim rozpocznie się głosowanie.

WYBIERANIE PRAWA I POLITYKI

Premier najpierw odkrywa Zakaz importu perkali, który ma bardzo małe poparcie wśród graczy. Premier postanawia zaryzykować i odkrywa drugie prawo. Jest to dylemat, dlatego musi wybrać tę kartę.



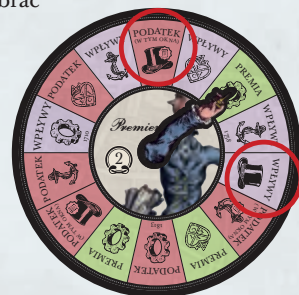
Następnie Premier wybiera politykę. Ponieważ symbol wskazuje na działalności społeczne, musi wybrać pierwsze pasujące pole, idąc w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnym od obecnego pola polityki.

Jeśli zdecyduje się iść zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybierze politykę wpływów. Jeśli w kierunku przeciwnym, opodatkuje działalności społeczne i okna.

Premier decyduje się na opodatkowanie.

Jeśli prawo zostanie przegłosowane, każdy gracz będzie musiał zapłacić 1 £ za każdą działalność społeczną i każde okno, które posiada.

Następnie należy postępować według instrukcji na karcie prawa.



GŁOSOWANIE

Zaczynając od Premiera, gracze po kolei głosują. Po tym, jak gracz zagłosuje, swoje głosy oddaje następny gracz w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Po tym, jak wszyscy gracze będą mieli szansę zagłosować, Premier może zdecydować się przeprowadzić dodatkową rundę głosowania lub zakończyć głosowanie. Jeśli w rundzie nie zostały oddane żadne głosy, głosowanie musi zostać zakończone.

Głosy gracza pochodzą z kilku źródeł. Każdy 1 £ wydany z ich rodzinnego skarbca jest wart 1 głos. Ponadto każda karta w obszarze gracza jest warta tyle głosów, ile znajduje się na niej symboli głosów. Po oddaniu takich głosów należy przekreślić daną kartę, aby zaznaczyć, że została już użyta do głosowania. *Po zakończeniu głosowania należy ją obrócić z powrotem do pozycji pionowej.*



Symbol głosu

Podczas głosowania należy przesunąć w odpowiednią stronę znacznik głosowania o 1 pole za każdy głos. Gracze mogą przesunąć znacznik w górę lub w dół. Nie ma limitu głosów, które mogą zostać oddane. Jeśli znacznik głosowania miałby zostać przesunięty poza koniec dowolnej strony toru, licz kolejne głosy przy pomocy monet umieszczanych po danej stronie toru. Jeśli w takiej sytuacji znacznik głosowania miałby zostać poruszony w przeciwną stronę, najpierw odejmij odpowiednią ilość pieniędzy, zanim go poruszysz.

Opozycja

Każdy gracz, który głosuje przeciw wprowadzeniu prawa, jest częścią opozycji. Jeśli gracz zagłosuje przeciw wprowadzeniu prawa, nie może już później w trakcie danego głosowania zagłosować za wprowadzeniem prawa. Wszyscy członkowie opozycji powinni liczyć, ile głosów oddali łącznie przeciw wprowadzeniu danego prawa, przy pomocy dowolnej metody (*np. mogą pogrupować wszystkie swoje karty użyte do głosowania i wszystkie wydane pieniądze*).

Gracz, który wcześniej zagłosował za wprowadzeniem prawa, może zmienić zdanie i dołączyć do opozycji w dalszej części głosowania.

- ❖ **Lider opozycji.** Gracz, który oddał najwięcej głosów przeciw wprowadzeniu prawa, zostaje Liderem opozycji i bierze znacznik Lidera opozycji. Jeśli jest remis, znacznik zatrzymuje jego poprzedni posiadacz.
- ❖ **Koalicje w opozycji.** Gracze mogą oddawać głosy w imieniu innego gracza, jeśli dany gracz wyrazi na to zgodę. Ten gracz musiał zagłosować przeciw wprowadzeniu prawa lub zobowiązać się, że to robi. Podczas ustalania obecnego Lidera opozycji takie głosy są liczone na poczet gracza, w którego imieniu zostały oddane.
- ❖ **Honor Premiera.** Premier nie może głosować przeciw wprowadzeniu obecnego prawa ani zgodzić się, aby jego działalności zostały użyte do głosowania w tym celu. Wyjątkiem jest sytuacja, kiedy zostaje użyta jego karta obietnicy „Zagłosuj przy pomocy moich działalności”.



KONIEC GŁOSOWANIA

Kiedy głosowanie dobiega końca, prawo zostaje przegłosowane lub zawetowane, w zależności od pozycji znacznika głosowania. Istnieją dwa możliwe wyniki:

- ❖ Jeśli prawo ma poparcie -1 lub mniejsze, zostaje zawetowane. Odrzuć daną kartę prawa, rozpatrując jej efekty *Jeśli zawetowane*, jeśli to dylemat. Następnie gracz posiadający żeton Lidera opozycji odkłada go do puli i bierze tarczę Premiera. Nowy Premier przesuwam ramię z obecnej polityki na jedno z sąsiednich pól toru polityki i rozpatruje jego efekt.
- ❖ W przeciwnym razie prawo zostaje przegłosowane. Umieść prawo w pobliżu planszy, obok pozostałych przegłosowanych praw. Premier powinien położyć żeton przegłosowanego prawa w swoim obszarze gry. Następnie należy rozpatrzyć konsekwencje polityki z wybranego pola, a potem wszystkie natychmiastowe efekty prawa.

Na końcu przekreśl wszystkie użyte do głosowania karty do ich oryginalnej orientacji.

- ❖ **Prawomocna porażka Kompanii.** Jeśli prawo spowoduje, że Kompania poniesie porażkę, gra dobiega końca. Po zakończeniu głosowania należy przejść do końcowej punktacji.

GŁOSOWANIE NAD DEREGULACJĄ

W scenariuszu 1758 oraz wydłużonym scenariuszu 1710 Premier może zainicjować specjalne posiedzenie Parlamentu na początku tury, przed fazą sezonu towarzyskiego. Aby to zrobić, znacznik reputacji Kompanii i/lub znacznik długu Kompanii musi znajdować się na kreskowanym polu. Jeśli przynajmniej jeden z tych znaczników znajduje się na polu z gwiazdką, Premier **musi** zainicjować specjalne posiedzenie, aby głosować nad deregulacją.

Jeśli deregulacja zostanie przegłosowana, przesun znacznik długu Kompanii o 1 pole w lewo za każde 2 pola długu i umieść znacznik reputacji na polu z literą „S”. Premier otrzymuje żeton przegłosowanego prawa. Szczegółowe zasady deregulacji opisano na następnej stronie.

Jeśli deregulacja zostanie zawetowana, zwiększ wartość udziałów Kompanii poprzez umieszczenie (lub odwrócenie) żetonu punktów zwycięstwa za udziały na Radzie Dyrektorów. Udziały nie mogą być warte więcej/mniej niż ± 3 punkty zwycięstwa. **W przeciwieństwie do innych praw, to prawo nie jest powiązane z polityką.** Jeśli zostanie zawetowane, obecny Premier zatrzymuje swoją funkcję i to prawo nie zostaje odrzucone. Premier może głosować przeciw wprowadzeniu tego prawa.

