



JOHN COMPANY

SECOND EDITION

Spielregeln

(Übersetzung: Peter Bitzer)

In John Company übernehmen die Spieler die Rollen von ehrgeizigen Familien, die versuchen, die British East India Company (Britische Ostindien-Kompanie) für persönlichen Gewinn zu benutzen. Das Spiel beginnt im frühen achtzehnten Jahrhundert, als die Kompanie ein schwaches Standbein auf dem Subkontinent hatte. Über den Spielverlauf hinweg könnte die Kompanie zur mächtigsten und einflussreichsten Gesellschaft der Welt anwachsen oder unter der Last der eigenen Ambitionen kollabieren.

John Company erzählt die Geschichte eines staatlich geförderten Handelsmonopols. Im Unterschied zu vielen Wirtschaftsspielen kontrollieren die Spieler oftmals ihre eigenen Firmen nicht. Stattdessen werden sie die Kompanie gemeinsam leiten, indem sie sich Machtpositionen sichern und versuchen, das Schicksal der Kompanie auf Bahnen zu lenken, die ihren eigenen Interessen nützen. Jedoch ist die Kompanie ein unhandliches Ding. Es ist schwierig, irgendetwas allein zu bewirken, und die Spieler werden oft darauf angewiesen sein, miteinander Geschäfte abzuwickeln. In John Company ist fast alles eine Frage des Verhandels.

Am Ende geht es in diesem Spiel nicht um Reichtum; es geht um Reputation. In jeder Spielrunde dürfen einige der eigenen Familienmitglieder aus ihren Kompanie-Positionen ausscheiden, was ihnen die Gelegenheit verleiht, Vermögen zu schaffen und in der Londoner Saison um vorteilhafte Eheschließungen sowie mächtige politische und kommerzielle Gelegenheiten zu wetteifern. Entscheidend ist, dass die Spieler nicht die volle Kontrolle darüber haben, wann dieser Ruhestand geschieht. Die Spieler werden oftmals Geld borgen müssen, um am besten Kapital aus ihrem frischen Vermögen zu schlagen.

John Company befasst sich sehr ernsthaft mit diesem Thema. Es ist als ein freimütiges Portrait einer Institution gedacht, die so schlecht funktionierend wie einflussreich war. Entsprechend ringt das Spiel mit vielen der Schlüsselthemen des Imperialismus und der Globalisierung im achtzehnten und neunzehnten Jahrhundert und wie diese Entwicklungen daheim gefühlt wurden. Daher könnte dieses Spiel nicht allen Spielern gefallen. Man stelle daher sicher, dass jeder in der eigenen Gruppe mit dieser Erforschung vor Spielbeginn einverstanden ist.

Spielmaterial

DER SPIELPLAN

John Companys Spielplan weist vier Hauptareale auf. Ganz links befinden sich fünf Ruhesitzfächer, in denen die Spieler die Mehrzahl ihrer Punkte verbuchen werden. Die Mitte links enthält Anzeigen, die die Gesundheit der Kompanie angeben, und Fächer, um verschiedenen Spielbestandteile und Karten aufzunehmen. Die Landkarte rechts stellt den politischen Status und potenzielle Profitabilität Indiens dar. Schließlich gibt es ein rotes Band, das oben links anfängt und sich am unteren Rand des Spielplans fortsetzt, um in der Bengalischen Bucht zu enden. Dieses Band erfasst den Spielablauf durch die Spielphasen und die Handlungen der verschiedenen Kompanie-Behörden hindurch.



REGELHEFTE UND -HILFEN

Es gibt zwei Hauptregelhefte: dieses hier und das Handbuch der Krone, das für das Solospiel und das Spiel zu zweit verwendet wird. Das Spiel enthält auch zwei große Spielhilfen und zwei kleine Spielerhilfekarten.

SPIELER-SPIELSTEINE

Jede der sechs Familien im Spiel verfügt über einige Spielsteine, einschließlich 18 Familienmitgliedern, 1 Siegpunktmarke, 5 Versprechungskarten, 1 Gelegenheitsmarke aus Glas, einem Familien-Tableau, 2 Firmenkuben und 4 Firmen-Strategiekarten.

Die Familienmitglieder eines Spielers sind dessen wichtigste Ressource und werden im Spiel gebraucht, um viele Dinge zu kennzeichnen, einschließlich ihrer Kontrolle diverser Kompanie-Positionen, ihre Anteile an der Kompanie und ihrer ungeheuren Vermögen, die sie erworben haben.



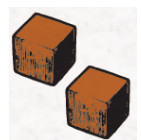
INDIEN-SPIELSTEINE

John Company verwendet einige verschiedene Arten von Spielsteinen, um die politischen Geschehnisse Indiens nachzuhalten. Es gibt 20 Turmstockwerke und 8 Kuppeln, eine für jede Region. Es gibt 3 Garnituren Metallwimpel, die dazu dienen, die Größe der Reiche zu verfolgen, die auf dem Subkontinent entstehen könnten. Ereignisse werden ausgewertet, indem man einen Satz von 20 Ereignisplättchen (Scheiben) verwendet. Es gibt 8 Kontroll-/ Beute-marken, die benutzt werden, um nachzuhalten, welche Regionen von der Kompanie ausgeplündert wurden und die damit verbundene Niederlassung. Schließlich gibt es einen Kunststoffscheinfant, der zur Kennzeichnung einer drohenden politischen Krise eingesetzt wird.



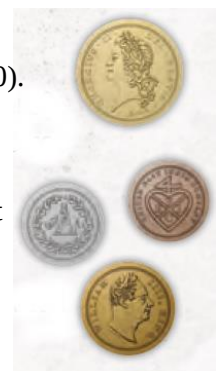
HOLZPÖPPEL UND -KUBEN

Es gibt 6 Holzfiguren (Pöppel) in drei Farben, die als Marken benutzt werden, um den Stand auf den verschiedenen Anzeigen anzugeben. Rote Pöppel markieren Kompanieansehen, -haushalt und -Schuldtitel. Schwarze Pöppel bezeichnen die Spielrunde und Stimmenanzahl. Der silberne Pöppel kann verwendet werden, um die aktuelle Phase anzuzeigen. Es gibt 30 Holzkuben. Die orangen Kuben werden benutzt, um Zermürbung anzuzeigen, wenn sie auf Behördenkarten gelegt werden, sowie Aufruhr, wenn man sie auf von der Kompanie kontrollierte Regionen legt. Die roten Kuben für Versprechungen der Krone werden im Solospiel und Spiel zu zweit eingesetzt.



GELDMENGE

Das Spiel enthält Münzen in folgender Stückelung und Mengen: £1 (40), £2 (20), £5 (20) und £10 (10). Die Bank ist unbeschränkt, jedoch sollten diese Münzen fast jeden Umstand abdecken.



AI-KARTEN UND SPIELPLAN DER KRONE

Es gibt 10 AI-Karten der Krone und ein Spiel-Tableau der Krone, die im Solospiel und Spiel zu zweit Verwendung finden.

UNTERNEHMEN (KLEINE KARTEN)

Es sind 58 kleine Unternehmen vorhanden in den drei Unternehmenstypen: 22 Schiffswerften (Schiffahrt), 20 Werkstätten (Fertigung) und 16 Luxusgüter (Sozial). Schiffswerften, Werkstätten und Luxusgüter teilen sich generell dieselben Punkte in der Anatomie der Karte, wie rechts beschrieben.



BEHÖRDENKARTEN

Es sind 17 Behördenkarten vorhanden, die Verwendung finden, um nachzuhalten, welcher Spieler welche Behörde/Amt kontrolliert. Sobald eine Behörde vakant ist, wird ihre Behördenkarte mit der Frontseite nach unten in das Fach Vakante Behörden (Vacant Offices) auf dem Spielplan gelegt. Einige Behörden sind zu Spielbeginn nicht im Spiel und sollten in Griffweite bereitgelegt werden.



PRESTIGE- UND ERPRESSUNGSKARTEN

Prestigekarten (20) und Erpressungskarten (10) werden gewöhnlich in der London-Saison erlangt und gewähren spezielle Boni. Prestigekarten mit einem Symbol rechts oben gelten auch als Unternehmen. Viele dieser Karten weisen besondere Kräfte auf, die im Text auf der Karte beschrieben sind.



GESETZKARTEN

Gesetzeskarten (26) werden vom Spieler des Premierministers (Prime Minister) während der Parlamentsphase eingesetzt. Diese Karten können grundlegende Spielregeln ändern oder Herausforderungen präsentieren, denen alle Spieler zusammen begegnen müssen. Sobald ein Gesetz gebilligt ist, wird es aufgedeckt neben dem Spielplan platziert und die übrigen werden in einem Stapel beim Premierminister vorgehalten. Eine Gesetzeskarte, die Deregulierungskarte (mit dem Schuldgefängnis auf der Rückseite), wird nur in bestimmten Szenarien verwendet.



KOMPANIE-MISSERFOLGSKARTEN

John Company endet entweder mit dem Erfolg der Kompanie oder ihrem Scheitern. Wenn die Kompanie erfolgreich ist, wetteifern die Spieler in einem finalen Ruhestand, wo sie zusätzliche Punkte erzielen dürfen. Falls die Kompanie scheitert, wird eine Kompanie-Misserfolgskarte (6) zufällig gezogen, um zu ermitteln, wem die wankelmütige Öffentlichkeit die Schuld für diese Katastrophe anlasten wird. Die meisten Misserfolgskarten erlegen irgendeine Sorte Punkteeinbuße auf.



AUFSTELLUNGSKARTEN UND SZENARIO-KARTEN

John Company besitzt mehrere Szenarien, die auf 3 Szenario-Karten beschrieben sind. Die Spieler verwenden den passenden Satz Aufstellungskarten (je 18), um ihre Startpositionen zu schaffen.



SCHIFFE

Es gibt 22 Schiffe in Spielerhand. Diese Schiffe werden in Schiffswerften platziert, wenn sie eingemottet und dann auf den Spielplan oder Firmen gelegt werden, wenn sie wieder in Dienst gestellt sind. Sobald abgekämpft (Fatigued), werden sie auf ihre Fatigued-Seite gedreht. Es sind auch 14 weitere Schiffe vorhanden, die von der Kompanie eingesetzt werden. Auf der einen Seite sind sie Zusatzschiffe, die unter kurzfristiger Pacht stehen und nur für eine einzige Spielrunde handeln, bevor sie in den Vorrat zurückgehen. Auf der anderen Seite sind sie Kompanieschiffe, die von der Kompanie gebaut und unterhalten werden.



PREMIERMINISTER

Ein Spieler wird immer der Premierminister sein und bewahrt die Wählscheibe Prime Minister in seiner Spielauslage auf. Der Arm des Premierministers wird benutzt, um die vorgeschlagene Politik anzuzeigen, die verfügt wird, sobald das aktuelle Gesetz gebilligt wird.



REGIMENTER UND LOKALE BÜNDNISSE

Es sind 20 Regimenter und 7 lokale Bündnismarken vorhanden, um die Armeen der Kompanie zu stärken.



BLOCKIERTE/ERFÜLLTE AUFTRÄGE

Es sind 17 Marken vorhanden, die zum Markieren Blockierter (Closed) Aufträge in Indien und jene von der Kompanie oder Firmen erfüllter Aufträge verwendet werden.



MACHTMARKEN

Es gibt 4 Machtmarken, die den Machtstatus der 3 verschiedenen Unternehmenstypen und der Kompanieanteile nachhalten. Diese werden auf der Machtauslage platziert und werden ihre Position verändern, meist infolge bestimmter Politikerlasse.



BEHÖRDENAUFLAGEN

Es sind 8 verschiedene Gouverneurs-Auflagen vorhanden, die dem Spielplan hinzugefügt werden, sobald eine Region von der Kompanie kontrolliert wird. Das als Gouverneur dienende Familienmitglied wird oben auf der Auflage platziert. Zusätzlich gibt es eine Auflage Superintendent of Trade in China (Leiter des Chinahandels), die dazu dient, sowohl das Familienmitglied in dieser Position, als auch jegliche in den Chinahandel entsandte Schiffe aufzunehmen. Es gibt auch eine Generalgouverneursauflage, die auf dem Band platziert wird, sobald dieses Amt im Spiel ist.

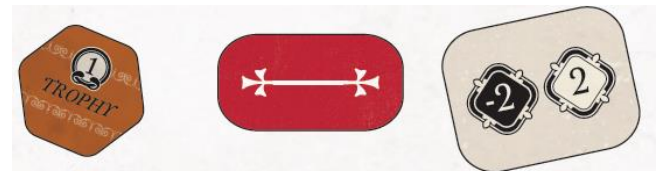


WEITERE SPIELSTEINE, MARKEN UND WÜRFEL

Es sind 6 Trennzeichen vorhanden, die zur Anzeige der Niederlassungszugehörigkeit dienen. Es gibt eine Vorsitzender-Marke und eine Marke Oppositionsführer, die den Spielern mit diesem Amt oder Titel ausgehändigt werden, Es gibt ferner eine Kompanieanteile-Siegpunktmarke, die in einigen Szenarien benutzt wird. Es sind auch 18 Marken Trophäen-/Gesetzeserlasse vorhanden. Schließlich sind 10 Standardwürfel und 1 Sturmwürfel enthalten.

Aufstellung

1. Man legt den Spielplan und die Behälter für das Spielmaterial mitten auf den Tisch.
2. Man mischt die Plättchen Indienereignisse und platziert sie neben dem Spielplan.
3. Man legt die Plättchen Lokale Bündnisse in die Armeefächer, in denen sie aufgeführt sind.
4. Man legt eine Marke auf das Feld "5" auf die Bahn Kompanie-Kontostand, die am unteren Rand des Spielplans liegt.
5. Man platziert die vier Machtmarken auf ihre angegebenen Felder der Machtanzeige.
6. Jeder Spieler sollte eine Garnitur Spielsteine an sich nehmen. Man legt die Siegpunktmarke jeder Familie auf das Feld "0" der Siegpunkteanzeige (oben links auf dem Spielplan).
7. Man legt die Turmstockwerke, Kuppeln und Flaggen neben der rechten Seite des Spielplans bereit.
8. Man legt die Karten für Gesetze, Behörden/Ämter, Prestige, Erpressung und Aufmarsch in Griffweite.
9. Als Nächstes wählt man ein Szenario aus.



- ☛ **Das Szenario 1710** sollte zuerst gespielt werden.
- ☛ **Das Szenario 1758** ist für jene zu empfehlen, die das Szenario 1710 ein paar Mal gespielt haben. Hier beginnt die Kompanie mit ihrem Monopol, jedoch kann dieses gebrochen werden, womit die Tore nach Indien für Privatfirmen geöffnet werden.
- ☛ **Das Szenario 1813** ist das am weitesten fortgeschrittene Szenario. In ihm startet die Kompanie ohne ihr Monopol und die Spieler dürfen private Handelsfirmen starten. Dieses Szenario funktioniert am besten mit 5 oder 6 Mitspielern.
- ☛ **Das Lange Szenario 1710** ist für Spieler gedacht, die die Zeit haben, die volle Geschichte der Kompanie durchzuspielen. Dieses Szenario beginnt genauso wie das Szenario 1710, gibt jedoch den Spielern die Werkzeuge der Deregulierung. Dieses Szenario könnte bis zu 8 Spielrunden erreichen und dauert oft doppelt so lange wie die übrigen Szenarien.

Nach Wahl des Szenarios nimmt man die passende Szenario-Aufstellungskarte. Man folgt den Anweisungen vorne auf der Karte, nimmt das benötigte Spielmaterial und benutzt die Pöppel, die aufgeführten Positionen auf den verschiedenen Bahnen zu markieren. Dann stellt man die Regionen von Indien wie auf der Karte gezeigt auf. Man platziert einen schwarzen Pöppel auf dem Feld mit dem zugehörigen Datum auf der Spielrundenbahn und den Arm auf der Premierminister-Wahlscheibe auf das passende Datum weisend.

TISCHAUFSTELLUNG FÜR 1710 VOR AUFSTELLUNGSKARTEN

Hinweis: Dies ist nur ein allgemeines Layout. Spielmaterialien sind nicht maßstabsgerecht und nicht alles ist abgebildet.

Schiffsvorrat
und Bank



Kleine Unternehmen.

Kartenstapel.



Die Spieler werden ermutigt,
die Sortiereinlagen des Spiels
zu verwenden, um den Tisch
zu organisieren.



Jeder Bereich eines Spielers sollte sein Familien-Tableau, Familiensteine, Gelohnis-
karten und, falls man mit Deregulierung spielt, seine Firmenkuben und Strategiekarten
enthalten.

Ereignis-Plättchen.



Vorrat für Unruhe-/
Erschöpfungs-, Regiments-,
Präsidentenstrenn-,
Geschlossen-/Erfüllt-
Auftragsmarken,
Würfel und jegliche
andere Spielsteine.



Als Nächstes nimmt man die Spieler-Aufstellungskarten, die zum Datum des gewählten Szenarios passen. Falls man mit 5 Mitspielern spielt, fügt man 3 der Extrakarten dieses Szenarios hinzu. Wenn man zu sechst spielt, fügt man 6 hinzu. Man mischt diese Karten zusammen.