IX. Faza utrzymania i przygotowania

Wszyscy gracze muszą zapłacić za swoich członków rodzin na posiadłościach. Za każdego należy zapłacić osobno tyle, ile wynosi koszt utrzymania wskazany na danej posiadłości (*znajdujący się po prawej stronie kosztu posiadłości*). Jeśli gracz nie jest w stanie opłacić utrzymania posiadłości, zamiast tego odkłada danego członka rodziny do swojej puli i przesuwam swój znacznik punktów zwycięstwa w dół o tyle pól, ile wynosi wartość danej posiadłości.

Pamiętaj, że gracze mogą przekazywać sobie fundusze w dowolnym momencie. Jeśli masz problem z opłaceniem bieżących wydatków, zapytaj innych graczy, czy nie pożyczą ci trochę pieniędzy.

Gracze przygotowują teraz planszę na następną rundę. Jeśli to ostatnia runda gry, pomiń ten krok i przejdź do końcowej punktacji (strona 9).

- ❖ Cofnij zarządców do właściwych im prezydencji.
- ❖ Odlóż żetony zrealizowanych zleceń i separatory prezydencji do puli.
- ❖ Odlóż wszystkie dodatkowe statki do puli.
- ❖ Wszyscy wyczerpani oficerowie i oddziały stają się znów aktywne. Wszystkie aktywne lokalne sojusze stają się wyczerpane.
- ❖ Następnie przesun znacznik rund na następne pole i przejdź do pierwszej fazy.

Deregulacja

Poniższe zasady obowiązują w trakcie scenariusza 1813. Mogą również wejść do gry w sytuacji, gdy gracze przegłosują deregulację Kompanii podczas wydłużonego scenariusza 1710 lub scenariusza 1758.

FIRMY

Gracze mogą teraz posiadać udziały firm oraz zarządzać firmami. Firmy mogą handlować w Indiach niezależnie od Kompanii i zapewniać udziałowcom alternatywne sposoby na zdobycie punktów zwycięstwa.

Dwa skarbcze firm

Każda firma posiada dwa pola skarbców: skarbiec w Londynie i skarbiec w Indiach.

- ✿ **Skarbiec w Londynie.** Skarbiec w Londynie jest używany do pokrywania wydatków i przygotowywania nowych statków. Wszystkie pieniądze z inwestycji są umieszczane w tym skarbcu. *Uwaga: Gracze nie mogą przekazywać pieniędzy ze swojego rodzinnego skarbcza do skarbców firmy ani na odwrót!*
- ✿ **Skarbiec w Indiach.** Skarbiec w Indiach przechowuje przychody z handlu w Indiach. Jest on używany do wypłacania dywidend i pokrywania wydatków. Pozostałe pieniądze są następnie przekazywane do skarbcza w Londynie.

Upadłość firmy

Jeśli wszyscy udziałowcy wyrażą na to zgodę, firma może ogłosić upadłość zgodnie z zasadami upadłości firmy opisanymi w dalszej części (strona 41).

Specjalna emerytura

Podczas fazy sezonu towarzyskiego każdy gracz posiadający przynajmniej jedno udziały firmy może rozpatrzyć jedną dodatkową emeryturę, wysyłając na nią członka rodziny ze swojej puli (zamiast swojego seniora). Suma pieniędzy wydana na tę emeryturę nie może przekroczyć wartości najwyższej łącznej dywidendy wypłaconej przez firmę, której udziały posiadają. **Pod pozostałymi względami ta emerytura jest taka sama jak każda inna emerytura, na którą przeszedł senior gracza.** *Uwaga: Nawet jeśli gracz posiada udziały w kilku firmach, może rozpatrzyć tylko jedną dodatkową emeryturę! Ponadto zauważ, że zniżki z małżonków mogą zostać użyte na emeryturę w posiadłości o wartości wyższej niż dywidenda wypłacona przez firmę.*

- ✿ **Podejrzane firmy.** Firma, która nie umieściła jeszcze swojego znacznika dywidend lub której znacznik dywidend znajduje się na polu zero, nie może zostać wykorzystana do specjalnej emerytury.

Firmy podczas końcowej punktacji

Na początku końcowej punktacji gracze zdobywają lub tracą punkty zwycięstwa w liczbie wskazanej przez wartość firmy za każde udziały firmy, które posiadają, oraz za każdego ich członka rodziny w Więzieniu dla dłużników. Po podliczeniu zdobytych punktów zwycięstwa, ułamki należy zaokrąglić w dół.

Następnie, niezależnie od sukcesu lub porażki Kompanii, udziałowcy mogą rozpatrzyć jedną specjalną emeryturę, zanim przejdą do dalszej części końcowej punktacji. *Uwaga: Ponieważ nie jest to faza sezonu towarzyskiego, nie należy brać żadnych kart z puli sezonu towarzyskiego.*



FAZA FIRM

Po zakończeniu fazy rodziny i przed rozpoczęciem fazy zatrudniania, gracze wykonują teraz fazę firm. Faza firm składa się z dwóch kroków: kroku inwestycji i kroku strategii firmy.

INWESTYCJE

Pierwszy krok fazy firm nie ma ustalonej kolejności i gracze mogą wykonywać poniższe akcje w dowolnym momencie tego kroku. Faza firm dobiega końca, kiedy żaden gracz nie chce już wykonywać dalszych akcji. Wszystkie konflikty dotyczące kolejności akcji związane z firmą są rozstrzygane przez kierownika danej firmy. Wszystkie konflikty dotyczące kolejności akcji pomiędzy firmami są rozstrzygane przez Premiera.

Dwie z akcji opisanych w tej sekcji wykorzystują udziały Kompanii. Ich zasady są ograniczone przez dwa następujące wymagania:

- ✿ **Słabe udziały Kompanii.** Jeśli znacznik reputacji Kompanii i/lub znacznik długu Kompanii znajduje się na kreskowanym polu, nie możesz użyć udziałów Kompanii, aby stworzyć firmę lub zainwestować.
- ✿ **Świeże udziały Kompanii.** Nie możesz zainwestować udziałów Kompanii, które zostały stworzone w tej rundzie. Nie możesz ominąć tej zasady, przekazując swoje udziały innemu graczowi. *(Gracze mogą odwrócić wszystkie nowo utworzone udziały Kompanii do końca fazy firm, aby zaznaczyć, że nie mogą one zostać zainwestowane).*

Tworzenie firmy

Gracz, który nie kieruje obecnie firmą, może stworzyć nową firmę poprzez odłożenie jednych ze swoich udziałów Kompanii do swojej puli lub odwrócenie jednego ze swoich warsztatów na ich zainwestowaną stronę. Odwróć swoją planszę rodziny na jej stronę statutu firmy. Umieść jednego członka rodziny ze swojej puli na polu udziałów firmy – reprezentuje on pierwsze udziały firmy. Umieść jeden ze swoich znaczników na pierwszym od lewej polu toru wartości (drugi znacznik będzie używany do zaznaczania wypłaconych łącznie dywidend). Dodaj 5 £ z banku do skarbca w Londynie tej firmy. Twoja rodzina jest teraz uznawana za firmę, a ty za kierownika firmy.

Inwestowanie udziałów i warsztatów

Za zgodą kierownika firmy gracze mogą zainwestować w daną firmę. Za każdą inwestycję dodaj 5 £ z banku do skarbca w Londynie tej firmy i umieść członka rodziny inwestującego gracza na polu udziałów firmy. Członek rodziny na polu udziałów firmy nazywany jest udziałami firmy. *Przypomnienie: podobnie jak udziały Kompanii, udziały firmy mogą być przekazywane przez graczy.*

Aby zainwestować, gracz musi najpierw odłożyć jedno ze swoich udziałów Kompanii do swojej puli albo odwrócić jeden ze swoich warsztatów na zainwestowaną stronę.

- ✿ **Zainwestowane warsztaty.** Zainwestowany warsztat nie zapewnia punktów zwycięstwa, jeśli Kompania poniesie porażkę, i nie zapewnia już premii.
- ✿ **Limit udziałów firmy.** Firma może mieć tylko 10 udziałów. Gracze nadal mogą zainwestować w firmę mającą już 10 udziałów, jednak nie powstaną w ten sposób żadne nowe udziały.

Nabywanie statków jako firma

Kierownik firmy może wydać pieniądze z firmowego skarbca w Londynie do banku, aby przygotować statki ze stoczni i umieszczać je na statucie firmy. Każdy kosztuje 3 £. **W przeciwieństwie do Kompanii, kierownik firmy może przygotowywać statki jedynie za zgodą właściciela stoczni.**

✿ **Odkupienie należących do graczy statków Kompanii.** Kierownik firmy może kupić dowolny, należący do gracza statek z Kompanii za zgodą jego właściciela, wydając w tym celu pieniądze z firmowego skarbca w Londynie. Nieuszkodzony statek kosztuje 3 £, a uszkodzony 2 £. Wydane na ten cel pieniądze trafiają do skarbca Kierownika transportu.

Uwaga: W przeciwieństwie do Kompanii, firma nie może nabywać statków Kompanii ani dodatkowych statków.

Wrogie przejęcie

Jeśli nie kierujesz firmą i otrzymasz zgodę od graczy, którzy łącznie posiadają większość udziałów danej firmy, możesz zainicjować wrogie przejęcie. Odwróć swoją planszę rodziny na stronę statutu firmy. Umieść dwa swoje znaczniki firmy na tych samych polach toru, co w przejmowanej przez ciebie firmie. Przesuń wszystkie statki, fundusze w skarbcach i udziały na swoją planszę. Następnie poprzedni właściciel odkłada swoje znaczniki firmy do swojej puli i odwraca swoją planszę statutu firmy na stronę rodziny.

Fuzja

Kierownicy firm mogą połączyć dowolną liczbę firm w jedną firmę poprzez wynegocjowanie fuzji.

W wyniku fuzji firma o najwyższej wartości spośród łączących się firm zostaje firmą nadrzędną (jeśli jest remis, gracze wybierają spośród remisujących firm). Ta firma pozostanie w grze po zakończeniu fuzji. Pozostałe firmy biorące udział w fuzji są nazywane firmami podrzędnymi.

W ramach fuzji gracze mogą negocjować przekazywanie udziałów firmy innym graczom. Jeśli po fuzji firma nadrzędna miałaby więcej niż 10 udziałów, nadmiarowe udziały muszą zostać odłożone do puli ich właściciela za jego zgodą.

Aby wynegocjowana fuzja doszła do skutku, wszystkie biorące w niej udział firmy muszą otrzymać pełną zgodę od każdego swojego udziałowca. Wszystkie uzgodnienia w trakcie negocjowania fuzji są uznawane za pojedyncze natychmiastowe przekazanie (co oznacza, że są wiążące).

Po tym, jak fuzja zostanie uzgodniona, wszystkie firmy podrzędne konsolidują swoje zasoby (skarbcę, udziałowców i statki) i przekazują je firmie nadrzędnej. Następnie plansze firm podrzędnych zostają odwrócone na ich stronę rodziny.



STRATEGIA FIRMY

Po kroku inwestycji wszyscy kierownicy firm muszą jednocześnie zdecydować w tajemnicy, w którym obszarze morza będą handlować oraz ile pieniędzy na to przeznaczyć.

Najpierw każdy kierownik firmy w tajemnicy wybiera, z którego obszaru morza i portu macierzystego chce skorzystać do przeprowadzenia handlu oraz ile pieniędzy ze swojego firmowego skarbca w Londynie przeznaczy na tę próbę. Oznacza to, umieszczając odpowiednią kartę strategii firmy zakrytą obok swojej planszy gracza i kładąc pieniądze na przeznaczonym do tego polu planszy firmy. Firma może wybrać obszar morza, **o ile posiada przynajmniej jeden statek**, nawet jeśli odpowiedni port macierzysty jest zamknięty.

Kierownicy firm, którzy nie chcą handlować, mogą wybrać strategię „Wysokie progi”. Na tej strategii nie mogą zostać umieszczone żadne pieniądze. Firma z taką strategią nie będzie handlować ani wypłacać dywidend (*nadal musi opłacić wydatki!*), ale będzie mogła zachować swój znacznik dywidend na dotychczasowej pozycji dla celów specjalnej emerytury.

Gracze powinni zakryć pieniądze umieszczone na ich wybranej karcie strategii dłońmi lub w inny uzgodniony wspólnie sposób. Kiedy wszyscy gracze podejmą już swoje decyzje, ujawniają sumę wydanych pieniędzy, ale ich karta strategii powinna pozostać zakryta. *Uwaga: Firmy mają tylko jedną szansę na handel w każdej rundzie, dlatego upewnij się, że położysz na karcie strategii wystarczająco pieniędzy!*

REALIZOWANIE ZLECEŃ JAKO FIRMA

Na początku fazy akcji prezydencji (*przed wykonaniem jakichkolwiek akcji*) każda firma z kartą strategii powiązaną z daną prezydentą ujawnia tę kartę i wykonuje test, którego pulę kości określa ilość pieniędzy umieszczonych na karcie strategii danej firmy. Pieniądze zostają następnie odłożone do banku. Jeśli na kościach wypadnie przynajmniej jeden sukces, handel firmy zakończył się sukcesem. Każda firma, której handel zakończył się sukcesem, określa wartość swojej inicjatywy, **odejmując** od swojej łącznej liczby statków **liczbę uzyskanych w teście sukcesów** (*kości z wynikami „1” i „2”*). Ta wartość może być ujemna.

Zlecenia są realizowane po tym, jak rzut Prezydenta podczas akcji handlu zakończy się sukcesem. Prezydent określa swoją inicjatywę tak jak firmy, wykorzystując do tego wszystkie statki w obszarze morza jego prezydencji.