Dann teilt man die Aufstellungskarten an die Spieler aus. Jeder Spieler sollte alles nehmen, was auf seinen Aufstellungskarten aufgelistet ist. Bei jeder aufgeführten Behörde/Amt legt man ein Familienmitglied auf das aufgeführte Behördenfeld und nimmt die zugehörige Behördenkarte. Bei aufgeführtem Bargeld nimmt man die Summe von der Bank. Die restlichen Symbole werden rechts erläutert.

Dann vervollständigt man die Aufstellung:

10. Man legt jegliche verbliebenen Behördenkarten neben den Spielplan.
11. Man baut die Auslage London-Saison auf. Man mischt die Prestige-Karten und legt drei aus. Prestige-Karten sollten aufgedeckt ausgelegt werden, Erpressungskarten dagegen verdeckt.
12. Man mischt die verbliebenen Gesetzeskarten und legt sie neben den Spielplan.

DRAFT-VARIANTE

Statt zufällige Aufstellungskarten zu ziehen, dürfen Spieler nach Wunsch die Startpositionen „draften“, indem man folgendes Verfahren einsetzt: Nachdem die Aufstellungskarten ausgeteilt sind, wählt jeder Spieler eine aus und schiebt den Rest zum Spieler zu seiner Linken. Man setzt dies fort, bis keine Karte mehr übrig ist.

Schreiber



Offizier



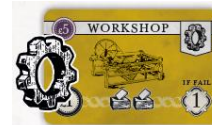
Offizier in
Ausbildung



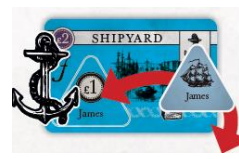
Kommandeur



Man legt Familienmitgliedssteine in das entsprechende Fach auf dem Spielplan in Abhängigkeit vom Symbol. Kommandeure sollten in der passenden Position in ihrer Armee platziert werden (sie verfügen über keine Behördenkarte).



Nimm eine Werkstätte.



Nimm eine Schiffswerft. Lege das dazu gehörige Schiff in die angegebene Meereszone oder platziere es auf der Werft, falls außer Dienst.



Nimm ein Luxusgut. Verschiebe die eigene Siegpunktmarke um 2 für jedes Luxusgut am Start.



Lege ein Familienmitglied in die Direktorenkammer (Court of Directors). Es wird nun als ein Kompanie-Anteil bezeichnet.

Konzepte und Schlüsselbegriffe

SPIELMATERIALBESCHRÄNKUNGEN UND UNENDLICHE ANZEIGEN

Die meisten Spielmaterialien in John Company sind durch die beiliegenden Spielsteine/-marken beschränkt. Wenn ein Spielsteinvorrat erschöpft ist, führt man die Handlung so weit wie möglich durch. Jedoch dürfen die Spieler Ersatzmaßnahmen verwenden, falls ihnen das Bargeld, Trophäen-/Gesetzerlassmarken, Würfel und Regimenter ausgehen. Die Anzeigen/Leisten des Kompanie-Kontostands, Siegpunkte und Stimmenanzahl weisen keine Obergrenze auf.

EIGENER SPIELERBEREICH UND VERBORGENE INFORMATIONEN

Die Spieler unterhalten einen Spielerbereich, der alles enthält, was sie besitzen. Alle Informationen (einschließlich der Inhalte von Ablagestapeln) sind öffentlich, mit Ausnahme von verdeckten Erpressungskarten.

BARGELDBEWEGUNG

In John Company hat Bargeld immer einen Standort und sein Standort legt fest, wie es ausgegeben, gehandelt oder ausgezahlt werden kann. Man kann Bargeld bei verschiedenen Familienaktionen in das eigene Familienkapital, beim Ruhestand, für Unterhalt, Steuern und bei Unterhandlungen ausgeben. Bargeld in einer Kompaniebehörde kann nur durch diese Behörde ausgegeben werden.



Einige Kompaniepositionen werden Spieler während ihrer Handlungen mit Zusatzeinkünften versehen. In den Regeln werden diese Zahlungen durch Fächer, wie dieses hier, hervorgehoben.

DIE PRESIDENCIES (NIEDERLASSUNGEN)

Die British East India Company teilte Indien in drei Verwaltungszonen auf, genannt Presidencies, die jede nach ihrer Heimatregion benannt wurden. In John Company sind diese Niederlassungen besondere Behörden, die ihre eigene Armee, Kader von Schreibern, Schiffsflotten und — später im Spiel — nachgeordnete Behörden unterhalten. Diese Ressourcen werden in ihren markierten Fächern oder in der Zone des Indischen Ozeans neben ihrem Behördenfach auf dem Spielplan aufbewahrt.

DIE LANDKARTE VON INDIEN UND WIE SIE ZU LESEN IST

Obwohl viele Handlungen von John Company außerhalb von Indien ablaufen, werden Spieler häufig auf die Landkarte von Indien Bezug nehmen und sie verwenden. Wenn man das Spiel erstmalig erlernt, darf man diesen Abschnitt auszulassen wünschen und nach Bedarf auf ihn zurückkommen.

Die Landkarte ist in acht Regionen aufgeteilt, jede entspricht grob einem anderen politischen und kommerziellen Handelszentrum. Jede Region verfügt über eine Anzahl Qualitäten:

- ☛ Jede Region besitzt eine Stärke, gewöhnlich durch ihren Turm repräsentiert. Die Anzahl der Stockwerke in dem Turm diktiert die Stärke der Region (*die Kuppel zählt nicht als ein Turmstockwerk*). Diese Anzahl wird verwendet, um den Angriffs- und Verteidigungswert einer Region zu ermitteln.
- ☛ In jeder Region befindet sich eine Anzahl von verbundenen Kreisen, genannt Aufträge. Jeder Auftrag enthält eine Zahl, die den Wert dieses Auftrags angibt und er ist mit anderen Aufträgen mit einer Punktlinie verbunden. Aufträge stellen wirtschaftliche Gelegenheiten für die Spieler dar.
 - ✳ **Heimathäfen.** Aufträge mit einer dicken schwarzen Außenumrandung werden Heimathäfen genannt. Die Spieler verwenden diese Aufträge, um weitere Aufträge tiefer in Indien zu erlangen.
 - ✳ **Blockierte Aufträge.** Sobald ein Auftrag blockiert (Closed) ist, deckt man ihn mit einer Marke Blockierter Auftrag ab. Dies stellt Handelsunterbrechungen oder Stimmung gegen die Kompanie dar.
- ☛ Jede Region besitzt eine politische Gesinnung: entweder souverän oder beherrscht. Souveräne Regionen (jene mit einem großen Wimpel oder ein Dom ohne Wimpel) werden versuchen, bei ihren Nachbarn einzufallen. Beherrschte Regionen (jene mit kleinem Wimpel oder ohne Kuppel) werden versuchen zu rebellieren, um ihre Souveränität zurück zu gewinnen.

REICHE

Wenn eine Region eine andere Region erobert, bildet sie entweder ein Reich oder erweitert ihr existierendes Reich. Alle Reiche bestehen aus einer Hauptstadtregion (markiert mit einem Wimpel mit Stern) und mindestens einer beherrschten Region (gekennzeichnet mit einer kleineren Version dieses Wimpels). Reiche kombinieren die Stärken ihrer Region, sobald sie in vielen Situationen angreifen und verteidigen, wie später in den Regeln beschrieben.

- ✱ **Reichsniedergang.** Sobald ein Reich jemals nur auf seine Hauptstadtregion reduziert worden ist, legt man dessen Wimpel in den Vorrat zurück. Es ist kein Reich mehr.

BEISPIEL IN INDIEN LESEN

Der Auftrag rechts wird £7 einbringen, falls von einem Präsidenten erfüllt. (Die kleinere Zahl wird in Deregulation benutzt.)

Aufträge, die von einer Marke Geschlossener Auftrag abgedeckt sind, können nicht erfüllt werden.

Auf dieser Landkarte ist ein Reich vorhanden, dessen Hauptstadt Hyderabad ist und das sich nach Mysore erstreckt. Seine Gesamtstärke ist 3 (2+1).

Bombay ist eine souveräne Region mit einer Stärke von 0.

Madras wird derzeit von der Kompanie kontrolliert und hat ihren Gouverneur auf einem Gouverneurs-Tableau sitzen. Ihre Stärke hängt von dem Status des Heeres von Madras ab.

Derzeit gibt es 2 Aufruhr-Marken in Madras, die die Stärke von Angriffen auf die Kompanie in dieser Region erhöhen werden.

Hyderabad und Mysore verfügen auch noch über Beutemarken, die nur nach ihrer Eroberung weggenommen werden.

DIE DROHENDE KRISE (DER ELEFANT)

Indien ist immer mit einer drohenden Krise konfrontiert. Diese wird durch den Elefanten repräsentiert sowie durch seine Position und Richtung auf der Landkarte. Der Elefant ist immer im Spiel.

Er zeigt eine von zwei Krisentypen an:

- ✱ **Bevorstehende Invasionen.** Wenn der Elefant auf der Grenze zwischen zwei Regionen platziert wird, macht sich die agierende Region (in die der Schwanz des Elefanten weist) gerade bereit, die Region zu überfallen, in die der Elefant schaut.
- ✱ **Bevorstehende Rebellionen.** Falls sich der Elefant in der Mitte einer Region befindet oder der Region zugewandt ist, die sie beherrscht, macht sich die agierende Region gerade bereit, gegen ihren Souverän zu rebellieren.

Invasionen und Rebellionen werden in der Phase Ereignisse in Indien im Detail beschrieben.

Geschäftsverhandlung

John Company ist ein Verhandlungsspiel. Die Spieler können gegenseitig einander eine weite Bandbreite von Aktivposten übertragen. Dies umfasst: Unternehmen, verdeckte Erpressungskarten, Bargeld im Kapital ihrer Familie, Anteile und Versprechungskarten. Man **kann nicht** Amtsträger, Schreiber, Offiziere, Spielsteine auf Ruhesitzen, Ehepartner, Gesetzeserlasse, ausgespielte Erpressungskarten, die Premierministerwählscheibe oder Trophäen übertragen.

Versprechungskarten

Jeder Spieler besitzt einen Satz von fünf Versprechungskarten, die sie anderen Spielern als Bestandteil eines Geschäfts geben dürfen. Man darf eine Versprechungskarte "einfordern" und den Spieler, der das Versprechens zugesagt hat, zwingen, das Versprechen zu erfüllen, falls er es kann. **Wichtig ist, man kann eine Versprechungskarte nicht "einfordern", sobald das Spiel vorbei ist und die Spieler die Finale Punktwertung vornehmen.** Falls mehrere Spieler ein Versprechen zur selben Zeit einfordern, wählt der Spieler, der sie zugesagt hat, aus, welche er erfüllt, wenn er nicht alle erfüllen kann. Alle Versprechungskarten enthalten Einzelheiten ihrer Verwendung auf ihrer Rückseite.

Sobald man Ressourcen überträgt, gilt eine Goldene Regel: **etwas Übertragenes kann nicht doppelt aktiviert werden.** Zum Beispiel sammelt Cati £1 Profit von ihrer Werkstatt während der Bonus-Phase ein. Falls sie ihre Werkstatt zu diesem Zeitpunkt an einen anderen Spieler verkauft, wird sie in dieser Spielrunde nicht erneut £1 hervorbringen.

Geschäfte, die sofortige Übertragungen beinhalten, sind bindend. Alle anderen Geschäfte sind nicht bindend.

Weitere Übertragungseinzelheiten sind hier beschrieben:

- ☛ **Unternehmens- und Erpressungskarten.** Man darf mit jeder Unternehmenskarte handeln. Man darf anderen erlauben, einen Blick auf die eigenen verdeckten Erpressungskarten zu werfen und mit ihnen handeln, jedoch können sie nicht aufgedeckt gehandelt werden. *Man denke daran, die Siegpunktesumme anzupassen, wenn man Luxusgüter eintauscht.*
- ☛ **Bargeld der Familie.** Man darf beliebig Geld von dem eigenen Familienkapital in das Kapital anderer Familien transferieren.
- ☛ **Anteile.** Wenn man diese Dinge tauscht, sollte der sie erhaltende Spieler die Spielmarke des vorherigen Besitzers in den Vorrat zurückgeben und ein Familienmitglied aus dem eigenen Vorrat an seine Stelle setzen. Man darf nicht den Vorsitzenden übertragen.
- ☛ **Versprechungskarten.** Man darf Versprechungskarten mit jedem Spieler handeln, einschließlich Rückgabe an dessen Aussteller oder Weitergabe an eine Drittpartei.



Spielende

Jedes Szenario von John Company schließt mit der Spielrunde ab, die von dem Szenario angegeben ist. Das Spiel kann auch sofort enden, falls die Kompanie-Ansehensmarke jemals zum letzten Feld links auf der Ansehensanzeige bewegt wird.

Sobald das Spiel vorbei ist, dürfen die Spieler nicht verhandeln, Gelöbnisse einkassieren oder Erpressungskarten ausspielen (*sofern der Text einer Karte es nicht explizit erlaubt*). Dann führen die Spieler die Finale Punktwertungsphase durch.

FINALE PUNKTWERTUNG

Die Finale Punktwertung weist mehrere Schritte auf, die in der Liste unten beschrieben sind. Jegliche Gleichstände werden zugunsten des Spielers mit den meisten Fenstersymbolen aufgelöst und danach in der Premierminister-Reihenfolge (im Uhrzeigersinn mit dem Premierminister beginnend).



Siegpunkt-
symbol



Macht-
symbol

1. Lohn der Macht. Jeder Spieler zählt seine Macht. Macht stammt aus diesen Quellen:

-  **Machtleiste.** Jedes Unternehmen oder Kompanie-Anteil ist so viel Macht wert, wie neben deren Marke auf der Machtleiste vermerkt ist. Die untersten zwei Felder sind 0 Macht wert.
-  **Premierminister und Gesetze.** Jede Gesetzerlassmarke im eigenen Spielerbereich ist +1 Macht wert. Der Premierminister gewährt seinem Halter +2 Macht.
-  **Karten.** Einige Erpressungskarten und ein Ehegatte sind Macht wert. Macht für Erpressungskarten im eigenen Spielerbereich wird erworben, ob die Karte aufgedeckt oder verdeckt ist.
-  **Trophäen.** Jede Trophäenmarke im eigenen Spielerbereich ist +1 Macht wert.

Die Spieler mit der meisten und zweitmeisten Macht erhalten Siegpunkte abhängig davon, in welcher Spielrunde die letzte Spielrunde war, wie von der Tabelle auf dem Spielplan angegeben. **Falls Spieler bei der meisten Macht im Gleichstand sind, gewährt man nur den niedrigeren Wert allen Spielern im Gleichstand und es wird kein weiterer Machtlohn vergeben. Spieler im Gleichstand auf Platz zwei erhalten nichts.**

- 2. **Wertung von Kammer und Werkstätten.** Wenn die Kompanie überlebt hat, ist jeder Kompanie-Anteil die Anzahl Siegpunkte wert, die in der Kammer (Court) angegeben ist. Wenn die Kompanie scheitert, senken die Spieler stattdessen ihren Punktwert um diesen Betrag ab, und die Spieler erhalten 1 für jede Werkstätte in ihrem Besitz. Punktwerte dürfen unter null sinken.
- 3. **Finaler Ruhestand oder Konsequenzen des Scheiterns.** Wenn die Kompanie überlebt hat, würfeln alle Spieler Zermürbung aus und versetzen jegliche Pensionäre in den Ruhestand. Es werden keine Prestigekarten erworben. Wenn die Kompanie scheiterte, zieht man eine Misserfolgskarte und wertet sie aus.

Spielabfolge

John Company ist ein verfahrensorientiertes Spiel, das über eine festgelegte Anzahl Spielrunden gespielt wird. Jede Spielrunde besteht aus Phasen, die in folgender Reihenfolge ausgeführt werden:

- I. **Die Saison in London.** Amtsinhaber scheiden aus (gehen in den Ruhestand) und wetteifern um Prestigekarten.
- II. **Familie.** Die Spieler investieren in die Kompanie und werten ihren Grundbesitz auf. Dann dürfen neue Kompanie-Anteile geschaffen werden.
- III. **Anstellungen.** Die Kompanie füllt alle vakanten Positionen auf.
- IV. **Kompaniebetrieb.** Jede Kompaniebehörde wird tätig, während man dem roten Band von links nach rechts auf dem Spielplan folgt.
- V. **Bonuszahlungen.** Die Spieler erhalten Bonuseinkünfte.
- VI. **Betriebseinkünfte.** Die Kompanie bezahlt ihre Ausgaben, der Vorsitzende darf Dividenden ausschütten und die Kompanie passt ihr Ansehen an.
- VII. **Ereignisse in Indien.** Stürme und Ereignisse in Indien werden ausgewertet.
- VIII. **Parlamentsphase.** Das Parlament tritt zusammen, um über ein Gesetz abzustimmen.
- IX. **Unterhalt und Auffrischung.** Die Spieler zahlen Unterhalt für ihre Ruhesitze und bereiten sich auf die nächste Spielrunde vor.

“Die politischen Banditen überfallen den Erlöser Indiens” (1786) by James Gillray. Gillrays frühere Cartoons bezüglich Warren Hastings, dem Generalgouverneur von Indien, werfen auf ihn ein heroisches Licht. Hier wird er von Charles James Fox, Edmund Burke und Frederick North attackiert, die als Straßenräuber dargestellt werden. Als jedoch das Amtsenthebungsverfahren fortgesetzt wurde, sollte Gillray seine Meinung revidieren (siehe Seite 21).



I. Die Saison in London

Die Saison in London weist drei Schritte aus: Zermürbung, Ausscheiden (in den Ruhestand treten) und Prestigekarten. Diese Phase wird in der ersten Spielrunde des Spiels ausgelassen.

ZERMÜRBUNG

Dieser Schritt sollte von allen Spielern simultan erledigt werden.

Man würfelt für jede Behördenkarte, die man innehat. **Jede Zermürbung auf einer Karte addiert +1 zur Augenzahl dieses Behördenwurfs.** Das Ergebnis legt fest, was geschieht:

- ☛ 1 oder 2: Nichts passiert.
- ☛ 3 oder 4: Man fügt eine Zermürbung der Behördenkarte hinzu.
- ☛ 5 oder mehr: Dieser Amtsinhaber geht in den Ruhestand. Man bewegt das Familienmitglied, das dieses Amt bekleidet in das Fach Pensionäre (Pensioners) auf dem Spielplan. Dann dreht man die Behördenkarte auf ihre vakante Seite herum und legt sie in das Fach Vakante Behörden (Vacant Offices) daneben. Jegliche Zermürbungsmarken, die auf der Behördenkarte lagen, sollten in den Vorrat zurückgelegt werden.
- ✳ **Der Stress Vorsitzender zu sein.** Wenn man für den Vorsitzenden würfelt, addiert man +1 zur Augenzahl.



RUHESTAND

Beginnend mit dem Vorsitzenden (oder vorigen Vorsitzenden, falls die Behörde vakant ist) und weiter im Uhrzeigersinn, darf jeder Spieler seine Pensionäre in den Ruhestand schicken. Für jeden Pensionär wählt man einen Ruhesitz auf der linken Seite des Spielplans, zahlt den angegebenen Preis, der oben links des Ruhesitzfachs angegeben ist und legt den eigenen Pensionär in dieses Fach. Bewege die eigene Siegpunktmarke um die aufgeführte Höhe weiter.

Hinweis: die meisten Ruhesitze weisen auch einen Unterhaltungswert auf, der rechts von ihrem Preis aufgeführt ist, der während der Unterhalts- und Auffrischungsphase gezahlt werden muss. Zusätzlich verfügen viele Ruhesitze auch über Fenstersteuersymbole, die während der Parlamentsphase bezahlt werden müssten.



Statt die Kosten des eigenen Ruhestands direkt an die Bank zu zahlen, legt man sie neben den eigenen Spielerbereich. Sie werden benutzt, um die Reihenfolge im nächsten Schritt festzulegen und sollten am Ende der Saison in London an die Bank gezahlt werden.

ERMATTUNG & PENSIONÄRE IM RUHESTAND

Blau würfelt für den Manager of Shipping und der wird in den Ruhestand gehen.

Gelb würfelt für seine Behörden. Beide Behörden haben eine Zermürbung und die Augenzahlen werden mit +1 modifiziert. Der Director of Trade geht in den Ruhestand. Der President of Madras legt einen Zermürbungs-Kubus dazu.

Danach werden der Manager of Shipping und der Director of Trade umgedreht und in das Fach Vacant Offices gelegt und die Familienmitglieder werden in das Fach Pensioners geschoben.

Schließlich führen die Spieler den Schritt Ruhestand aus. Gelb ist zuerst an der Reihe und setzt sich im Ruhesitz £4 zur Ruhe. Blau optiert für den Ruhesitz £8.



PRESTIGE-KARTEN

Beginnend mit dem Spieler, der am meisten Bargeld insgesamt für Ruhestand in dieser Spielrunde ausgegeben hat, muss jeder Spieler, der zumindest einen Pensionär in dieser Spielrunde in den Ruhestand versetzt hat, eine Karte aus der Auslage Saison in London (London Season) nehmen oder ablegen. Jegliche Gleichstände werden zugunsten der meisten Fenstersymbole insgesamt (*einschließlich von den Ruheständen dieser Spielrunde!*) und dann in Premierminister-Reihenfolge aufgelöst (im Uhrzeigersinn, Start beim Premierminister).

Wenn er seine Karte auswählt, wird es begrüßt, dass der Spieler am Zug einen kurzen Blick auf Erpressungskarten (verdeckt) in der Auslage Saison in London wirft.

Falls keine Karten in der Auslage übrig sind, werden alle verbliebenen Spieler ausgelassen.

Danach **legt man jegliche verbliebenen Karten ab** und füllt die Auslage Saison in London auf drei Karten auf. Man platziert Erpressungskarten verdeckt. Man platziert reguläre Prestigekarten aufgedeckt. *Hinweis: dies wird sogar dann getan, wenn in dieser Spielrunde keine Karten genommen wurden!*

Zuletzt legt man jegliche Familienmitglieder im Fach Pensioners zurück in den eigenen Vorrat.

Prestige- und Erpressungskarten im Detail

Die verschiedenen Typen von Prestige- und Erpressungskarten werden unten beschrieben:

- ☛ Ehepartner erhöhen im Allgemeinen die Siegpunkte ihrer Familie, jedoch kommen die meisten mit einer Beschränkung, der man für den Rest des Spiels folgen muss. Ehepartner **können nicht** übertragen werden. Falls eine Beschränkung erfordert, dass man Unternehmen/Anteile ablegt oder handelt, muss der Spieler jegliches Geschäft aushandeln, unmittelbar nachdem er den Ehepartner genommen hat. In Bezug auf Violet Effingham werden jegliche ausgerüstete Schiffe, die mit zurückgegebenen Schiffswerften verbunden sind, im Spiel bleiben, jedoch dürfen ihre zugehörigen Schiffswerften nicht während der Familienaktionsphase angekauft werden, falls das Schiff im Spiel ist.

Die meisten Ehepartner verfügen über einen Ruhestands-Nachlass, der die Kosten eines Ruhestands durch den gezeigten Wert verringert. Diese Nachlässe können gestapelt werden, dürfen jedoch nur vom Besitzer allein eingesetzt werden. Jeder Nachlass darf nur einmal pro Saison in London und einmal pro Finaler Punktwertung eingesetzt werden. *Hinweis: diese Nachlässe werden die Summe verringern, die man für den Ruhestand ausgibt, was die Reihenfolge beeinflussen kann, in der Prestigekarten genommen werden.*

- ☛ Unternehmen auf Prestigekarten bieten spezielle Kräfte, die ein Spieler einsetzen darf. Diese Unternehmen könnten Macht wert sein während der Finalen Punktwertung, wie andere Unternehmen ihres Typs, und werden gleichermaßen beeinflusst durch Politiken während der Parlamentsphase. Diese Unternehmen können übertragen werden.
- ☛ Erpressungen (Blackmails) bieten Wirkungen einmalig. Nachdem sie verwendet worden sind, werden sie im eigenen Spielerbereich aufgedeckt platziert und **können nicht** übertragen werden. Am Spielende zählen alle Erpressungskarten in einem Spielerbereich (*aufgedeckt oder nicht*) für Macht während der Finalen Punktwertung.

LONDONAUSLAGE IN AKTION

Zunächst führen die Spieler den Prestigekartenschritt aus. Dieser Schritt läuft in der Reihenfolge mit dem Spieler zuerst ab, der am meisten Geld während des Ruhestandsschritts ausgegeben hat. Blau gab £8 aus und Gelb £4, und so wird Blau beginnen.

Zuerst wirft Blau einen Blick auf die Erpressungskarte, beschließt jedoch, Lord Highgate zu nehmen. Es wird kein Ersatz gezogen.

Gelb wirft einen Blick auf die Erpressungskarte und beschließt sie aufzunehmen.

Schließlich wird die verbliebene Karte abgelegt und drei neue Karten werden in die Auslage Saison in London platziert



II. Familie

Diese Phase verfügt über zwei Schritte. Zunächst werden alle Spieler ihre Familienaktion vornehmen. Dann dürfen neue Kompanie-Anteile angestrebt werden.

FAMILIENAKTION

Beginnend mit dem Spieler mit dem Titel des Vorsitzenden und weiter im Uhrzeigersinn wählt jeder Spieler eine Familienaktion aus jenen in diesem Kapitel aufgeführten aus. Jeder Spieler sollte seine Gelegenheitsmarke auf die Aktion legen, die er auswählt. (*Hinweis: zu Beginn des Spiels befindet sich diese Marke auf keiner Aktion.*)

Falls die Gelegenheitsmarke schon auf der Aktion war, die man zu Beginn dieser Phase gewählt hat, darf man diese Aktion stattdessen doppelt vornehmen. *Beispiel: die eigene Gelegenheitsmarke liegt auf der Aktion Schiffswert kaufen. Diese Spielrunde könnte man diese Aktion zweimal vornehmen. Wenn man eine andere Aktion nimmt, wird man sie nur einmal vornehmen.*

- ✱ **Zusatzaktionen.** Einige Gesetze ermöglichen es den Spielern, eine zusätzliche Aktion vorzunehmen, nachdem sie ihre Hauptaktion vorgenommen haben. **Nur die neueste gebilligte Zusatzaktion kann verwendet werden.** Diese Aktion profitiert nicht von der Gelegenheitsmarke des Spielers, noch bewegt der Spieler seine Gelegenheitsmarke zu dem zur Zusatzaktion gehörenden Feld.

Gehen die Familienspielsteine aus? Falls man einen Familienspielstein während dieser Phase platzieren muss, jedoch keinen mehr hat, darf man wahlweise einen aus irgendeinem Ruhesitz nehmen. Wenn man ihn von einem Ruhesitz nimmt, fällt die eigene Siegpunktmarke um den aufgedruckten Wert dieses Ruhesitzes.



Schreiberanstellung

Man platziert ein Familienmitglied in eines der drei regionalen Schreiberfächer (Writers). **Falls es vier oder mehr vakante Behörden gibt, darf man einen zusätzlichen Schreiber einmal diese Spielrunde platzieren.** Dies könnte erlauben, zwei oder drei Schreiber in einer Spielrunde zu platzieren, abhängig vom Ort der Gelegenheitsmarke.



Offiziersanwerbung

Man platziert ein Familienmitglied im Fach Offiziersausbildung (Officers-in-Training).



Luxusguterwerb

Man zahlt £4 an die Bank und nimmt ein Luxusgut. Jedes Luxusgut gewährt 2 Siegpunkte, solange es im eigenen Besitz ist. Man gleicht die eigene Siegpunktmarke ab, um den Erwerb widerzugeben. Jedes Luxusgut verfügt über ein Fenstersteuersymbol, was während der Parlamentsphase bezahlt werden müsste. Jedes Luxusgut zählt als Sozialunternehmen.



Fenstersteuer-
symbol



Schiffswerftkauf

Man zahlt £2 an die Bank und nimmt eine Schiffswerft an sich. Man legt die zugehörige Schiffsmarke auf die Schiffswerft in das angegebene Feld. Schiffswerften gewähren einen £1 Bonus in jeder Spielrunde, wenn ihr Schiff ausgerüstet wurde und liefert eine Stimme in der Parlamentsphase. Jede Schiffswerft zählt als Schifffahrtsunternehmen.



Werkstättenankauf

Man zahlt £5 an die Bank und nimmt eine Werkstätte an sich. Eine Werkstätte gewährt einen £1 Bonus in jeder Spielrunde und zwei Stimmen in der Parlamentsphase. Falls die Kompanie scheitert, ist sie 1 Siegpunkt wert während der Finalen Punktwertung. Jede Werkstätte zählt als Fertigungsunternehmen.



Anteil Anstreben

Man platziert ein Familienmitglied auf einem leeren Feld auf der Börsenplatzanzeige und zahlt den auf diesem Feld gedruckten Preis an die Bank. Diese Familienmitglieder dürfen Anteile am Ende der Familienphase werden. Einmal Anteile, dürfen sie Einkünfte durch Dividenden gewähren und werden Siegpunkte wert sein am Ende des Spiels, falls die Kompanie überlebt. Wenn die Kompanie scheitert, werden sie stattdessen Siegpunkte kosten.

NEUE KOMPANIE-ANTEILE

Sobald alle Spieler ihre Runde abgeschlossen haben, prüft man, ob irgendwelche Familienmitglieder auf der Börsenplatzanzeige der Kammer hinzugefügt werden. Eines wird für jeden Schuldtitel der Kompanie wie unten beschrieben hinzugefügt.

Wenn die Kompanie Schuldtitel hat, bewegt man das Familienmitglied am weitesten rechts auf der Börsenplatzanzeige in die Kammer und senkt die Kompanie-Schuldtitelmarke um eins. Ein Familienmitglied in der Kammer wird als ein Kompanie-Anteil bezeichnet. Wenn Kompanie-Schuldtitel übrig sind, wiederholt man diesen Schritt erneut.

Schließlich, falls sich noch Spielsteine in der Börsenplatzanzeige befinden, aber kein Kompanie-Schuldtitel mehr, rückt man alle verbliebenen Familienmitglieder auf der Börsenplatzanzeige nach rechts so weit wie möglich, wobei ihre Reihenfolge beibehalten wird.

III. Anstellungen

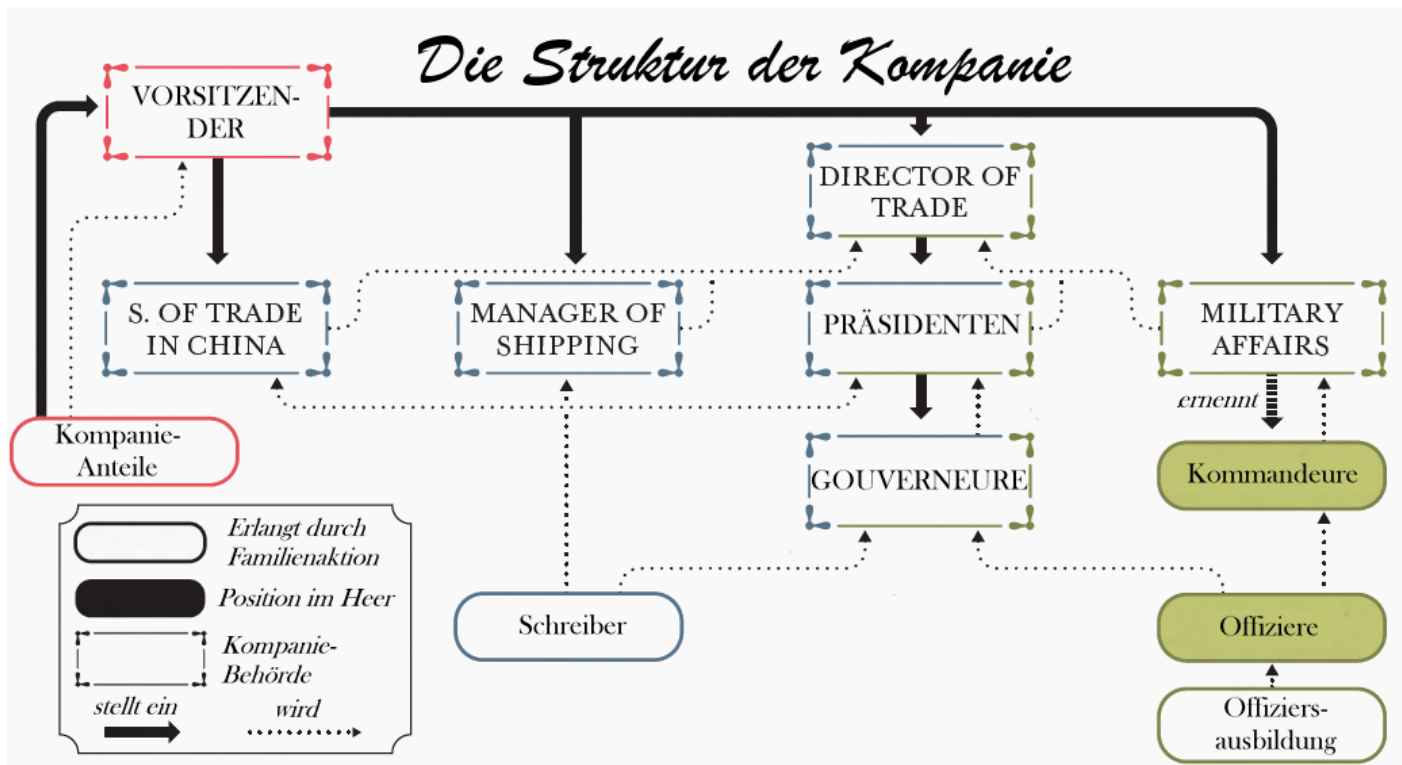
In dieser Phase werden alle vakanten Behörden in der Kompanie durch Anstellungen aufgefüllt.

ALLGEMEINES ANSTELLUNGSVERFAHREN

Behörden werden in aufsteigender Reihenfolge besetzt, indem man die Nummer auf der Rückseite jeder Behördenkarte verwendet. Vakante Behörden können nur durch bestimmte Amtsinhaber besetzt werden, die aus einem spezifischen Kandidatenpool auswählen. Die einstellende Behörde und die verfügbaren Kandidaten sind auf der Rückseite der Behördenkarte aufgeführt. Sobald ein Kandidat angestellt ist, bewegt man dieses Familienmitglied in das neue Amt und gibt diesem Spieler die zugehörige Behördenkarte.