❖ **Wakat w urzędzie Prezydenta lub nieudany handel.** W przypadku wakatu w urzędzie Prezydenta lub jeśli Prezydent (z jakiegokolwiek powodu) nie handluje, remisy w inicjatywie rozstrzyga znacznik Przewodniczącego. Firmy z kartami strategii powiązanymi z tą prezydentą realizują zlecenia po tym, jak odpowiedni Dowódca lub Gubernatorzy mieli szansę wykonać swoje akcje.

Następnie gracze realizują zlecenia, zaczynając od firmy lub Kompanii z najniższą inicjatywą i idąc aż do najwyższej inicjatywy. W swojej turze Prezydent lub kierownik firmy handlującej w powiązanej prezydencji realizuje tyle zleceń, ile jest w stanie. Wszystkie remisy w inicjatywie są rozstrzygane przez aktywnego Prezydenta.

Firmy wypełniają maksymalnie tyle otwartych zleceń, ile wynosi liczba posiadanych przez nie statków **plus jeden**. Zlecenia muszą być realizowane, zaczynając od portu macierzystego wymienionego na karcie strategii. Kiedy realizujesz zlecenie, musisz być w stanie wyznaczyć drogę powrotną do tego portu przez dowolną liczbę zrealizowanych przez ciebie zleceń.

Możesz wypełnić każde zlecenie tylko raz. Kiedy firma realizuje jako pierwsza zlecenie, zaznacz to żetonem zrealizowanego zlecenia. Następnie dodaj wartość danego zlecenia do twojego firmowego skarbca w Indiach.

❖ **Wcześniej zrealizowane zlecenia.** Firmy mogą zrealizować zlecenia zrealizowane wcześniej w tej rundzie przez inne firmy lub Kompanię. Kompania może zrealizować zlecenia zrealizowane wcześniej w tej rundzie przez inne firmy. Zrealizowanie wcześniej zrealizowanego zlecenia przynosi połowę jego wskazanej wartości (zaokrąglając w dół).

Na końcu przesun znacznik wartości twojej firmy o 1 pole w prawo za każde 6 £, które dodałeś w tej rundzie do swojego firmowego skarbca w Indiach.

FIRMOWY HANDEL

Prezydent Madrasu (różowy) ma zaraz zacząć akcje Prezydenta. Zielona firma odkrywa swoją kartę strategii, która wskazuje Południowy Ocean Indyjski i 4 £. Zielony rzuca kośćmi i odnosi sukces. Posiada 2 statki i uzyskuje w teście 3 sukcesy, dlatego ogłasza, że jego wartość inicjatywy to -1. To bardzo dobry wynik!

Prezydent podejmuje swoje akcje i wybiera akcję handlu, ogłasza dwa regiony poza swoim regionem macierzystym i rzuca 5 kośćmi (wydając 7 £). Jego wartość inicjatywy to 2 (4 statki minus 2 sukcesy).



Zlecenia są realizowane w kolejności inicjatywy. Firma zielonego realizuje dwa zlecenia w Madrasie i jedno w Hajdarabadzie (łącznie 16 £). *Pamiętaj: firmy realizują jedno zlecenie więcej niż mają statków!* Następnie zielony przesuwa swój znacznik wartości o 2 pola w prawo (1 za każde 6 £ otrzymane w ramach handlu) i dodaje 16 £ do skarbca firmy w Indiach.

Teraz kolej Prezydenta. Realizuje te same zlecenia (otrzymując jedynie połowę ich wartości) oraz dodatkowe zlecenie na Ziemiach Marathów swoim ostatnim statkiem (łącznie 9 £). Prezydent bierze potem swoją premię w wysokości 4 £, a każdy zarządca zapewnia 1 £ (czyli 2 £ dla różowego, 1 £ dla różowego).



WYDATKI I DYWIDENDY FIRMY

Na początku fazy finansów, zanim Kompania opłaci wydatki, firmy opłacają swoje wydatki i wypłacają dywidendy zgodnie z kolejnością inicjatywy, następnie pozostałe firmy (remisy rozstrzyga liczba symboli okien ich kierownika, a jeśli nadal jest remis – w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od Premiera).

Wydatki i upadłość firmy

Każda firma musi opłacić następujące wydatki:

- ☛ Zapłacić 1 £ za każdy statek na planszy statutu firmy.
- ☛ Zapłacić 1 £ za każde udziały na polu udziałów firmy lub zapłacić £ równe wartości firmy (wybierz wyższą wartość).

Wydatki firmy mogą zostać opłacone ze skarbca w Londynie i/lub w Indiach.

Jeśli firma nie może opłacić wydatków, musi ogłosić upadłość. Przesuń wszystkie udziały z danej firmy na pole Więzienia dla dłużników na karcie Deregulacji (*znajdujący się tu członkowie rodziny obniżają wynik gracza o 1 punkt zwycięstwa*). Wszystkie należące do firmy statki wracają na odpowiadające im stocznie. Kierownik firmy odwraca swoją planszę statutu firmy z powrotem na stronę rodziny. *Uwaga: Wszystkie zainwestowane warsztaty pozostają do końca gry na stronie zainwestowanej!*

☛ **Awaryjna inwestycja.** Firma mierząca się z upadłością może otrzymać inwestycję od dowolnego gracza na zasadach inwestowania udziałów i warsztatów (strona 38), i użyć tych pieniędzy do opłacenia wydatków. Pieniądze pozostałe po opłaceniu wydatków przepadają. Na końcu przesuń znacznik na torze wartości firmy o 1 pole w lewo za każdą otrzymaną awaryjną inwestycję. *Uwaga: Jeśli firma ma 10 udziałów, nadal można w nią zainwestować, ale nie powstają żadne nowe udziały.*

☛ **Awaryjna fuzja.** Firma mierząca się z upadłością może spróbować wynegocjować fuzję z jedną inną firmą. W ramach fuzji druga firma musi najpierw opłacić swoje własne wydatki (jeśli jeszcze tego nie zrobiła), a następnie wszystkie pozostałe wydatki firmy mierzącej się z upadłością.

Dywidendy firmy

Kierownik może zdecydować się wypłacić dywidendy, używając do tego pieniędzy ze skarbca firmy w Indiach. W ramach każdej dywidendy należy wypłacić 1 £ za każde udziały graczowi, który je posiada, oraz 1 £ graczowi, który jest kierownikiem firmy. Wszystkie dywidendy wypłacane są wyłącznie ze skarbca w Indiach.

✿ **Opcjonalne dywidendy.** W przeciwieństwie do dywidend Kompanii, każdy udziałowiec może zdecydować, że nie chce otrzymać pieniędzy za dowolną liczbę swoich udziałów w ramach dowolnej liczby dywidend, o ile kierownik firmy się na to zgodzi. *Przykładowo firma posiada dwóch udziałowców: niebieskiego (2 + kierownik) oraz żółtego (2), oraz łącznie 8 £, które może wypłacić. W normalnej sytuacji każda dywidenda wynosiłaby łącznie 5 £, jednak nie pozwoli to kierownikowi na wypłacenie dwóch dywidend (razem 10 £, podczas gdy w skarbcu w Indiach znajduje się jedynie 8 £). Jeśli niebieski zgodzi się dwukrotnie pominąć swoje udziały podczas wypłacania dywidend, kierownik będzie w stanie wypłacić wszystkie 8 £. Niebieski i żółty otrzymają wtedy po 4 £.*

Następnie kierownik firmy powinien zaznaczyć łączną ilość pieniędzy wypłaconych jako dywidendy poprzez umieszczenie znacznika dywidend firmy na torze funduszy Kompanii. *Ta wartość będzie używana przez udziałowców do określenia maksymalnej wartości ich specjalnej emerytury (strona 37).*

✿ **Strategia „Wysokie progi”.** Firmy, który wybrały kartę strategii „Wysokie progi”, powinny zachować znacznik dywidend ich firmy na obecnym miejscu i **nie** przesunąć go na pole o (nie zaznaczają braku wypłaconych dywidend w tej rundzie).

Na końcu wszystkie pieniądze pozostałe w skarbcu firmy w Indiach powinny zostać przesunięte do jej skarbca w Londynie.

FIRMY I SZTORMY

Kiedy podczas fazy wydarzeń w Indiach rzucasz kością sztormu, traktuj wszystkie statki firm tak, jakby znajdowały się w obszarze morza wskazanym przez kartę strategii firmy. Jeśli wybraną strategią są „Wysokie progi”, statki firmy nie zostaną dotknięte przez sztormy.

WYDATKI I DYWIDENDY FIRMY

Jest początek fazy finansów i zielony musi teraz opłacić wydatki i wypłacić dywidendy swojej firmy.

Najpierw musi opłacić wydatki. Płaci 2 £ za statki. Następnie musi zapłacić 5 £ za wartość firmy. *(Jeśli firma posiadałaby 6+ udziałów, zamiast tego zapłaciłby daną liczbę).* Pieniądze na wydatki mogą pochodzić z obu skarbców firmy. W firmowym skarbcu w Indiach pozostało 13 £.

Następnie zielony decyduje się wypłacić dywidendy. Każda dywidenda kosztuje 4 £ (3 £ za udziały i 1 £ dla kierownika). Postanawia wypłacić 3 dywidendy. Zielony otrzymuje 6 £, a różowy i niebieski po 3 £. Znacznik dywidend firmy należy położyć na polu „12” toru funduszy Kompanii. Ta liczba będzie potrzebna podczas specjalnej emerytury.

The diagram illustrates the company's financial state and strategy card. It features a central grid with various icons and text boxes. The top left box is titled "Walsh & Co. Statut firmy" and contains information about the company's status and strategy. The top right box is titled "SKARBIEC W LONDYNIE" and shows a coin with the value "16£". The bottom left box is titled "SKARBIEC W INDIACH" and shows a coin with the value "4£". The bottom right box is titled "OFERTA HANDLU" and contains information about the company's offer. The central grid includes a "WARTOŚĆ" (Value) section with a scale from 1 to 10, a "STATKI" (Ships) section with icons of ships, a "UDZIAŁY" (Shares) section with icons of people, and a "WYDATKI" (Expenses) section with icons of coins and a plus sign. The diagram also includes a "STRATEGIA FIRMY" (Company Strategy) section with a downward arrow and a "WYDATKI" (Expenses) section with a plus sign.

Podczas następnego sezonu towarzyskiego zielony, różowy i niebieski będą mogli wydać pieniądze, aby wysłać jednego członka rodziny ze swojej puli na specjalną emeryturę do dowolnej posiadłości o koszcie maksymalnie 12 £.

Uwaga: Ta specjalna emerytura może zostać rozpatrzona nawet podczas końcowej punktacji.

Gra dla jednego lub dwóch graczy

W grze dla jednego lub dwóch graczy będziesz grał przeciwko Koronie. Korona czasami chce, aby Kompania odniosła sukces, dzięki czemu sama stanie się w niej dominującą siłą. Innym razem, Korona dąży do upadku Kompanii. Musisz negocjować z Koroną i wpłynąć na jej decyzje, aby odnieść zwycięstwo. Czasami Korona podejmuje decyzje niekorzystne dla Kompanii, a płacenie za kosztowne przysługi może być jedynym sposobem na ich zmianę. Robisz to za pomocą zestawu 12 znaczników obietnicy Korony. W grze znajduje się ograniczona liczba znaczników obietnicy, dlatego będziesz musiał wyświadczać Koronie przysługi w zamian za odzyskanie znaczników obietnic.

Gra przebiega zgodnie ze wszystkimi standardowymi zasadami gry wieloosobowej z następującymi wyjątkami:

PRZYGOTOWANIE

Przygotuj grę dla dowolnego scenariusza. Do rozegrania swojej pierwszej gry z Koroną polecamy scenariusz 1710. Przed rozdaniem kart przygotowania wykonaj następujące kroki:

1. Korona używa planszy rodziny z tytułem „Korona”.
2. Daj Koronie członków dwóch rodzin, tak aby miała łącznie 36 członków rodziny (zamiast 18). Najpierw będzie używać wszystkich członków rodziny jednego koloru, a dopiero potem drugiego.
3. Podziel 12 znaczników obietnic Korony równo pomiędzy Koronę i graczy ludzkich (czyli po 6 znaczników w grze solo lub po 4 w grze dwuosobowej).
4. Korona „siedzi” jako ostatnia w odniesieniu do tego, kto był Przewodniczącym podczas przygotowania, lub też przed następnym graczem w kolejności urzędów, jeśli to Korona została Przewodniczącym.

RESZTA PRZYGOTOWANIA DLA JEDNEGO GRACZA

Podczas przygotowania dla jednego gracza Korona zachowuje się jak dwóch graczy. Potasuj 12 kart przygotowania, dobierz 3 z nich, zatrzymaj 1, a pozostałe 2 daj Koronie. Powtórz tę czynność jeszcze 3 razy, tak abyś na końcu miał 4 karty przygotowania, a Korona 8.

Gracz może również postanowić rozdać karty przygotowania losowo. W takiej sytuacji rozdaj 4 karty przygotowania graczowi solo i 8 kart Koronie.

RESZTA PRZYGOTOWANIA DLA DWÓCH GRACZY

Przygotuj grę tak jak dla 3 graczy, traktując Koronę jak jedną z rodzin. Potasuj 12 kart przygotowania, następnie każdy gracz dobiera 3 karty, zatrzymuje 2 z nich, a pozostałą kartę daje Koronie. Wykonaj tę czynność 2 razy. Każdy gracz i Korona powinni mieć po 4 karty przygotowania.

Przycisk gracza

Przeznacz jeden z elementów gry na przycisk gracza (*może być to nieużywany znacznik firmy Korony lub dowolny inny nieużywany element*). Daj przycisk gracza graczowi siedzącemu po prawej (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara) lub lewej (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) stronie Korony, zgodnie z kierunkiem wskazanym przez palec na obecnej karcie SI.