- ✿ **Vetternwirtschaft.** Man darf ein eigenes Familienmitglied anstellen, muss jedoch die mündliche Zustimmung jedes anderen Spielers im Kandidatenpool dieser Behörde einholen. Dies gilt nicht für die Wahl des Vorsitzenden.
- ✿ **Beförderungen.** Einige höhere Ämter (*wie der Director of Trade*) werden mit Familienmitgliedern besetzt, die bereits Ämter innehaben. Immer wenn ein Familienmitglied auf diese Weise befördert wird, sollte ihre zuvor gehaltene Behördenkarte umgedreht und dem Stapel vakanter Behörden in der zutreffenden Reihenfolge (aufsteigend) hinzugefügt werden. **Jegliche Zermürbungsmarken auf der vorherigen Karte des beförderten Amtsinhabers werden auf die neue Behördenkarte übertragen.**

Keine Kandidaten oder Anstellenden? Unter manchen Umständen könnte es keine geeigneten Kandidaten für eine Behörde geben. Wenn dies geschieht, wird die Behörde im Anstellungsverfahren ausgelassen und wird während der Spielrunde vakant bleiben, indem sie keine Aktionen vornimmt (einschließlich der Anstellung anderer). Falls die für Anstellung eines Kandidaten verantwortliche Behörde vakant ist, wird diese Behörde ausgelassen.



Jede Behörde stellt auf eine andere Weise ein, wie unten beschrieben.

VORSITZENDER

Jeder Spieler mit einem Kompanie-Anteil darf versuchen, der neue Vorsitzende zu werden. Um zum neuen Vorsitzenden gewählt zu werden, benötigt man das Einverständnis von Spielern, die die Mehrheit der derzeitigen Kompanie-Anteile kontrollieren.

Zu Beginn der Wahl sollte der vormalige Vorsitzende die Anzahl der Kompanie-Anteile bekannt geben, die erforderlich ist, um eine absolute Mehrheit (mehr als die Hälfte insgesamt) zu erzielen. Danach darf jeder Spieler gerne für seine Kandidatur zu Felde ziehen. Sobald ein Kandidat die erforderliche Anzahl unterstützender Kompanie-Anteile erhalten hat, ist die Wahl vorbei und dieser Spieler ist als neuer Vorsitzender gewählt.

Der neugewählte Vorsitzende übernimmt die Vorsitzmarke und schiebt einen seiner Kompanie-Anteile in das Vorsitzfach auf dem Spielplan. **Dieser Spielstein zählt immer noch als Kompanie-Anteil, kann jedoch in einer Geschäftsverhandlung nicht übertragen noch für Firmeninvestitionen genutzt werden (falls man mit Deregulierung spielt).**

Falls kein Kandidat die nötige Unterstützung bekommt, pickt sich der scheidende Vorsitzende irgendeinen Spieler mit mindestens einen Kompanie-Anteil heraus, um der neue Vorsitzende zu werden, einschließlich sich selbst. Diese Wahl unterliegt nicht der Vetternwirtschaftsregel.

Eine leere Kammer? In einigen Szenarien ist es möglich, dass die Kammer leer ist. In diesem Fall wird der vormalige Vorsitzende automatisch nächster Vorsitzender und sollte ein Familienmitglied aus seinem Vorrat in das Vorsitzfach legen.

WAHL DES VORSITZENDEN

Es befinden sich 5 Anteile in Fach Direktorenkammer (Court of Directors). Um Vorsitzender zu werden, benötigt ein Spieler mit einem Anteil in der Kammer die Unterstützung von einer Mehrheit der Anteile. In diesem Fall werden 3 Anteile ausreichen.

Falls niemand die Unterstützung erhält, wird Blau, der scheidende Vorsitzende irgendeinen aus der Kammer auswählen. Aus diesem Grund beschließen Gelb und Rosa zusammen zu arbeiten. Aus diesem Grund beschließen Gelb und Rosa zusammen zu arbeiten. Gelb würde gern Vorsitzender werden und bietet Rosa £1 und eine Versprechungskarte, wenn Rosa mit seiner Unterstützung Gelb den Rücken stärkt. Rosa stimmt zu und Gelb wird zum Vorsitzenden gewählt.

CHAIRMAN

Der Rest der Anstellungen ist meist eine geradlinige Angelegenheit. Spieler, die gerade das Spiel erlernen, steht es frei, dieses Anstellungsbeispiel zu lesen und dann den Rest dieses Kapitels auszulassen.

EINSTELLEN ALLGEMEIN

Der Vorsitzende (Rosa) muss den Director of Trade anstellen und kann jeden anderen Amtsinhaber auswählen, mit Ausnahme eines Gouverneurs, um den Job auszufüllen. Hier sind die derzeitigen Kandidaten:



Rosa würde gern Military Affairs in die Behörde befördern, jedoch kann er es nur tun, falls er die Zustimmung von beiden, Gelb und Blau, erhält, dank der Vetternwirtschaftsregel. Gelb und Blau beschließen, ihr Einverständnis zu verweigern.

Gelb bietet Rosa £1 für die Beförderung. Blau macht das gleiche Angebot und legt dann die Versprechungskarte "Consent to Nepotism (Zustimmung zu Vetternwirtschaft)" dazu. Dies würde Rosa gestatten, Blau zu ignorieren, wenn man auf Vetternwirtschaft später zurückkommen würde. Rosa stimmt zu und befördert den Manager of Shipping.

Zuerst bewegt Blau sein Familienmitglied im Amt in das Feld Director of Trade und nimmt die Behördenkarte des Director of Trade an sich. Die Zermürbung auf der Schifffahrtsbehörde wird auf die neue Behördenkarte mitgenommen. Danach legt man die Schifffahrts-Behördenkarte in den Stapel Vakante Behörden.



DIRECTOR OF TRADE (HANDELSDIREKTOR)

Der Vorsitzende stellt einen derzeitigen Amtsinhaber dafür an, ausgenommen ist der Vorsitzende oder ein Gouverneur. Falls all Behörden vakant sind, kann irgendein Schreiber ausgewählt werden. *Hinweis: Kommandeure sind keine Amtsinhaber.*

MANAGER OF SHIPPING (SCHIFFFAHRTSLEITER)

Der Vorsitzende stellt irgendeinen Schreiber für diese Position an.

MILITARY AFFAIRS (MILITÄRANGELEGENHEITEN)

Der Vorsitzende stellt irgendeinen Kommandeur in einer Niederlassungsarmee für diese Position an. Falls es keinen gibt, darf er einen Offizier oder, falls keiner da ist, einen Spielstein aus dem Fach Offiziersausbildung (Officers-in-Training) anstellen.

PRESIDENTS (PRÄSIDENTEN)

Der Director of Trade stellt einen Schreiber oder Gouverneur mit Bezug auf die Niederlassung dieser Region für diese Position an.

GOVERNORS (GOUVERNEURE)

Der Präsident mit Bezug zum Gouverneursamt stellt einen Schreiber oder Offizier in der Region an. Das diese Position haltende Familienmitglied sollte oben in der zugehörigen Gouverneursauslage platziert werden. *Hinweis: ein Kommandeur ist kein Offizier und kann nicht zu einem Gouverneur befördert werden.* Falls es einen Governor General (Generalgouverneur) gibt, existieren diese Positionen nicht mehr (Seite 26).

SUPERINTENDENT OF TRADE IN CHINA (SUPERINTENDENT DES CHINAHANDELS)

Der Vorsitzende stellt irgendeinen Schreiber für diese Position an.

IV. Kompaniebetrieb

Beginnend mit dem Vorsitzenden agiert jede Kompaniebehörde der Reihe nach, von links nach rechts dem roten Band auf dem Spielplan folgend. Der Vorsitzende ist verantwortlich sicherzustellen, dass den Spielern klar ist, wer an der Reihe ist zu agieren und dass diese Phase zügig abläuft. Die Verwendung einer Glocke oder Hammers wird empfohlen.

- ✱ **Vakante Behörden.** Manchmal werden Behörden vakant bleiben, wenn es keine geeigneten Kandidaten zur Einstellung gegeben hat oder die anstellende Behörde war vakant. In diesem Fall wird die Behörde ausgelassen.
- ✱ **Keine toten Aktionen.** Ein Spieler kann keine Aktion vornehmen, die keine Wirkung oder Erfolgchance haben würde, z.B. *Handeln, ohne ein Schiff zu besitzen, um einen Auftrag zu erfüllen oder Aufstellen ohne Würfel zur Auslösung möglicher Offiziersverluste.*

ERFOLGSPROBEN

Geschäfte tätigen in Indien ist riskant. Die meisten Aktionen, die Indien betreffen, nötigen den agierenden Spieler eine Probe durchzuführen, um zu sehen, ob seine Aktionen erfolgreich sind. Jede Probe erfordert einen Würfelwurf. Die Anzahl der Würfel hängt von den Ressourcen in eigenem Besitz ab und die man auszugeben gewillt ist, wie es die Aktion bestimmt. Jegliches ausgegebenes Geld stammt aus der Behördenkasse und wird an die Bank gezahlt.

Sobald man eine Probe vornimmt, entscheidet man über die Menge an Ressourcen, die man aufwenden oder erschöpfen will, und sammelt die zutreffende Anzahl Würfel in Höhe der auf der Behördenkarte angegebenen Menge.

Danach entfernt man Würfel in Höhe der Pönale. Schließlich fallen die Würfel. Man verwendet die **niedrigste gewürfelte Zahl**, um eines von drei Resultaten zu ermitteln.

- 🎲 1 oder 2 ist ein Erfolg.
- 🎲 3 oder 4 ist ein Misserfolg. **Die Probe darf erneut versucht werden, falls ausreichend Ressourcen vorhanden sind.**
- 🎲 5 oder 6 ist ein katastrophaler Misserfolg. Die Behörde wird keine weiteren Aktionen vornehmen. Der agierende Amtsinhaber wird sofort in den Vorrat seines Spielers zurückgelegt und diese Behördenkarte wird umgedreht und in das Fach Vacant Offices gelegt. Jegliche Zermürbung, die auf der Behördenkarte war, sollte in den Vorrat zurückgehen.

Hinweis: einige Behörden werden das Ergebnis einer Probe auf andere Weise einsetzen, wie in ihren Regeln erläutert.

Erfolgchance

	1d6	2d6	3d6	4d6	5d6	6d6	7d6
Erfolg	33%	56%	70%	80%	87%	91%	94%
Misserfolg	33%	33%	26%	19%	13%	9%	6%
Katastrophaler Misserfolg	33%	11%	4%	1%	<1%	<1%	<1%

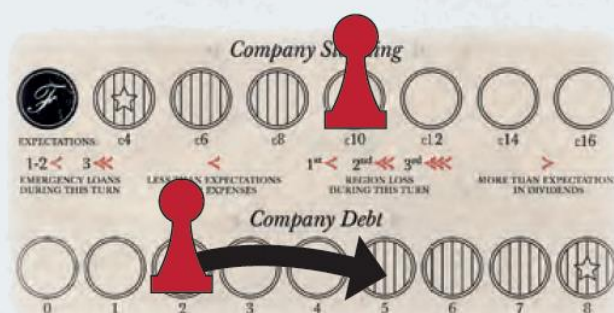


Man darf die Kompanie-Schuldtitelmarke bis zu drei Mal vorwärts bewegen. Bei jeder Vorwärtsbewegung erhöht man den Kompaniehaushalt um £5. Falls man wünscht, die Schuldtitelmarke weitere Male vorwärts zu bewegen, muss man die Einwilligung für jede weitere Vorwärtsbewegung von Spielern haben, die eine Mehrheit der Kompanie-Anteile kontrollieren (*Merke: der Vorsitzende zählt für diesen Zweck als ein Anteil!*). Der Vorsitzende darf den Schuldtitel nicht über das Ende der Anzeige hinaus vorwärts bewegen.

Danach weist man **alle Kapitalmittel** auf der Bahn Kompanie-Kontostand beliebigen anderen Behördenkassen zu. Man bewegt die Marke auf der Bahn Kompanie-Kontostand um die übertragene Summe zurück und addiert sie bei den jeweiligen Behördenkassen. *Hinweis: ein Vorsitzender mag Schuldtitel erhöhen, während er zuweist, um die Planung zu erleichtern. Solange er dabei den Regeln zur Aufnahme von Schuldtiteln folgt, wie im vorigen Abschnitt beschrieben, ist dies in Ordnung.*

SCHULDITITEL EINHOLEN

Die Kompanie weist 2 Schuldtitel und einen Kontostand von £3 auf, welche von der vorherigen Spielrunde übertragen wurde. Da die Behördenkassen weitgehend leer sind, wünscht der Vorsitzende zusätzliche Finanzmittel einzuheben. Der Vorsitzende darf die Kompanie-Schuldtitelmarke um weitere 6 Felder vorwärts bewegen mit der Unterstützung der Mehrheit der Kammer. Der Vorsitzende möchte nicht betteln und daher entscheidet er sie um 3 Felder zu erhöhen. Dies bringt £15 für den Kontostand ein, der insgesamt auf £18 steht.



DIRECTOR OF TRADE (HANDELSDIREKTOR)

Der Handelsdirektor darf die Aktion Sondergesandter vornehmen und dann Schreiber und Schiffe zwischen den Presidencies (Niederlassungen) bewegen. Die Aktion Sondergesandter kann mehrmals vorgenommen werden.

Sondergesandter

Man führt eine Probe aus. Jeweils £1, das man ausgibt, gewährt einen Würfel. Es gibt keine Pönale.

Wenn man erfolgreich ist, wählt man eins des Folgenden aus:

- 👉 **Handelseröffnung mit China.** Man setzt den Superintendent of Trade in China ein, indem man die Behördenauslage rechts vom Spielplan neben der Bengal Presidency platziert und deren Behördenkarte vom Stapel der ungenutzten Behörden nimmt. Die Behörde sollte sofort einstellen.
- 👉 **Auftrag Öffnen.** Man öffnet einen Blockierten (Closed) Auftrag in irgendeiner Region in Indien, die **nicht** von der Kompanie **kontrolliert** wird.

Danach darf man bis zu zwei Übertragungen vornehmen. In jedem bewegt man einen Schreiber oder Schiff von einer Niederlassung oder Meereszone in irgendeine andere.

SONDERGESANDTER

Der Handelsdirektor beschließt, £3 für einen Sondergesandten auszugeben. Die Probe ist erfolgreich und er wählt einen Auftrag zu öffnen.

Weil Bengalen von der Kompanie kontrolliert wird, kann der Handelsdirektor dessen zweiten Auftrag nicht durch einen Sondergesandten öffnen. Stattdessen entscheidet er, den Auftrag in Maratha zu öffnen.





MANAGER OF SHIPPING (SCHIFFFAHRTSLEITER)

Der Schifffahrtsleiter rüstet Schiffe aus, kauft und leiht sich Schiffe im Namen der Kompanie.

Man muss Finanzmittel aus dem eigenen Kapital ausgeben, bis dort höchstens £2 verbleiben. Finanzmittel können ausgegeben werden für:

- ☛ **Schiffe ausrüsten in Schiffswerften.** Man zahlt £3 an die Bank, um ein Schiff von einer Werft zu nehmen und es in irgendeiner der drei Meereszonen zu platzieren. *Hinweis: dies benötigt nicht die Zustimmung des Besitzers der Schiffswerft.*
- ☛ **Kompanieschiffe kaufen.** Falls sich keine Schiffe in Schiffswerften finden, zahlt man £5 an die Bank und platziert ein Schiff aus dem allgemeinen Vorrat in einer Meereszone.
- ☛ **Ausleihen zusätzlicher Schiffe.** Man zahlt £2 an die Bank, um ein zusätzliches Schiff aus dem allgemeinen Vorrat in einer Meereszone zu platzieren. Zusätzliche Schiffe sind kurzzeitige Ausleihen, die während des Auffrischungsschritts in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt werden.



MILITARY AFFAIRS (MILITÄRANGELEGENHEITEN)

Militärangelegenheiten bewegt Offiziere und Regimenter zwischen Armeen, ernennt neue Offiziere und Kommandeure.

Zunächst darf man bis zu zwei Armeetransfers vornehmen. Bei jedem versetzt man einen Offizier oder Regiment von einer Armee zu irgendeiner anderen Armee. Versetzte Spielsteine verbleiben immer in der oberen Hälfte des Armeefaches.

Dann muss man jedes Stück im Fach Officers-in-Training (Offiziersausbildung) einer der drei Armeen zuweisen. Neue Offiziere werden in der oberen Hälfte ihres Armeefaches platziert.

Schließlich ernennt man einen neuen Kommandeur, falls es einen Spieler mit **mehr Spielsteinen insgesamt** gibt, als die Farbe des derzeitigen Kommandeurs, oder die Kommandeursstelle vakant ist. Man wählt einen Spieler von denen aus, die die größte Anzahl Spielsteine insgesamt in dieser Armee haben. Man schiebt einen seiner Offiziere an die Kommandeursstelle, während man den vorherigen Kommandeur dort in die obere Hälfte des Armeefaches als einen Offizier zurück befördert.