Za każdym razem, kiedy Korona musi wybrać jednego z dwóch graczy, wybierze gracza trzymającego przycisk gracza. Analogicznie, jeśli gracze nie mogą dojść do porozumienia, jak zachować się w danej sytuacji (*np. jeśli obaj chcą wyświadczyć Koronie tę samą przysługę w tym samym momencie*), decyzję podejmuje gracz trzymający przycisk gracza. W obu przypadkach dany gracz musi następnie natychmiast przekazać przycisk gracza drugiemu graczowi.

Gracz trzymający przycisk gracza może przekazać go drugiemu graczowi w ramach negocjacji.

POZIOM TRUDNOŚCI

Możesz dostosować poziom trudności Korony w następujący sposób:

- **Łatwy.** Dla każdego gracza jest dostępnych 5 kart obietnic, które mogą zostać wymienione na znaczniki obietnic (patrz plansza rodziny Korony).
- **Normalny.** Karty obietnic nie są dostępne (nie można ich wymieniać na znaczniki obietnic).
- **Trudny.** Tak jak normalny, ale daj Koronie 4 znaczniki obietnic więcej (w grze dwuosobowej po 2 od każdego gracza).
- **Eksperski.** Tak jak trudny, ale daj Koronie 3 dodatkowe karty przygotowania.

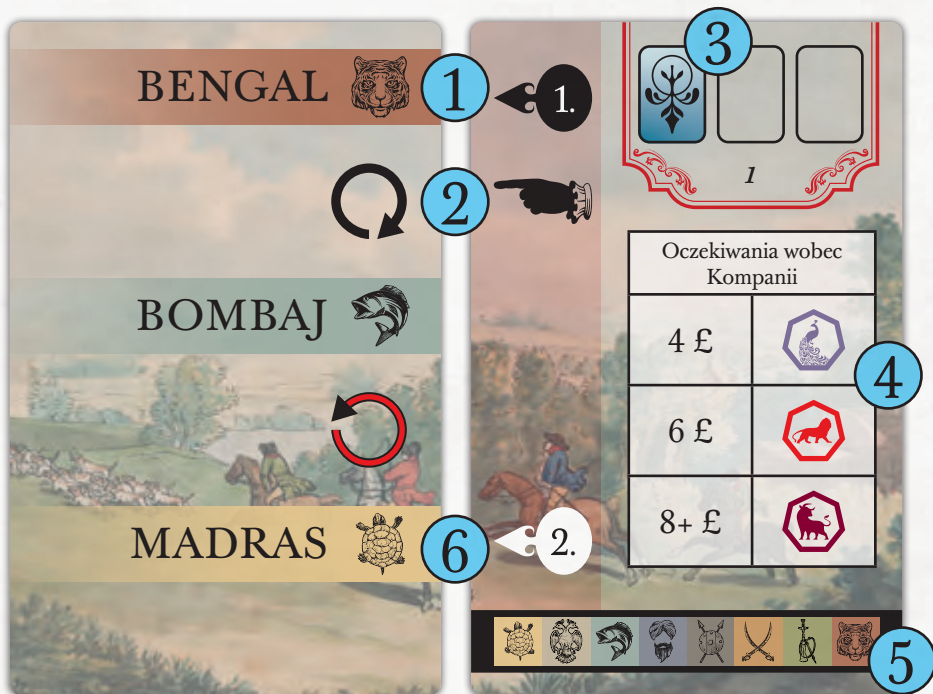
PRZED ROZPOCZĘCIEM GRY

Potasuj karty SI i stwórz z nich zakrytą talię; dobierz i odkryj wierzchnią kartę, umieszczając ją odkrytą po prawej stronie zakrytej talii. Ustaw znacznik postawy (wykorzystaj nieużywany znacznik okazji) na planszy rodziny Korony, zgodnie z symbolem na odkrytej karcie SI.

ROZGRYWKA

Do ustalenia zachowania Korony i interakcji z nią podczas każdej gry wykorzystywany jest Podręcznik Korony. Zachowanie Korony w obecnej fazie jest podyktowane zasadami z Podręcznika Korony i często zależy od obecnej postawy. Gracze nie powinni jednak sprawdzać w Podręczniku przebiegu innych faz niż obecnie rozpatrywana. Obecna karta SI określa obecną postawę Korony, a w połączeniu z talią SI często pomaga rozstrzygnąć remisy.

Podczas gry gracze mogą modyfikować akcje Korony, wydając znaczniki obietnic. Gracze mogą zdobyć znaczniki obietnic poprzez zachowywanie się w sposób korzystny dla Korony. Podczas gry dwuosobowej znaczniki obietnic mogą być używane do negocjacji i przekazywane pomiędzy graczami w dowolnym momencie.



TALIA SI

Podczas rozstrzygania remisów będziesz musiał często odnosić się do obecnej odkrytej karty SI oraz talii SI.

Kiedy Korona musi wybrać pomiędzy prezydentami, wybierz oznaczoną na odwrocie wierzchniej karty zakrytej talii SI prezydencję, wskazaną przez czarną strzałkę z obecnej odkrytej karty SI (1). Jeśli ta prezydencja nie pasuje lub Korona musi wybrać drugą prezydencję, wybiera tę wskazaną przez białą strzałkę (6). Jeśli druga prezydencja nie pasuje, Korona wybiera pozostałą, trzecią prezydencję. *W powyższym przykładzie Korona najpierw wybierze Prezydencję Bengalu, następnie Madrasu, a na końcu Bombaju.*

Kiedy Korona musi wybrać kierunek, wybiera ten wskazywany przez palec (2). *W powyższym przykładzie wybrany kierunek to zgodny z ruchem wskazówek zegara.*

Kiedy Korona musi wybrać jedną z trzech kart w puli, wybiera kartę na pozycji zaznaczonej na górze karty SI (3). Jeśli dana karta nie jest dostępna, wybiera następną kartę po prawej (zaczynając ponownie od lewej strony, jeśli jest taka potrzeba). *W powyższym przykładzie Korona wybrałaby z puli sezonu towarzyskiego pierwszą kartę od lewej.*

Kiedy Korona zmienia postawę podczas akcji Przewodniczącego, ustal ją przy pomocy tabeli na karcie SI (4). *W powyższym przykładzie, jeśli znacznik reputacji Kompanii jest na pierwszym lub drugim miejscu, postawa Korony zmienia się na pawia. Gracz nie może w żaden sposób wpłynąć na stan gry, zanim nie zostanie ustalona nowa postawa Korony po odkryciu nowej karty SI.*

Kiedy Korona musi wybrać pomiędzy dwoma regionami, ustal region przy pomocy toru priorytetów na dole karty SI (5). Korona wybiera pierwszy region po lewej stronie toru i dalej w prawo. *W powyższym przykładzie Korona wybrałaby najpierw Madras, potem Majsur, potem Bombaj, potem Pendżab, potem Delhi, potem Ziemię Marathów, potem Hajdarabad, a na końcu Bengal.*