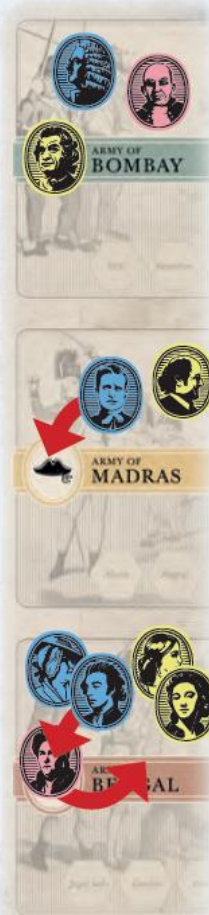
KOMMANDEURSERNENNUNG

Military Affairs (Blau) hat Versetzungen und Ernennung von Offizieren beendet und will jetzt Kommandeure ernennen.

Die Armee von Bombay wird ausgelassen, da kein Spieler mehr Spielsteine darin hat, als der aktuelle Kommandeur.

Die Armee von Madras hat keinen Kommandeur, sodass Military Affairs die Wahl zwischen Blau und Gelb hat und Blau herauspickt.

Der Kommandeur der Armee von Bengalen hat nicht mehr die meisten Spielsteine hinter sich, somit wird ein neuer Kommandeur ernannt. Military Affairs entscheidet sich, einen eigenen Offizier zu ernennen und Rosas Kommandeur wird wieder zum Offizier. Weil dies keine Einstellung ist, berücksichtigt Blau die Regel Vetterwirtschaft nicht.





PRESIDENCY OPERATIONS (NIEDERLASSUNGSBETRIEB)

Jeder Präsident erzeugt Einkünfte mit der Handelsaktion und entscheidet über die Reihenfolge, in der er, sein Kommandeur und seine Gouverneure agieren.

Kommandeure und Gouverneure brauchen keinerlei Aktion vorzunehmen, jedoch muss ihnen Gelegenheit zum Agieren gegeben werden. Jede Position muss all ihre Aktionen beenden, bevor die nächste beginnen darf (*die Spieler dürfen ihre Familienmitglieder danach umdrehen, um nachzuhalten, welche agiert haben*). Die Handelsaktion kann während Niederlassungsbetrieb jederzeit vorgenommen werden, solange sie nicht eine andere Position unterbricht.

- ✦ **Vakanter Präsident.** Wenn ein Präsident vakant ist, entscheidet der Vorsitzende über die Reihenfolge der Kommandeure und Gouverneure. Ein auf diese Weise agierender Vorsitzender kann nicht Lokale Bündnisse billigen oder die Handelsaktion vornehmen.

Handel

Man darf offene Aufträge in Indien erfüllen, indem man die Handelsaktion verwendet, beginnend vom Heimathafen der eigenen Niederlassung und fortschreitend durch jeglichen offenen Auftrag, den man erfüllt. Die Handelsaktion darf vor oder nach dem Kommandeur oder jedem Gouverneur vorgenommen werden. Das Vorgehen beim Handeln erfolgt wie folgt:

1. Man kündigt die Regionen an, in welchen man zu handeln wünscht. Man muss die eigene Heimatregion mit einschließen und kann keine Regionen erfassen, in denen man nicht handeln könnte, weil man nicht genügend Schiffe hat oder weil man ein Auftrag nicht erfüllen kann, weil ein Auftrag auf dem Weg dahin blockiert ist.
2. Man führt eine Probe durch. Jedes £1, das man ausgibt, gewährt einen Würfel. Man zieht einen für jede Region, die man in Schritt 1 angekündigt hat, außerhalb der eigenen Heimatregion von der gesamten Anzahl ab.

Erinnerung: wie bei jeder Probe darf man, falls sie erfolglos ist, sie während des eigenen Niederlassungsbetriebs erneut versuchen, solange man ausreichend Ressourcen für eine weitere Probe hat und die Probe nicht in einem katastrophalen Misserfolg endete.

Falls erfolgreich, platziert man einen Schreiber auf einem offenen, leeren Auftragsfeld **für jedes Schiff** in der Meereszone dieser Niederlassung. Man muss so viele Schreiber wie möglich platzieren, aber kann sie nur in den angekündigten Regionen platzieren. Der erste Schreiber muss im Heimathafen der Niederlassung (markiert mit dicker schwarzer Umrandung) platziert werden. Nachdem dieser Auftrag erfüllt wurde, müssen weitere Schreiber benachbart zu einem bereits platzierten Schreiber postiert werden. Für jeden erfüllten Auftrag steigert man den Haushalt der Kompanie um den auf dem Auftrag aufgeführten Betrag.

- ✦ **Schreiber alle?** Sobald alle Schreiber platziert worden sind und Schiffe übrig bleiben, um weitere Aufträge zu erfüllen, legt man erfüllte Auftragsmarken (auf der Rückseite der blockierten Auftragsmarken) auf die Aufträge, um sie als erfüllt anzuzeigen.
- ✦ **Privilegien der Heimatregion.** Ein Präsident darf keinen Auftrag in der Heimatregion eines anderen Präsidenten erfüllen (*sogar wenn dieser Präsident vakant ist*).
- ✦ **Ein Handel.** Jeder Präsident darf höchstens nur einmal pro Spielrunde erfolgreich handeln.



Danach nimmt man £1 von der Bank für jeden Auftrag, den man erfüllt hat.



Schließlich nimmt jeder Spieler £1 für jeden seiner Schreiber, den er auf einem Auftrag platziert hat, von der Bank.

Die Gesellschaft der Schreiber: Wenn ein Schreiber jemals auf einem Auftrag platziert wird, der einem Schreiber aus einer anderen Niederlassung benachbart ist, legt man einen Niederlassungsteiler auf die Verbindung, sodass die Zugehörigkeit der Schreiber während des Auffrischungsschritts auseinander gehalten werden kann.

HANDELN

Der Präsident von Madras möchte in Madras, Mysore und Hyderabad handeln. Er gibt £6 für sechs Würfel aus, muss jedoch zwei Würfel abziehen, weil er mit zwei Regionen handelt, die nicht seine Heimatregion sind.



Vier Würfel fallen und der Handel ist erfolgreich. Er platziert drei Schreiber und dann eine Marke Erfüllter Auftrag.



Weil er fünf Schiffe hatte, hätte er die Wahl gehabt, in vier Regionen zu handeln, aber er wollte sich nicht mit der zusätzlichen Würfelpönnale abfinden.

Der Präsident von Madras erhöht dann den Kompanie-Kontostand um £22 und nimmt £5 von der Bank als Bonus (£4 für seinen Präsidentenbonus und £1 für seinen Schreiber). Gelb nimmt dann £2 für seine Schreiber.



“Blut und Donner durchqueren das Rote Meer” (1788) von James Gillray. Nach seiner Rückkehr von seiner Dienstzeit als der Generalgouverneur von Indien wurde Warren Hastings vom House of Commons wegen Amtsvergehen durch Schiebergeschäfte und skrupellose Politik angeklagt. Trotz der Beweislage wurde er freigesprochen, jedoch waren seine Reputation und Reichtum verringert. Here zeigt Gillray den schuldigen Hastings, wie er von Lord Chancellor Edward Thurlow in Sicherheit getragen wird.





COMMANDERS (KOMMANDEURE)

Als erstes verlangt man Finanzmittel vom eigenen (vorgesetzten) Präsidenten, um Lokale Bündnisse zu erwerben, die sich im eigenen Armeefach finden, und verschiebt sie nach oben im Armeefach. Die Kosten von jeder sind auf der Bündnis-Spielmarke vermerkt und werden aus dem Kapital des vorgesetzten Präsidenten bezahlt.

- ✱ **Lokale Bündnisse.** Lokale Bündnisse sind temporäre Armeespielmarken. Ihre Stärke kann für zwei Zwecke eingesetzt werden: die Aufmarschaktion und zur Verteidigung gegen Bedrohungen in Indien während der Phase Ereignisse in Indien. Jede Marke kann nur einmal in der Spielrunde eingesetzt werden, in der sie erworben wurde und ihre Stärke kann nicht auf mehr als einen Einsatzzweck aufgeteilt werden.

Danach darf man die Aufmarschaktion so oft vornehmen, wie man wünscht und sich leisten kann.

Aufmarsch

Das Verfahren für den Aufmarsch läuft wie folgt ab:

1. Man wählt ein Ziel. Man darf die Heimatregion des vorgesetzten Präsidenten auswählen, jegliche mit der eigenen Niederlassung assoziierte Region oder irgendeine Region, die eine Grenze mit einer mit der eigenen Niederlassung assoziierten Region teilt. Man kann nicht die Heimatregion eines anderen Präsidenten anvisieren. *Erinnerung: man kann nicht Aktionen vornehmen, die keine Wirkung haben würden, falls sie erfolgreich sind, und deshalb kann man nicht eine von der Kompanie kontrollierte Region bezeichnen, sofern sie nicht zumindest einen Blockierten Auftrag oder einen Aufruhr aufweist.*
2. Man führt eine Probe durch. Jeder Offizier oder Regiment, den/das man abkämpft (einsetzt) gewährt einen Würfel. Zusätzlich gewährt jedes eingesetzte Lokale Bündnis in der eigenen Armee die Anzahl Würfel, die auf der Marke angegeben ist. Um einen Offizier, Regiment oder Lokales Bündnis einzusetzen, bewegt man sie zu unteren Hälfte ihres jeweiligen Armeefaches. Man zieht die Stärke der Region von der Gesamtanzahl der Würfel ab. Wenn die Region Teil eines Reiches ist, zieht man auch die Stärke jeder mit ihm verbundenen Region ab. *Erinnerung: wie bei jeder Probe darf man sie, falls sie erfolglos ist, so oft zu wiederholen versuchen, als sie nicht in einem katastrophalen Misserfolg geendet ist und man noch genügend Ressourcen besitzt. Ebenfalls beachte man, dass Regionen, die von der Kompanie kontrolliert sind, niemals die Anzahl der Würfel verringern, da sie bei der Verteidigung eine Stärke von null haben.*
3. Überprüfung der Verluste. Jeder Spieler muss einen Würfel für jeden seiner Offiziere werfen, der in dieser Aktion eingesetzt wurde (*niemals Regimenter!*). Für jede gewürfelte 6 muss er einen seiner Offiziere zurück in den Vorrat legen.

AUFMARSCH

Der Kommandeur von Madras nimmt die Aufmarschaktion vor. Deren Optionen sind Madras (von der Kompanie kontrolliert), Hyderabad und Mysore.

Obwohl Madras einen Blockierten Auftrag aufweist, den eine Aufmarschaktion öffnen könnte, richtet der Kommandeur seinen Blick darauf, Profit zu machen. Mysore würde £9 Beute einbringen bei Stärke 3 (da es Teil eines Reiches ist, das in Bombay seine Basis hat). Hyderabad würde £15 Beute einbringen bei Stärke 2.

Der Kommandeur beschließt, Hyderabad anzugreifen und setzt 3 Offiziere und 2 Regimenter für 5 Würfel an. Zwei Würfel werden infolge der Stärke der Region abgezogen. Der Wurf ist ein Erfolg.



Danach würfeln alle Spieler, deren Offiziere in dem Aufmarsch eingesetzt wurden, um sie auf Verluste zu prüfen. Es werden keine Sechsen gewürfelt, daher sind alle sicher.

Falls erfolgreich, führt man folgende Schritte durch:

1. Man teilt die Beute auf. Man nimmt das Geld in Hinblick auf die Zielregion von der Bank:

Jedes Turmstockwerk	Beutebeiwert (falls aufgedeckt)
+£4	+£4 bis +£9

✱ **Beute-Minimum.** Falls es weniger Bargeld als Anzahl der Offiziere +1 gibt, (die in dieser Aktion eingesetzt wurden und überlebten), erhöht man es mit der Differenz von der Bank.

£

Man verteilt dieses Bargeld unter jenen, die an der Aufmarschaktion **teilgenommen und überlebt haben**. Zuerst gibt man dem Kommandeur selbst £1 (*der Anteil des Kommandeurs*) und £1 für jeden der eigenen Offiziere. Dann setzt man es fort im Uhrzeigersinn zum nächsten Spieler und gibt ihm £1 für jeden ihrer Offiziere. Auf diese Weise fährt man fort, bis alle Spieler mit Offizieren dabei bezahlt worden sind oder kein weiteres Bargeld mehr übrig ist. Nach Bezahlung der Spieler, falls Bargeld übrig ist, gibt man £1 pro Regiment und Lokalem Bündnis der Bank (*ohne Rücksicht auf Stärke*). Falls immer noch Geld übrig ist, fährt man mit der Verteilung fort wie beschrieben, beginnend mit dem Kommandeursanteil und den Offizieren.

BEUTEVERTEILUNG

Wenn es zur Verteilung der Beute kommt, ist Hyderabad £15 wert: £4 für jedes Turmstockwerk und £7 für die Beutemarke. Die Armee von Madras steht unter dem Kommando von Rosa und setzte die folgenden Spielsteine in Marsch:



Drei Offiziere



Zwei Regimenter

Die derzeitige Sitzordnung vom Kommandeur aus ist Rosa, Gelb, dann Blau.

Im ersten Durchgang nimmt Rosa £2 (eins für den Offizier und eins für den Kommandeursanteil), Gelb nimmt £1, Blau nimmt £1, und £2 wird an die Bank für die Regimenter gezahlt. Beute ist noch übrig, daher geht die Auszahlung in einen zweiten Durchgang, in dem jeder wieder bezahlt wird. Nach dem zweiten Durchgang verbleiben £3, somit geht die Auszahlung weiter in einem dritten Durchgang und Rosa nimmt £2 und Gelb £1.

Ausbezahlte Beute



(Bank)



2. Man nimmt Trophäen. Man nimmt eine Trophäenmarke für jedes Stockwerk im Turm der anvisierten Region (*da man der Kommandeur ist*). Dann entfernt man Turm und Kuppel. Falls es eine Hauptstadt war, entfernt man alle zugehörigen Flaggen
 3. Auftrag einsetzen. Man öffnet alle Aufträge und entfernt jeglichen Aufruhr in der Region.
 4. Bilde Gouverneursamt. Wenn die Region (noch) nicht von der Kompanie kontrolliert wird, schiebt man die Beute-/Kontrollmarke der Region in das Feld oberhalb des Präsidentenfachs mit der Regionssymbolseite sichtbar. **Diese Region ist nun mit diesem Präsidenten verbunden.** Man platziert die passende Gouverneursauslage in der Region. Schließlich nimmt man die zugehörige Gouverneurskarte vom Stapel ungenutzter Behörden und legt sie in das Fach Vacant Offices. Diese Region wird nun von der Kompanie kontrolliert.
- ✱ **Neuausrichtung des Elefanten.** Falls der Elefant in der überfallenen Region und einer anderen Region zugewandt war, platziert man ihn in die Mitte der überfallenen Region, um anzuzeigen, dass sie jetzt gegen die Kompanie zu rebellieren beabsichtigt.
- Wenn die Aufmarschaktion ein katastrophaler Misserfolg war,** legt man zunächst die Hälfte (aufgerundet) der eigenen Trophäen in den Vorrat und gibt den Kommandeur in den eigenen Vorrat zurück.

Die verbleibenden Behörden in diesem Kapitel werden durch Aktionen der Spieler im Spielverlauf geschaffen. Sobald sie erschaffen sind, fügt man ihre Behördenkarte dem Fach Vacant Offices hinzu.

GOVERNORS (GOUVERNEURS)

Gouverneure werden durch die Aufmarschaktion geschaffen.

Gouverneure nehmen eine Reihe von Verwaltungsaktionen vor, während sie einen sich vermin-dernden Würfelpool verwenden. Zuerst nimmt man so viele Würfel, wie auf der Behördenkarte aufgeführt. Dann darf man eine Verwaltungsaktion vornehmen.

Verwaltung

Man führt eine Probe durch, bei der man die im Pool verbliebenen Würfel verwendet. Es gibt keine Pönale.

£ **Falls erfolgreich**, nimmt man £1, dann wählt man eine der drei folgenden Optionen aus. Falls der Wurf zuvor kein Erfolg war, nimmt man weitere £1.

🚢 **Kompanieschiff bauen.** Der Bau eines Schiffes geschieht über zwei erfolgreiche Aktionen hinweg. Falls sich kein Kompanieschiff in der eigenen Region befindet, platziert man eines dort. Falls sich bereits ein Kompanieschiff in der eigenen Region befindet, bewegt man dies Schiff in die Meereszone, die mit dem vorgesetzten Präsidenten verbunden ist. *Hinweis: ein Schiff in einer Region stellt ein teilweise gebautes Schiff dar und hat keine weitere Wirkung.*

👮 **Regiment ausheben.** Man platziert ein Regiment aus dem Vorrat in der Armee, die mit dem vorgesetzten Präsidenten verbunden ist. Regimente werden wie Offiziere behandelt, aber jegliche Beute, die sie machen, wird an die Bank eingezahlt und sie können nicht durch eine Verlustprobe entfernt werden.

💰 **Steuer.** Man fügt £2 von der Bank entweder dem Kompanie-Kontostand oder dem Kapital des vorgesetzten Präsidenten hinzu. Man darf diese Summe nicht aufteilen. **Jedes Mal, wenn man dies nach dem ersten Mal in dieser Spielrunde wählt, fügt man eine Aufruhrmarke der Region hinzu.**

Wenn die Probe nicht erfolgreich ist, fügt man eine Aufruhrmarke der Region hinzu.

Dann verringert man die Anzahl der Würfel im Pool um 1, ohne Rücksicht auf das Ergebnis. Man darf Aktionen fortführen, bis eines des Folgenden geschieht: man würfelt einen katastrophalen Misserfolg, man hat keine Würfel mehr oder man beschließt aufzuhören.

VERWALTEN

Der Gouverneur von Madras beschließt die Verwaltungsaktion vorzunehmen. Er verfügt über 4 Würfel im Würfelpool.

Sein erster Wurf ist ein Erfolg und er beschließt die Besteuerung. Er fügt £2 der Kasse seines Präsidenten hinzu.

Er beschließt wieder zu verwalten. Er entscheidet einmal mehr zu besteuern und fügt £2 der Kasse seines Präsidenten hinzu. Weil das die zweite Besteuerung war, muss er auch einen Aufruhr in der Region platzieren.



Er hat nur noch zwei Würfel im Pool, ist jedoch verzweifelt hinter dem Geld her und beschließt wieder zu verwalten. Es wird ein Misserfolg! Er fügt einen Aufruhr hinzu.

Gegen den Rat seiner Freunde und Lieben beschließt er, einen Schlusswurf vorzunehmen und hat Erfolg! Dieses Mal wählt er ein Kompanieschiff, das in der Region platziert wird. Es wird eine spätere Verwaltungsaktion brauchen, um es fertig zu stellen und in den Südindischen Ozean zu überführen.

Nach einer riskanten Spielrunde hat er einen Bonus von £4 mit drei erfolgreichen Verwaltungsaktionen eingefahren. *Beachte, weil seine letzte Aktion ein Erfolg war nach einem Misserfolg, brachte sie £2 statt nur £1 ein.*

SUPERINTENDENT DES CHINAHANDELS

Diese Behörde/Amt (Superintendent of Trade in China) wird geschaffen, wenn entweder der Sondergesandte des Handelsdirektors (Director of Trade) erfolgreich ist oder falls das Parlament das Gesetz "Envoy to China (China-Gesandter)" erlässt. Sobald einmal geschaffen, stellt die Behörde sofort ein, indem der Vorsitzende irgendeinen Schreiber befördert.

Im Gegensatz zur Kasse eines Präsidenten besteht das Kapital des Superintendents nur aus Schiffen. Schiffe können hergeschickt werden durch den Manager of Shipping oder den Director of Trade, als ob es eine Meereszone wäre. Diese Schiffe zählen bei Stürmen, Ausgaben, Ereignissen und Gesetzen, als ob sie in der Östlichen Meereszone wären.

Diese Behörde agiert nach der Niederlassung von Bengalen.

Handel in China

Um in China zu handeln, führt man eine Probe durch. Man würfelt mit einem Würfel pro Schiff im Kapital der Behörde. Diese Probe darf nur einmal versucht werden und kann nicht versucht werden, falls es keine Opiumsymbbole in von der Kompanie kontrollierten Regionen gibt.



Opiumsymbol

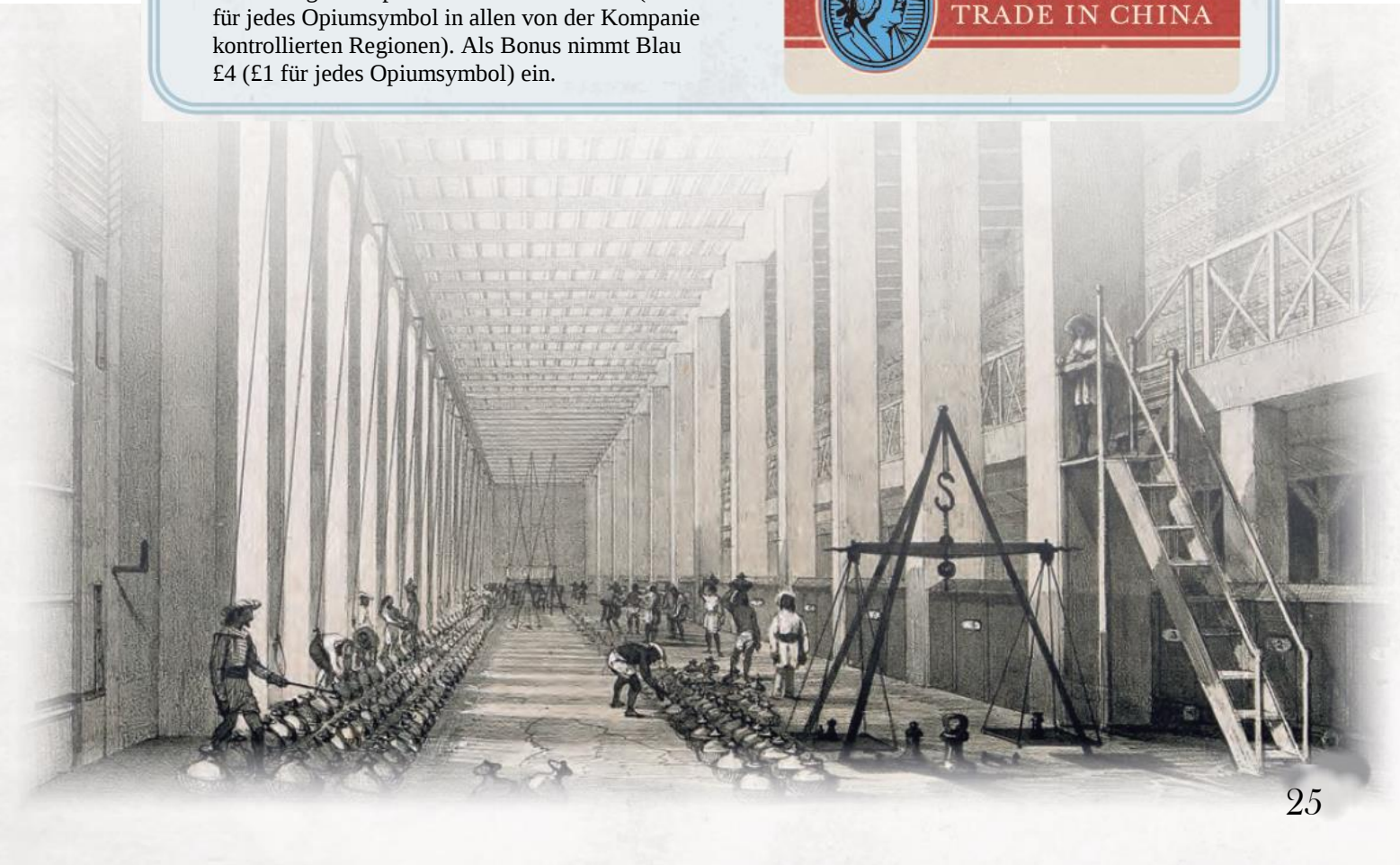
£ Falls erfolgreich, erhöht man den Kompanie-Kontostand um £4 für jedes Opiumsymbol in allen von der Kompanie kontrollierten Regionen. Dann nimmt man selbst £1 von der Bank für jedes Opiumsymbol in allen von der Kompanie kontrollierten Regionen.

HANDEL IN CHINA

Der Superintendent of Trade in China beschließt zu handeln und wird 3 Würfel einsetzen (einen für jedes Schiff hier).



Die Probe gelingt. Der Superintendent erhöht in der Anzeige Kompanie-Kontostand um £16 (£4 für jedes Opiumsymbol in allen von der Kompanie kontrollierten Regionen). Als Bonus nimmt Blau £4 (£1 für jedes Opiumsymbol) ein.



GOVERNOR GENERAL (GENERALGOUVERNEUR)

Der Generalgouverneur wird geschaffen, indem man ein gleichnamiges Gesetz billigt. Sobald es gebilligt wurde, werden alle Gouverneure sofort Pensionäre. Man entfernt jegliche Gouverneurs-Auslagen vom Spielplan und jegliche zum Teil gebaute Kompanieschiffe. Es werden keine neuen Gouverneure eingesetzt (oder Auslagen platziert), wenn weitere Regionen von der Kompanie kontrolliert werden. *Hinweis: die aufgedruckten Kompaniesymbole auf dem Spielplan zeigen den Spielern, welche Regionen von der Kompanie kontrolliert werden, wenn der Generalgouverneur im Spiel ist.*

Der Spieler mit der Karte Director of Trade (Handelsdirektor) sollte sie durch die Karte Governor General ersetzen und platziert die Auslage Governor General auf das Band. Jeglicher Status abgekämpft von der Behördenkarte Director of Trade sollte auf die neue Behördenkarte übertragen werden. Man legt alle Gouverneurs- und die Handelsdirektorkarte(n) zurück in die Spielschachtel.

Der Generalgouverneur wird wie der Handelsdirektor durch den Vorsitzenden angestellt und unterliegt der Zermürbung wie jeder andere Amtsinhaber.

Der Generalgouverneur stellt Präsidenten an und führt alle seine Aktionen während der Phase Kompaniebetrieb durch, die zuvor die Behörde des Handelsdirektors vorgenommen hat. Die Kasse des Handelsdirektors wird jetzt vom Generalgouverneur benutzt. Von nun an folgt man, falls eine Region durch Angriffe auf die Kompanie verloren geht, den Regeln des Regionsverlusts, lässt jedoch den Schritt Gouverneurs-Eliminierung aus.

Sobald man agiert, erhöht man zunächst den Kompanie-Kontostand um £3 für jede von der Kompanie kontrollierte Region.

Danach darf der Generalgouverneur die Aktion Regieren (Govern) beliebig oft versuchen.

Regieren

Das Vorgehen für das Regieren ist wie folgt:

1. Man führt eine Würfelprobe durch. Jedes £1, das man ausgibt, gewährt einen Würfel. Es gibt keine Pönale.
2. Für jede gewürfelte 6 platziert man einen Aufruhr **in jeder** von der Kompanie kontrollierten Region.

£ Falls man erfolgreich ist, nimmt man selbst £1 für jede von der Kompanie kontrollierte Region.

Dann wählt man **für jede** Region, die von der Kompanie kontrolliert wird, eins von dem Folgenden (*Hinweis: man muss eine Option auswählen!*):

-  **Schiffbau des Generalgouverneurs.** Man platziert ein Kompanieschiff in einer beliebigen Meereszone (einschließlich China).
-  **Regiment Ausheben des Generalgouverneurs.** Man platziert ein Regiment aus dem Vorrat in einer beliebigen Armee.
-  **Steuer des Generalgouverneurs.** Entweder man erhöht den Kompanie-Kontostand um £2 oder legt £2 in irgendeine Kasse der Kompanie, außer der eigenen. Dann platziert man einen Aufruhr in einer von der Kompanie kontrollierten Region. Falls man diese Wahl mehrfach in einer Spielrunde trifft, muss man den Aufruhr jeweils in einer anderen Region platzieren.

Wenn die Probe misslingt, platziert man 1 Aufruhr in jeder von der Kompanie kontrollierten Region.

-  **Einmal Regieren.** Der Generalgouverneur darf höchstens einmal pro Spielrunde erfolgreich regieren.

V. Bonuszahlungen

Während dieser Phase streichen die Spieler Bonuszahlungen ein. Jeder Spieler sollte £1 für jede Schiffswerft und jede Werkstatt erhalten, die in seinem Besitz ist.

VI. Einkünfte

Während der Einkünftephase wird die Kompanie Ausgaben bezahlen, Erwartungen prüfen und dann Dividenden ausschütten.

Während dieser Phase wird das Ansehen der Kompanie oftmals angepasst. Falls die Ansehensmarke auf die Position ganz links auf der Ansehensleiste (Standing) bewegt wird, ist die Kompanie gescheitert. Man geht sofort zur Finalen Punktwertung über (Seite 9).

AUSGABEN

Zunächst senkt man den Kontostand der Kompanie um £1 für jeden Schuldtitel, wie auf der Kompanie-Schuldtittleiste angegeben, für jedes Regiment und Offizier in den Armeen (außerdem Kommandeure) und für jedes Schiff in den drei Meereszonen.

✱ **Notfallkredite.** Falls die Kompanie ihre Ausgaben nicht bezahlen kann, **müssen** Notfallkredite aufgenommen werden, um die Ausgaben zu decken. Für jeden aufgenommenen Notfallkredit bewegt man die Kompanie-Schuldtitelmarke um ein Feld nach rechts und addiert £5 auf der Kontostandanzeige der Kompanie. Wenn die Kompanie-Schuldtitelmarke bereits ganz rechts angekommen ist, nimmt man weitere Notfallkredite auf, bewegt jedoch die Kompanie-Schuldtitelmarke nicht weiter. Man tut dies, bis alle Ausgaben getätigt sind. Das Vorrücken der Kompanie-Schuldtitelmarke durch Notfallkredite verursacht keine Ausgaben während dieser Spielrunde. Am Ende setzt man den Kompanie-Kontostand auf null.

✱ **Öffentliche Betretenheit.** Man senkt das Ansehen der Kompanie um ein Feld nach links, wenn ein oder zwei Notfallkredite in dieser Spielrunde aufgenommen wurden. Man senkt es um zwei Felder, wenn drei oder mehr Notfallkredite in dieser Spielrunde aufgenommen wurden.

PRÜFUNG DER ERWARTUNGEN

Als Nächstes senkt man das Ansehen der Kompanie um ein Feld nach links, falls der Kontostand der Kompanie **niedriger** ist, als der unter dem Ansehen der Kompanie aufgeführte Erwartungswert.

AUSSCHÜTTUNG VON DIVIDENDEN

Schließlich darf der Vorsitzende Dividenden ausschütten.

Die Kosten jeder Dividende sind gleich der Anzahl von Kompanie-Anteilen. Sobald Dividende ausgeschüttet wird, senkt man den Kontostand um eine Summe in Höhe der Anzahl der Kompanie-Anteile. Jeder Spieler erhält £1 für jeden seiner Kompanie-Anteile. Mehrere Dividenden dürfen ausgeschüttet werden. *Erinnerung: der Vorsitzende zählt als ein Kompanie-Anteil für Dividenden.*

✱ **Öffentlicher Enthusiasmus.** Man steigert das Ansehen der Kompanie um ein Feld nach rechts, wenn mehr Geld insgesamt in Dividenden ausgeschüttet wird, als die Erwartungen anzeigten.

VII. Ereignisse in Indien

Während dieser Phase würfelt man mit dem Sturmwürfel (blau), wertet Stürme aus und dann eine Anzahl von Ereignissen in Indien, während denen die politische und ökonomische Landschaft von Indien sich verschieben wird und von der Kompanie kontrollierte Regionen Rebellionen entgegensehen könnten.

DER STURMWÜRFEL

Man würfelt mit dem Sturmwürfel. Die Seite, die oben zu liegen kommt, zeigt an, welche Schiffe Stürmen ausgesetzt sind und wie viele Ereignisse in Indien geschehen.

- ✱ **Stürme.** Falls eine der drei Meereszonen gewürfelt wird, würfelt man (normal) für jedes Schiff in dieser Meereszone, mit Ausnahme von Kompanie- und Zusatzschiffen. Falls die Würfelseite mit drei Stürmen aufliegt, muss man in allen Meereszonen würfeln.

Bei einer 1 oder 2 passiert dem Schiff nichts. Bei einer 3 oder 4 dreht man das Schiff auf seine Fatigued-Seite. Falls das Schiff bereits abgekämpft ist, sinkt das Schiff und sollte in seine Schiffswerft zurückgelegt werden. Bei einer 5 oder 6, sinkt das Schiff und wird in seine Schiffswerft zurückgelegt. Sobald ein Schiff zu einer Schiffswerft zurückgelegt wird, sollte es auf seine nicht abgekämpfte Seite gedreht werden.

- ✱ **Ereignisse in Indien.** Nach Auswertung etwaiger Stürme, wertet man so viele Ereignisse in Indien aus, wie durch die Zahl auf dem Sturmwürfel angegeben. Für jedes Ereignis in Indien dreht man ein Plättchen vom Nachziehstapel um. Diese Ereignisse werden oft Aufträge öffnen oder blockieren, die Stärke einer Region ändern und könnten zu Kaskaden führen. **Der Ort des Ereignisses hängt oft von der Rückseite des obersten Plättchens im Indien-Nachziehstapel ab.**



SCHREIBERVERLUSTE

Wenn man Ereignisse auswertet, werden Aufträge manchmal blockiert. Falls sich ein Schreiber auf solch einem Auftrag befindet, wird der Schreiber in den Vorrat seines Besitzers zurückgeführt. Falls der Auftrag eine Marke Erfüllter Auftrag aufweist, dreht man sie stattdessen herum.

KASKADE

Falls man jemals aufgefordert ist, einen Auftrag zu blockieren, jedoch **alle Aufträge** in dieser Region schon blockiert sind, kommt es zu einer Kaskade. Man blockiert alle offenen Aufträge, die mit den Aufträgen in dieser Region verbunden sind. Wenn man das tut, falls ein verbundener Auftrag bereits blockiert ist, blockiert man stattdessen den nördlichsten offenen Auftrag in dieser Region. Falls jeder Auftrag in dieser Region bereits blockiert ist, löst man eine weitere Kaskade aus.