PRZYSŁUGI I ZNACZNIKI OBIETNIC

W trakcie większości faz znaczniki obietnic mogą zostać wymienione z Koroną w zamian za przysługi w ramach zamkniętej gospodarki. Istnieją dwa rodzaje przysług: przysługi wymagające od ciebie zapłacenia Koronie znacznikami obietnic (na czerwonym tle) i przysługi wymuszające na Koronie danie ci znaczników obietnic (na niebieskim tle). Większość przysług opisano w Podręczniku Korony. Przysługi mają dwa główne ograniczenia:

- ✿ Przysługi są dostępne wyłącznie podczas rozpatrywania wskazanej fazy lub kroku.
- ✿ Możesz wyświadczyć przysługi tyle razy, ile chcesz, ale nigdy nie możesz wyświadczyć przysługi, za którą nie jesteś w stanie w pełni zapłacić. Możesz jednak wyświadczyć przysługę, która zapewniłaby ci więcej znaczników obietnic niż posiada obecnie Korona. *Przykład: Jeśli wyświadczyłeś przysługę, za którą powinienesz zyskać 2 znaczniki obietnic, ale Korona posiada tylko 1 znacznik obietnicy, zyskujesz 1 znacznik obietnicy.*

Niektóre dodatkowe przysługi są wymienione na planszy rodziny Korony. W przeciwieństwie do przysług opisanych w Podręczniku Korony, te przysługi mogą zostać wyświadczone w dowolnym momencie podczas okna czasowego wskazanego na planszy rodziny Korony.

Oto przykłady przysług:

+1 

Przygotuj statek Korony.

-1 

Przygotuj konkretny statek.

W pierwszym przykładzie możesz zyskać 1 znacznik obietnicy za każdy należący do Korony statek, który przygotowujesz. W drugim przykładzie możesz zapłacić Koronie 1 znacznik obietnicy, aby zmusić Kierownika transportu (jeśli jest pod kontrolą Korony), aby przygotował jeden z twoich statków.

Niektóre przysługi mają ciemniejsze tło i są pogrubione. Te przysługi są obowiązkowe i muszą zostać wyświadczone, jeśli są spełnione ich warunki.

OBJAŚNIENIA ZASAD KORONY

Słowo „najwięcej” odnosi się do posiadania czegoś więcej lub tyle samo (minimum 1). Słowo „najmniej” odnosi się do posiadania czegoś mniej lub tyle samo (w tym 0).

Jeśli Korona może wybrać więcej niż jedną opcję, gracz solo (lub gracz trzymający przycisk gracza) może wybrać dowolną z nich, chyba że zasady wyraźnie tego zabraniają.

„Najdłuższy” i „najkrótszy” szlak handlowy odnosi się do maksymalnej liczby zleceń, które Prezydent mógłby zrealizować za jednym podejściem, niezależnie od liczby statków.



Od autorów

Twórcy gry

Projekt gry, projekt graficzny i opracowanie merytoryczne: Cole Wehrle

Rozwój gry: Drew Wehrle (Druga edycja), Chas Threlkeld (Pierwsza edycja)

Projekt trybu Korony: Richard Wilkins

Ilustracje: Janek Lipiński (plansza, portrety, symbole, tła), Amita Pai (ilustracje ganjify), Amarjeet Bitke (figurki), Corey DeVore (figurki)

Redakcja: Travis D. Hill

Moduł w Tabletop Simulator: Drew Wehrle

Tłumaczenie i skład: Aleksandra Miszta-Mars

Lokalizacja elementów graficznych: Agnieszka Sikora

Korekta wersji polskiej: Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

Wydawca wersji polskiej: Galakta

Testerzy: Daniil Afanasev (Otto von Afusbah), Leonard Ash, Mathieu Barsacq, Adam Bell, Vincent Bertoni, Luke Bridwell, Thomas Butler, Trysten Cain, Cat, Aaron Chady, Glen Cupples, Alexander Dimic, Nahvid Etedali, Zane Fisher, Paul Forman, Don Gunnell, Reid H, Haze, Lee Hook, Christian Jensen, Matthew A. Jonassaint, Tom Kassel, Tom Kenny, Vytauta Kubilius, JC Kwok, Drew Lawson, Jason Lindner, Sergio López Fernández, Jaiden Manacsa, Christopher McKeon, Jon Mott, Brad Neuhauser, Michael Norrish, Olyball, Joshua Orkin Clark, Matthew J. H. Peronto, Álvaro Manuel Recio Pérez, Alexander Ploberger, Stephen Rausch, Gareth Roberts, Arden Rogow-Bales, Matthew Rohn, Chip Roush, Andreas Rovio, Gueric Samples, John Schmidt, Ryan Schneider, Charles Simon, Matilda Simonsson, Matthew Smith, Charles Smith, Jason Stone, Cole Swingholm, Karl Södrén, Chas Threlkeld, Liam Trench, Nic Tringali, uropb, Voltaire Valdellon, Arno van de Velde, Nicholas Vetterli, Samuel Vriezen, Russell White, Richard Wilkins, Brian Williams, Don Wilson, Mark Wright, Alex Yeghiazarian

HISTORIA PROJEKTU I PODZIĘKOWANIA

Pierwsze zarysy projektu *John Company* zostały nakreślone pod koniec 2009 roku na werandzie w Bloomington w stanie Indiana. W tamtym czasie dopiero co odkryłem grę *The Republic of Rome* (1990) wydawnictwa Avalon Hill i bardzo chciałem poznać więcej gier, które badają historię instytucji. W latach 2011 i 2013 podjąłem poważne próby ukończenia gry na temat sankcjonowanej przez państwo monopolizacji w XVII i XVIII wieku, ale obie z nich zakończyły się fiaskiem. Nieco później, bo w 2016 roku, po ukończeniu kilku mniejszych projektów spróbowałem ponownie i około rok później udało mi się ukończyć pierwszą edycję gry *John Company*.

Ukończenie gry *John Company* było prawdziwym wyzwaniem. W tym czasie razem z żoną wychowywaliśmy naszych dwóch synów w małym mieszkaniu dla absolwentów w akademikach Uniwersytetu Teksasńskiego, a nasze dochody ledwie pozwalały nam się utrzymać. Dokończenie gry zbiegło się z końcowymi etapami mojej pracy doktorskiej i naszym powrotem na Środkowy Zachód. Choć cieszyłem się, że udało mi się skończyć projekt na czas, chciałem jeszcze kiedyś do niego wrócić.

Krótko po ukończeniu drugiej edycji gry *Pax Pamir* zimą 2018 roku, Drew i ja zaczęliśmy pracować nad odświeżeniem gry *John Company*. Pierwotny plan zakładał, że zmiany będą niewielkie i w dużej mierze kosmetyczne. Jednak im bardziej zagłębialiśmy się w rdzeń mechaniki, tym szybciej zdaliśmy sobie sprawę, że niektóre z fundamentów gry trzeba będzie całkowicie przebudować. Nasze główne priorytety pozostały analogiczne do tych, które przyświecały nam podczas prac nad grą *Pax Pamir*. Chcieliśmy, aby nowa edycja oferowała piękną, ale i funkcjonalną oprawę, która wzmocni podstawy gry i sprawi, że ogólny zamysł projektu stanie się bardziej przystępny.