Jede Region kann nur einmal eine Kaskade durchlaufen während der Auswertung jedes Ereignisplättchens. Jedoch könnte eine Region die Auswirkungen von mehr als einer Kaskade pro Plättchen erhalten. Anders gesagt, während eine Region durch blockierte Aufträge von mehr als einer Region “überschwemmt” werden könnte, kann sie nur einmal “überfließen”.

REGIONSVERLUST

Angriffe gegen die Kompanie können zum Verlust einer von der Kompanie kontrollierten Region führen. Wenn dies geschieht, folgt man diesen Schritten:

1. **Name des Kommandeurs ist befleckt.** Der Kommandeur der Armee, die mit dieser Region verbunden ist, gibt die Hälfte (aufgerundet) der Trophäen im Besitz seiner Familie zurück in den Vorrat, z.B. würde ein Spieler mit 3 Trophäen 2 einbüßen. Man legt den Kommandeur zurück in seinen Vorrat.
2. **Offiziersschlappe.** Man würfelt für jeden Offizier in der Armee und entfernt ihn, falls die Augenzahl eine 6 ist.
3. **Gouverneurseliminierung.** Falls diese Region einen Gouverneur besitzt, legt man ihn in den Stapel ungenutzter Behörden zurück und gibt das Amtsinhaber-Familienmitglied in den Vorrat dieses Spielers. Jeglicher Zermürbt-Status auf der Behördenkarte geht in den Vorrat zurück.
4. **Lokalherrschaft wiederherstellen.** Man entfernt die Gouverneursauslage, jegliches Kompanieschiff sowie die Aufruhrkuben in der Region und platziert eine Kuppel mit einem Turmstockwerk wieder in der Region (stecke den zutreffenden Wimpel, falls diese Region als Teil einer erfolgreichen Invasionskrise gefallen ist). Man legt die Kontrollmarke der Region zurück in ihre Region mit der Beuteseite nach unten (sie wird keine weitere Beute in der Zukunft einbringen). **Man blockiert jeden offenen Auftrag in der Region. Wenn alle bereits blockiert sind, wertet man eine Kaskade aus.**
5. **Erniedrigung der Kompanie.** Man senkt das Ansehen der Kompanie um eins nach links für jede in dieser Spielrunde verlorene Region (einschließlich dieser Region). *Das heißt, die erste verlorene Region senkt das Ansehen um 1 Feld, die zweite senkt das Ansehen um weitere 2 Felder usw.* Dies kann ein Scheitern der Kompanie herbeiführen. Sobald dies geschieht, ist das Spiel vorbei. Man beendet die Phase Ereignisse in Indien, dann wertet man die Finale Punktezahl aus.

BEISPIEL REGIONSVERLUST

Das Ereignis ist eine Krise mit einem Stärke-Beiwert von +3. Der Elefant ist auf Bengalen gerichtet, das derzeit von der Kompanie kontrolliert ist, somit ist die Krise ein Angriff auf die Kompanie (*alle verschiedenen Krisenereignisse sind ausführlich auf den Seiten 31-33 beschrieben*). Die Gesamtstärke des Angriffs ist 8 (3 für das Ereignisplättchen, 2 für die Region des Angreifers und 3 für die 3 Aufruhrkuben). Der Kommandeur der Bengalen-Armee verfügt über 2 Offiziere, 2 Regimenter und die Jagat Seths. Sie haben eine kollektive Stärke von 6 und können keine erfolgreiche Verteidigung stellen. Der Kommandeur (Rosa) kämpft die gesamte Armee ab und die Region geht dann verloren. Ein neues Reich ist entstanden mit Maratha als Hauptstadt.

Der Kommandeur büßt dann die Hälfte (aufgerundet) seiner Trophäen ein. Rosa besitzt 3 Trophäen, muss daher 2 abgeben. Der Kommandeur wird dann in den Vorrat seiner Familie zurückgelegt.

Als Nächstes würfelt jeder Spieler für seine Offiziere in der mit der Region verbundenen Armee. Rosa würfelt mit 1 Würfel und Gelb auch. Gelb würfelt eine 6 und muss den Offizier verlieren.



Sodann wird die Region abgeräumt und zur Lokalherrschaft wieder hergestellt. Der Gouverneur und seine Behördenkarte werden in den jeweiligen Vorrat zurückgelegt. Die Gouverneurs-Auslage und Aufruhrkuben gehen in den Vorrat zurück. Die Kontrollmarke der Region wird wieder in die Region gelegt. *Hinweis: eine Region bringt ihren Beutebonus nur einmal ein!*

Schließlich wird jeder Auftrag in der Region blockiert und eine Kuppel mit einem Turmstockwerk in der Region platziert. Zum Schluss senkt die Kompanie ihr Ansehen. Dies ist der erste Regionsverlust in dieser Spielrunde, daher wird es um eins gesenkt. *Hinweis: da dies ein Angriff auf die Kompanie war, werden weitere Angriffe eintreten, falls es weitere Regionen mit Aufruhrkuben gibt.*



ELEFANTENMARSCH

Nach der Auswertung einiger Ereignisse wird der Elefant bewegt. Zuerst prüft man auf Imperiale Ambitionen. Ansonsten wird er in die Region bewegt, die oben auf dem Nachziehstapel abgebildet ist.

- ✱ **Imperiale Ambitionen.** Nach Auswertung einer erfolgreichen Invasionskrise wird der Elefant immer in die erfolgreiche Hauptstadtregion bewegt, egal welches Plättchen oben auf dem Nachziehstapel liegt.

Nach der Bewegung des Elefanten ermittelt man dessen Position unter Verwendung folgenden Verfahrens:

- ✱ Wenn die Region unter Kontrolle der Kompanie ist, stellt man den Elefanten mitten in die Region.
- ✱ Wenn die Region derzeit durch eine andere Region beherrscht wird, platziert man den Elefanten an der Grenze, ausgerichtet auf ihren derzeitigen Souverän, um eine drohende Rebellion anzuzeigen.
- ✱ Wenn die Region souverän ist, platziert man den Elefanten an der Grenze die zur Form passt (Kreis, Dreieck oder Quadrat), die auf dem Plättchen aufgedruckt ist, um eine drohende Invasion anzuzeigen. Der Elefant sollte auf die Region auf der anderen Seite dieser Grenze gerichtet sein. Wenn der Elefant auf eine Region gerichtet ist, die schon durch die Region oben auf dem Nachziehstapel beherrscht wird, verwendet man die erste Region im Uhrzeigersinn von dieser Grenze, wo das nicht zutrifft.
- ✱ **Voll ausgebildete Reiche.** In dem seltenen Fall, dass alle Nachbarn beherrscht werden, platziert man den Elefanten an der Grenze, die zu der Form auf dem Umleitungspfeil passt, und positioniert ihn so, dass er auf die Hauptstadt des Reiches gerichtet ist.



Nach Auswertung des Krisenereignisses, zieht der Elefant in die oben auf dem Nachziehstapel angegebene Region, Mysore. Weil Mysore souverän ist, nimmt der Elefant eine offensive Haltung an und zeigt über die Grenze, die mit dem Kreis markiert ist (nach Bombay).



Drei Adlige in einer Prozession auf einem Elefanten (ca. 1790) von Venkatchellum. Gemalt in oder um Hyderabad während der Zeit des Nizam 'Ali Khan, der Künstler zeigt drei wichtige Adlige in einer Parade. Hier marschieren die Adligen neben sowohl indischen, als auch britischen Soldaten. Während die Kompanie in Konflikten mit der Marathen-Konföderation verwickelt war, arbeitete Hastings hart, um ein Bündnis mit Hyderabad gegen ihre gemeinsamen Feinde zu unterhalten. Diese Bemühungen zwangen schließlich den Nizam in ein untergeordnetes Bündnis mit der Kompanie.

EREIGNISBESCHREIBUNG

Alle Ereignisse in Indien sind in den folgenden Absätzen beschrieben.



Turmoil (Aufstand)

Man blockiert den nördlichsten offenen Auftrag in der Region, die oben auf dem Nachziehstapel abgebildet ist. Ein Schreiber auf dem Auftrag wird in den Vorrat dieses Spielers zurückgelegt. Falls alle Aufträge in dieser Region bereit blockiert sind, führt man eine Kaskade durch.

Windfall (Windwurf)

Die Spieler erhalten £1 von der Bank für jeden Schreiber, den sie in der Region auf einem Auftrag haben, die oben auf dem Nachziehstapel abgebildet ist und in allen benachbarten Regionen, d.h. die eine gemeinsame Grenze mit dieser Region haben.

Shuffle (Mischen)

Zunächst führt man einen Elefantenmarsch durch. Dann mischt man dieses Plättchen unter den Rest des Nachziehstapels. Schließlich mischt man die Ablage und legt sie verdeckt oben auf den Nachziehstapel. In dem seltenen Fall, dass der Nachziehstapel leer ist, führt man einen Elefantenmarsch zuletzt durch.

Leader (Anführer)

Falls die oben auf dem Nachziehstapel abgebildete Region souverän ist, fügt man ein Turmstockwerk hinzu. Ansonsten behandelt man dieses Ereignis als eine Rebellion **in der abgebildeten Region** mit einem Stärke-Beiwert in Höhe der Zahl auf dem Explosions-symbol (siehe Krisenregeln).

✱ **Neuausrichtung des Elefanten.** Falls der Elefant ganz in einer von der Kompanie kontrollierten Region war, die erfolgreich rebellierte, führt man einen Elefantenmarsch durch. (Ansonsten bewegt dieses Ereignis den Elefanten nicht.)

Peace (Frieden)

Man öffnet jegliche Aufträge, die über die Grenze miteinander verbunden sind, auf der der Elefant steht. Dann fügt man ein Turmstockwerk jeder Region hinzu, die den Elefanten berührt und die nicht von der Kompanie kontrolliert ist. Falls der Elefant ganz in einer Region war (was eine potenzielle Rebellion anzeigt), öffnet man alle Aufträge in dieser Region und entfernt jegliche Aufruhr darin. **Danach führt man den Elefantenmarsch durch.**

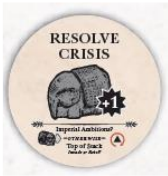


FRIEDENSBEISPIEL

PEACE
+ / -
If the Elephant is fully in a Company-controlled region, clear unrest and open all orders instead.
Top of Stack (Trade or Rebel)

MYSORE

Das gerade gezogene Ereignis ist Frieden. Dieses Ereignis geschieht am Standort des Elefanten, der sich auf der Grenze zwischen Mysore und Madras befindet. Der Auftrag in Madras wird jetzt geöffnet und Mysore bekommt seinen Turm von 2 auf 3 Stockwerke erhöht. *Hinweis: der andere Auftrag in Madras bleibt blockiert und man entfernt nicht den Aufruhrkubus, da der Elefant nicht ganz in Madras war.* Zuletzt marschiert der Elefant nach Mysore und wird auf Hyderabad über die mit dem Dreieck gekennzeichnete Grenze gerichtet.



Crisis (Krise)

Wie beim Frieden, wird der Ort der Krise durch die Platzierung des Elefanten ermittelt, nicht vom obersten Plättchen auf dem Nachziehstapel. Der Schwanz des Elefanten (von wo er herkommt) bezeichnet den Angreifer. Der Kopf des Elefanten (wohin er läuft) bezeichnet den Verteidiger. **Nach Auswertung einer Krise führt man einen Elefantenmarsch durch.**

INVASION

Wenn der Angreifer eine souveräne Region ist, wertet man eine Invasion aus. Man ermittelt, ob die Angreiferstärke (eingeschlossen die Stärke irgendwelcher anderen Regionen in dessen Reich) plus des Beiwerts, der auf dem Ereignisplättchen aufgeführt ist, größer ist, als die Verteidigerstärke (eingeschlossen die Stärke irgendwelcher anderer Regionen in dessen Reich). Falls das so ist, gelingt die Invasion; ansonsten scheitert sie.

Wenn die Invasion gelingt, entfernt man jegliche Wimpel auf der Kuppel der verteidigenden Region und platziert einen Wimpel, der zu dem Angreifer passt.

- ✱ **Reichsuntergang.** Wenn die verteidigende Region eine Hauptstadt war, werden alle zu deren Reich passenden Wimpel in den Vorrat zurückgelegt.
- ✱ **Neues Reich.** Wenn der Angreifer erfolgreich war und keinen Wimpel hat, platziert man irgendeinen Wimpel mit einem Stern noch im Vorrat auf dessen Kuppel. Falls keiner mehr da ist, kann kein neues Reich mehr gebildet werden und kein Wimpel wird Angreifer oder Verteidiger gegeben.

Wenn die Invasion scheitert, entfernt man ein Turmstockwerk beim Angreifer.

REBELLION

Falls der Angreifer eine beherrschte Region ist, wertet man eine Rebellion aus. In einer Rebellion besteht die Krise nur zwischen einer beherrschten Region und der Region, die sie beherrscht (andere Regionen in dem Reich haben keinen Einfluss!). Man ermittelt, ob die Angreiferstärke plus des Beiwerts, der auf dem Ereignisplättchen aufgeführt ist, größer ist, als die Verteidigerstärke. Ist das der Fall, gelingt die Rebellion; andernfalls scheitert sie.

Sobald eine Rebellion gelingt, ist die angreifende Region nun souverän. Man legt ihren Wimpel in den Vorrat zurück. **Dann blockiert man jeden offenen Auftrag in der angreifenden Region. Falls alle bereits blockiert sind, wertet man eine Kaskade aus.**

Wenn die Rebellion scheitert, entfernt man ein Turmstockwerk von der Hauptstadt.

MYSORE GREIFT AN




Das neue Ereignis ist eine +1 Krise. Der Elefant befindet sich derzeit auf der Grenze zwischen Mysore und Hyderabad, was bedeutet, dass Mysore versuchen wird, in Hyderabad einzufallen.

Hyderabad ist Teil eines Reiches, daher wird seine Verteidigung 2 sein (1 für Hyderabad +1 für Madras). Mysores Stärke ist 3 (2 für Mysore +1 für das Krisenplättchen).

Mysores Stärke ist größer, daher gelingt die Invasion. Ein neues Reich ist entstanden. Zusätzlich verlieren alle anderen Regionen ihren Wimpel, da Hyderabad zuvor eine Hauptstadt jenes Reiches war.

Schließlich marschiert der Elefant. Normalerweise würde er nach Hyderabad ziehen, aber weil die Invasion gelungen ist, wird die Regel Imperiale Ambitionen (S. 30) ausgelöst. Der Elefant wird als nächstes zu Mysores Quadrat-Grenze ziehen.



ANGRIFFE AUF DIE KOMPANIE

Beide, Invasionen und Rebellionen, gegen von der Kompanie kontrollierte Regionen werden auf dieselbe Weise ausgewertet. Wann immer attackiert von irgendeiner Art Krise, muss die Kompanie die Krise bewältigen (genannt die primäre Krise) und danach muss sie eine zusätzliche Rebellionskrise überstehen **in jeder anderen Region mit Aufruhrkuben**, indem sie folgende Regeln verwendet:

- ☛ **Reihenfolge der Auswertung.** Man wertet immer die primäre Krise zuerst aus. Dann, beginnend mit dem Kommandeur der Armee von Bombay und abwärts vorgehend, wertet jeder Kommandeur Angriffe in zu ihrer Niederlassung gehörenden Regionen in beliebiger Reihenfolge aus.
- ✿ **Vakanter Kommandeur.** Falls der Kommandeur vakant ist, wird Military Affairs an seiner statt agieren (*Auswahl, welche Teile abgekämpft werden etc.*) Falls diese Behörde ebenfalls vakant ist, wird der Vorsitzende auswählen. Der an Stelle des Kommandeurs agierende Spieler wird keine Trophäen einbüßen oder gewinnen.
- ☛ **Angriffsstärke.** In der primären Krise berechnet man die Stärke abhängig von der Art der Krise (Invasion oder Rebellion). Zusätzlich addiert man eins zu der Stärke für jeden Aufruhrkubus in dieser Region. In anderen Regionen ist die Stärke jeder Rebellion gleich der Anzahl von Aufruhrkuben in jener Region.
- ☛ **Stellen der Verteidigung.** Der mit der Region verbundene Kommandeur muss Spielmarken in der Armee abkämpfen in Höhe der Stärke der Krise oder so viel wie möglich. Falls die neu abgekämpften Spielmarken nicht der Stärke der Krise ausgleichen, hat die Krise Erfolg. Man führt die Schritte des Regionsverlusts durch (Seite 29).

Falls der Angriff scheitert, entfernt man alle Aufruhr in der attackierten Region und der mit der Region verbundene Kommandeur sollte eine Trophäenmarke an sich nehmen.
- ✿ **Gescheiterte und erfolgreiche Invasionen.** Falls die primäre Krise eine Invasion war, die scheiterte, entfernt man ein Turmstockwerk in der attackierenden Region, falls möglich. Falls sie erfolgreich war, folgt man den Regeln der Reichsbildung und -wachstum, wie auf der vorigen Seite beschrieben.