Druga kampania crowdfundingowa *Pax Pamira* odniosła dwa razy większy sukces niż pierwsza i dała Drew i mnie duży komfort, co pozwoliło nam przeznaczyć dodatkowy rok na przygotowanie drugiej edycji gry *John Company* przed rozpoczęciem otwartych testów. Na zaproszenie Harolda Buchanana po raz pierwszy publicznie pokazaliśmy naszą pracę na konwencie gier historycznych w San Diego w 2020 roku. Pozytywne przyjęcie gry wzmocniło naszą pewność siebie, rozpoczęliśmy więc otwarte testy i zaplanowaliśmy kampanię na Kickstarterze na wiosnę 2021 roku. Zebrała ona prawie 800 000 dolarów i pozwoliła nam zrealizować najbardziej ambitną produkcję, której się kiedykolwiek podjęliśmy.

Podobnie jak w przypadku pracy nad grą *Oath: Kroniki Władzy i Banicji* (2020), również przy *John Company* korzystaliśmy z dużej grupy zdalnych testerów. Zgromadzili się oni na serwerze Discord „Wehrlegig Games and Friends” i prowadzili niemal nieustanną dyskusję o grze. Czasami było to przytłaczające, gdy musiałem połączyć śledzenie ich rozmów i pomysłów z moim własnym testowaniem, redakcją i opracowywaniem graficznym gry. Ale dzięki ich wkładowi gra jest o wiele lepsza. Jestem niezmiernie dumny z naszej pracy w ciągu ostatniego roku i naprawdę uważam, że razem zbudowaliśmy coś naprawdę wyjątkowego. Ostateczny projekt jest świadectwem troski i uwagi wszystkich, którzy pomagali nam testować grę.

Był to bardzo trudny projekt do zrealizowania, dlatego Drew i ja jesteśmy wdzięczni za wsparcie naszych przyjaciół i rodzin, którzy tolerowali wiele nieplanowanych roboczych posiedzeń. Bardzo was kochamy i obiecujemy spędzać mniej czasu na rozmowach o globalnym handlu w XVIII wieku czy zaletach różnej grubości tektury na żetony. Ponadto chciałbym zadedykować tę grę mojej partnerce Cati, która w tym roku pomogła mi przezwyciężyć problemy zarówno duże, jak i małe, oraz mojemu bratu Drew, który – być może bardziej niż ktokolwiek inny – umożliwia pracę naszej małej firmy.

O HISTORII POWSTAWANIA IMPERIÓW

Istnieje wiele gier o imperiach. W większości przypadków ich istnienie i wewnętrzna spójność są uznawane za oczywiste. Pozwala to na przejrzystość projektu, ale nie odzwierciedla historii. Żadne imperium nie powstało od razu w pełni uformowane. Ich rodowody są równie nieczyste, jak ich sposoby działania. *John Company* uwzględnia tę złożoność i próbuje opowiedzieć chociaż małą część historii o rozwoju Imperium Brytyjskiego. Gracze odgrywają rolę ambitnych rodzin, które są zainteresowane awansowaniem do wyższych sfer i które widzą w Brytyjskiej Kompani Wschodnioindyjskiej środek do tego celu. Pod pewnymi względami jest to gra o prostych działaczach rozwijającego się imperium i o tym, jak często przyzwoici ludzie o dobrych intencjach mogą zrobić kilka naprawdę złych rzeczy, aby rozwijać swoje własne perspektywy.

Gra ma jednak swoje ograniczenia. Gry doskonale nadają się do manipulowania naszymi emocjami i pozwalają wczuć się w nawet najodleglejszą sytuację. W tym celu często naginają fakty historyczne dla efektu narracyjnego i mechanicznego. Tak samo jest w przypadku gry *John Company*. Jest to w istocie dzieło fikcji historycznej, które, mam nadzieję, przybliży nieco swój temat i zachęca graczy do zgłębiania go.

Jeśli chodzi o dalsze informacje na temat Kompanii, istnieje wiele świetnych pozycji na początek. Najlepszym wydawnictwem jednotomowym o tej tematyce pozostaje *The Honourable Company* (1991) Johna Keaya. Osoby zainteresowane oryginalnymi dokumentami powinny przyrzeć się niesamowitemu pierwszemu tomowi *Archives of Empire* (2003) pod redakcją Barbary Harlow i Mii Carter. Tych, którzy chcą zrozumieć szkody wyrządzone przez Kompanię i posępny okres funkcjonowania wielu jej polityk, zaciekawia z pewnością *Inglorious Empire* (2018) Shashi Tharoor. Z kolei ci, którzy chcą lepiej poznać szczególny kontekst nagłego rozwoju Kompanii w połowie XVIII wieku, powinni przyrzeć się pozycji *The Anarchy* (2019) Williama Dalrymple'a. Książka Dalrymple'a jest pięknie napisana i bardzo wciągająca.

Ci, którzy chcą poznać więcej historii rodzin budujących podwaliny Kompanii, powinni przyrzeć się książce *The East India Company at Home, 1757-1857* (2018) pod redakcją Margot Finn i Kate Smith oraz towarzyszącemu jej blogowi (oba są dostępne bezpłatnie online). Wiele można też zyskać, czytając liczne dziewiętnastowieczne powieści. Sugerowałbym w szczególności powieści *Targowisko próżności* (1847-48) i *Rodzina Newcome'ów* (1854-55) Williama Makepeace'a Thackeraya oraz *Dombey i syn* (1846-48) Charlesa Dickensa. Osoby mające dostęp do bibliotek akademickich powinny również zapoznać się z bardzo drogą, ale interesującą pozycją *The East India Company's Maritime Service 1746-1834* (2010).

Dla tych, którzy chcą zanurzyć się głębiej, pełny obraz tego, jak Kompania działała i zarabiała, można znaleźć w książce K. N. Chaudhuri *The Trading World of Asia and the East India Company 1660-1760* (1978). Idealnym uzupełnieniem dla tej pozycji jest *Indian Society and the Making of the British Empire* (1998) autorstwa C. A. Bayly. Chociaż obejmuje wcześniejsze okresy niż fabuła gry, warto przeczytać również *The Company-State* (2011) Philipa J. Sterna, który opisuje fundamenty Kompanii i naświetla wzorce jej zachowań, zwłaszcza w kontekście polityki brytyjskiej. Dalszą część tej historii można znaleźć w pracy Lucy Sutherland *The East India Company in Eighteenth-Century Politics* (1952).

Wreszcie, dla zainteresowanych zgłębieniem niektórych ważniejszych kwestii tożsamości narodowej i kultury, proponuję zacząć od *Wspólnoty wyobrażone* (1983) Benedicta Andersona, *Kultura i imperializm* (1993) Edwarda Saïda oraz *Making England Western* Saree Makdisi (2014).

John Company: Druga edycja, Pierwsze wydanie, 2022

Gra wydana przez wydawnictwo Wehrlegig Games LLC

Gra wydana na licencji Creative Commons (BY-NC-SA 4.0).



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89