Foreign Invasion (Fremdinvasion)

Man würfelt mit dem Sturmwürfel und wertet eine Invasionskrise und/oder Angriff auf die Kompanie in jeder Region aus, die Verbindung zu einem Sturm hat (*Bombay für West Indian, Madras für South Indian und Bengalen für East Indian*). Sobald alle Stürme gewürfelt wurden, wertet man dieses Ereignis einmal in jeder aus. Falls keine Stürme gefallen sind, wertet man dieses Ereignis stattdessen in der Region auf dem obersten Plättchen des Nachziehstapels aus.

Für jedes Ereignis würfelt man. Man handhabt dies wie eine Invasion mit einer Stärke in Höhe des Würfelwurfs. Zusätzlich zu jenen Regeln gilt, falls die Fremdinvasion erfolgreich ist:

- ☛ Man blockiert jeden offenen Auftrag in der Region. Falls alle Aufträge in dieser Region bereit blockiert sind, führt man eine Kaskade durch.
- ☛ Man gibt einen Wimpel auf der Kuppel dieser Region zurück in den Vorrat. Falls es eine Hauptstadt war, legt man alle Wimpel dieser Farbe zurück in den Vorrat. Falls von der Kompanie kontrolliert, bringt man deren Kuppel auf den Spielplan zurück. In jedem Fall stellt man die Stärke der Region auf den halben Stärkewert der Invasion (abgerundet).
- ✿ **Elefant umleiten.** Falls der Elefant ganz in einer von der Kompanie kontrollierten Region stand, die angegriffen wurde, führt man einen Elefantenmarsch unter Einsatz der Form • durch. (*Ansonsten bewegt dieses Ereignis den Elefanten nicht.*)



VIII. Parlamentsphase

Der Spieler mit der Wählscheibe des Premierministers muss ein Gesetz auswählen und es zur Abstimmung bringen. Er tut dies, indem er bis zu drei Karten vom Gesetzes-Talon zieht und aufdeckt sowie eine davon auswählt. Die übrigen werden abgelegt. Die Spieler dürfen gerne jedes Gesetz diskutieren, bevor das nächste gezogen wird. Jedoch, **falls ein Dilemma (angegeben oben auf der Karte) gezogen wird, muss der Premierminister das Ziehen einstellen und dieses Gesetz wählen.**

Nach Wahl des Gesetzes muss der Premierminister ein(e) Programm/Politik wählen, indem er den Arm der Wählscheibe entweder im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn dreht. **Der Premierminister muss am ersten Feld stoppen, das zum Symbol unten auf der Gesetzeskarte passt.**

Jedes Feld auf der Politikleiste verfügt über zwei Elemente, Eine Programmkonsequenz und ein Ziel. Sobald das Gesetz erlassen wird, wird die ausgewählte Programmkonsequenz das Ziel beeinflussen (entweder einen Unternehmenstyp, Kompanie-Anteil oder einen Ruhesitz, wie durch Farbe und Symbol des Feldes angegeben).

Es gibt drei Programmkonsequenzen:



Steuer. Jeder Spieler muss £1 an die Bank zahlen, für jedes Ziel, das sie besitzen. Für jedes, für das man nicht bezahlt, sollte das Ziel zurück in den Vorrat gelegt werden (*dies schließt den Vorsitzenden ein!*). Jegliche ausgerüstete Schiffe, die mit eingezogenen Schiffswerften verbunden sind, bleiben im Spiel, jedoch ihre zugehörigen Schiffswerften dürfen während der Familien-Aktionsphase nicht erworben werden, wenn das Schiff im Spiel ist.

Fenstersteuer. Einige Steuerpolitikfelder weisen ein Fenstersymbol auf. Sobald ein Gesetz erlassen ist und ein Politikfeld mit diesem Symbol ausgewählt wird, müssen alle Spieler Bargeld in Höhe der Anzahl Fenstersymbole zahlen, die mit **jedem** Familienmitglied auf einem Ruhesitz sowie jeder ihrer Unternehmen in Verbindung stehen. Falls sie es nicht können, wird das Unternehmen oder Familienmitglied zurück in ihren Vorrat gelegt.



Fenstersteuer-symbol



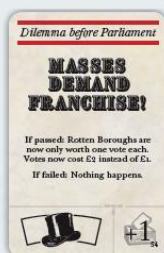
Bonus. Jeder Spieler erhält £1 von der Bank für jedes Ziel, das sie besitzen.

Macht. Man tauscht die Position der Machtmarke, die zum Ziel passt, mit der nächst höheren Machtmarke. Falls die Machtmarke des Ziels bereits in der höchsten Position ist, tauscht man die Position von zwei anderen Machtmarken.

Als Nächstes liest der Premierminister den Text der Gesetzes laut vor und markiert dessen Startunterstützung (*abgedruckt unten rechts des Gesetzes*), indem er die Stimmmarke auf ihre Anzeige setzt. Der Premierminister sollte etwas Zeit für eine Debatte zugestehen, bevor er zur Abstimmung ruft.

AUSWÄHLEN EINES GESETZES UND POLITIK

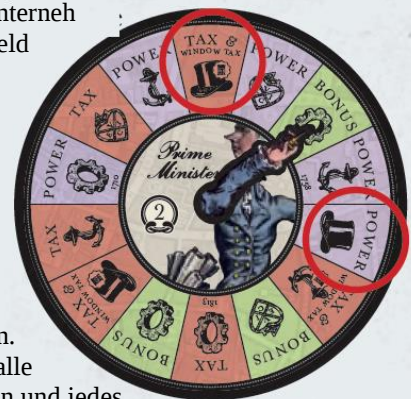
Der Premierminister deckt zuerst Calico Acts auf, das auf sehr wenig Beifall bei den Spielern stößt. Der Premierminister beschließt sein Glück zu versuchen und dreht ein zweites Gesetz um. Dies ist ein Dilemma und muss genommen werden.



Als Nächstes pickt sich der Premierminister eine Politik heraus. Weil das Symbol ein soziales Unternehmen zeigt, muss er das erste passende Feld entweder im Uhrzeigersinn oder gegen den Uhrzeigersinn von der derzeitigen Armstellung wählen.

Falls er im Uhrzeigersinn vorgeht, landet er bei einem Machtprogramm. Falls er gegen den Uhrzeigersinn geht, wird er soziale Unternehmen und Fenster besteuern.

Er beschließt mit der Steuer fortzufahren. Falls das Gesetz erlassen wird, müssen alle Spieler £1 für jedes soziale Unternehmen und jedes Fenster zahlen, das sie besitzen. Danach werden sie den Anweisungen auf der Gesetzeskarte folgen.



ABSTIMMUNG

Beginnend mit dem Premierminister stimmen die Spieler der Reihe nach ab. Nachdem ein Spieler abgestimmt hat, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Nachdem alle Spieler die Chance hatten abzustimmen, kann der Premierminister beschließen, einen weiteren Abstimmungsdurchgang zu initiieren oder das Votum stoppen und auszuwerten. Falls keine Stimmen in dem Durchgang abgegeben werden, muss das Votum ausgewertet werden.

Die Spielerstimmen kommen aus mehreren Quellen. Jedes £1, das sie aus ihrem Familienkapital aufwenden, ist 1 Stimme wert. Zusätzlich ist jegliche Karte in ihrem Spielerbereich Stimmen wert in Höhe der Anzahl von Stimmsymbolen auf der Karte. Wenn man dies Stimmen abgibt, dreht man die Karte, um anzuzeigen, dass sie eingesetzt worden ist. *Sie wird zurück gedreht, sobald das Votum ausgewertet wird.*



Während die Spieler abstimmen, verschiebt man die Abstimmmarke um ein Feld für jede abgegebene Stimme. Die Spieler dürfen die Marke erhöhen oder verringern. Es gibt keine Obergrenze, wie viele Stimmen abgegeben werden können. Falls die Stimmmarke über das Ende einer der beiden Seiten der Bahn hinaus rücken würde, legt man Geld aus der Bank neben ihrer Position auf der Anzeige, um weitere Stimmen zu verfolgen. Wenn sie in die Gegenrichtung bewegt werden würde, nimmt man jegliches Geld weg, bevor man sie in jene Richtung bewegt.

Die Opposition

Jeder Spieler, der gegen das Gesetz stimmt, ist Teil der Opposition. Sobald ein Spieler gegen ein Gesetz stimmt, darf er später in dieser Abstimmung nicht dafür stimmen. Alle Mitglieder der Opposition sollten zählen, wie viele Stimmen sie gegen das Gesetz abgegeben haben, indem sie eine beliebige Methode verwenden (zum Beispiel könnten sie all ihre zur Stimmabgabe genutzten Karten gruppieren plus jegliches ausgegebene Geld).

Ein Spieler, der zuvor für das Gesetz gestimmt hat, darf seinen Sinn ändern und sich mit späteren Stimmen der Opposition anschließen.

- ✿ **Der Oppositionsführer (Opposition Leader).** Der Spieler, der die meisten Stimmen gegen das Gesetz eingebracht hat, ist der Oppositionsführer und sollte die Oppositionsführermarken an sich nehmen. Falls es einen Gleichstand gibt, wird der vorige Oppositionsführer sie weiter behalten.
- ✿ **Koalitionen in der Opposition.** Die Spieler dürfen zugunsten eines anderen Spielers mit dessen Zustimmung Stimmen abgeben. Dieser Spieler muss gegen das Gesetz gestimmt haben oder sich verpflichten, es zu tun. Diese Stimmen sollten zu der Gesamtzahl gezählt werden, wenn man den Oppositionsführer ermittelt.
- ✿ **Die Ehre des Premierministers.** Der Premierminister kann nicht gegen das derzeitige Gesetz stimmen oder einverstanden damit sein, dass seine Unternehmen eingesetzt werden für diesen Zweck zu stimmen. Allerdings dürfen seine Unternehmen benutzt werden, gegen ein Gesetz zustimmen, falls sein Versprechen "Vote with my enterprises... (Stimmen mit meinen Unternehmen...)" eingesetzt wird.



AUSWERTUNG DER ABSTIMMUNG

Sobald die Abstimmung aufhört, wird das Gesetz erlassen oder es scheitert abhängig von der Position der Abstimmmarke. Es sind zwei mögliche Ergebnisse vorhanden:

- ☛ Wenn das Gesetz -1 Unterstützung oder weniger hat, scheitert es. Man legt das Gesetz ab, während man jegliche "If Failed (bei Scheitern)" Auswirkungen auswertet, falls es ein Dilemma ist. Dann legt der Spieler mit der Marke Opposition Leader (Oppositionsführer) diese zurück in den Vorrat und übernimmt die Wählscheibe des Premierministers. Zum Schluss schiebt der neue Premierminister das ausgewählte Programm auf eines der beiden benachbarten Felder auf der Programmleiste und wertet dann dessen Auswirkung aus.
- ☛ Ansonsten wird das Gesetz gebilligt. Man legt das Gesetz neben dem Spielplan neben den anderen erlassenen Gesetzen aus. Der Premierminister sollte eine Marke passed law (Gesetzeserlass) in seinen Spielerbereich legen. Dann wertet man die Programmkonsequenzen in dem gewählten Feld aus und danach jegliche Sofortwirkung des Gesetzes.

Schließlich bringt man alle für die Abstimmung genutzten Karten wieder in ihre reguläre Position.

- ✱ **Gesetzliches Scheitern der Kompanie.** Falls ein Gesetz dazu führt, dass die Kompanie scheitert, ist das Spiel vorüber. Man beendet die Auswertung des Votums und führt die Finale Punktwertung durch.

DAS VOTUM ZUR DEREGULIERUNG

In den Szenarien 1758 und Lang 1710 darf der Premierminister eine Sondersitzung des Parlaments zu Spielrundenbeginn vor der Phase Saison in London anberaumen. Um dies zu tun, müssen die Ansehensmarke und/oder die Schuldtitelmarke der Kompanie auf einem linierten Feld liegen. Falls zumindest eine dieser Marken auf einem der mit einem Stern markierten Felder liegt, **muss** der Premierminister eine Sondersitzung anberaumen, um über eine Deregulierung abzustimmen.

Falls das Votum durchgeht, senkt man den Kompanieschuldtitel um ein Feld je zwei Schuldtitel und platziert die Ansehensmarke auf das mit "S" markierte Feld. Der Premierminister erhält eine Gesetzeserlassmarke. Man zieht die Regeln zur Deregulierung zu Rate für weitere Änderungen.

Falls das Gesetz scheitert, erhöht man den Wert der Kompanie-Anteile durch Platzierung (oder Um-drehen) der VP-Auslage in der Kammer. Anteile können nicht mehr wert sein, als +/-3 Siegpunkte. **Im Unterschied zu anderen beantragten Gesetzen, ist dieses Gesetz nicht mit einem Programm verbunden und der Premierminister wechselt nicht, falls es scheitert, noch wird dieses Gesetz abgelegt. Der Premierminister darf selbst auch gegen das Gesetz stimmen.**

IX. Unterhalt und Auffrischung

Jeder muss für seine Familienmitglieder auf den Ruhesitzen zahlen. Jeder wird individuell bezahlt, indem man die auf diesem Ruhesitz angegebene Summe (*abgedruckt rechts vom Preis des Ruhesitzes*) zahlt. Falls ein Spieler die Aufwendungen für einen Ruhesitz nicht bezahlen kann, legt er stattdessen das Familienmitglied zurück in seinen Vorrat und schiebt die Siegpunktmarke seines Besitzers um den Wert dieses Ruhesitzes zurück.

Zur Erinnerung, die Spieler können Finanzmittel einander jederzeit übertragen. Falls man Ärger mit der Deckung der eigenen Ausgaben hat, siehe man zu, ob andere Spieler willens sein könnten, etwas Geld zu leihen.

Die Spieler bereiten nun den Spielplan für die nächste Spielrunde vor. Falls es die letzte Spielrunde des Spiels war, lässt man diesen Schritt aus und geht zur Finalen Punktwertung über (Seite 9).

- ☛ Man legt Schreiber zu ihren zugehörigen Niederlassungen zurück.
- ☛ Man legt erfüllte Auftragsmarken und Niederlassungstrennmarken zurück in den Vorrat.
- ☛ Man legt alle Zusatzschiffe zurück in den Vorrat.
- ☛ Jegliche abgekämpften Offiziere und Regimenter werden aktiv. Jegliche aktiven Lokalen Bündnisse sind abgekämpft.
- ☛ Dann bewegt man die Spielrundenmarke vorwärts und setzt das Spiel mit der ersten Phase fort.

Das nächste Kapitel wird nur verwendet, wenn die Spieler mit Deregulierung spielen.

Deregulierung

Diese Regeln sind im Spiel während des Szenarios 1813. Zusätzlich dürfen sie ausgelöst werden, falls Spieler während der Szenarien Lang 1710 oder 1758 mehrheitlich dafür stimmen, die Kompanie zu deregulieren.

FIRMEN

Die Spieler dürfen jetzt Anteile an Firmen besitzen und solche leiten. Firmen können in Indien unabhängig von der Kompanie Handel treiben und gewähren Anteilsinhabern alternative Wege, Siegpunkte zu erzielen.

Die beiden Firmenkassen

Jede Firma verfügt über zwei Kassenfächer: Die London-Kasse und die Indienkasse.

- ♣ **London-Kasse.** Die London-Kasse dient zur Zahlung von Ausgaben und um neue Schiffe auszurüsten. Jegliche aus Investitionen eingehendes Geld wird in diese Kasse gelegt. *Hinweis: die Spieler dürfen kein Geld in ihrem Familienkapital zu oder von Firmenkassen übertragen!*
- ♣ **Indienkasse.** Die Indienkasse enthält Einkünfte aus dem Handel mit Indien. Diese Kasse wird gebraucht, um Dividenden und Ausgaben zu bezahlen. Jegliche Reste werden in die London-Kasse übertragen.

Auflösung einer Firma

Falls alle Anteilseigner einverstanden sind, darf eine Firma aufgelöst werden, indem man den Firmenaufhebungsregeln folgt, wie später beschrieben (Seite 41).

Spezieller Ruhestand

Während der Phase Saison in London darf jeder Spieler mit zumindest einem Firmenanteil ein zusätzliches zur Ruhe setzen vornehmen, indem er einen Spielstein aus seinem Vorrat nimmt, statt eines Pensionärs. Die für diesen Ruhestand ausgegebene Gesamtsumme Geld kann nicht den Wert der höchsten, ausgezahlten Gesamtdividende einer Firma übertreffen, an der man einen Anteil besitzt. **Dieser Ruhestand verhält sich ansonsten wie jeder andere Ruhestand, den ein Spieler mit einem Pensionär vornehmen kann.** *Hinweis: sogar wenn der Spieler Anteile an vielen Firmen besitzt, kann nur ein spezieller Ruhestand ermöglicht werden! Ferner sei hingewiesen, dass Nachlässe durch Ehepartner eingesetzt werden können, um sich auf Ruhesitze mit einem Wert höher als die von einer Firma gezahlte Dividende zur Ruhe zu setzen.*

- ♣ **Verrufene Firmen.** Eine Firma, die noch nicht ihren Dividenden-Kubus platziert hat oder ihren Dividenden-Kubus auf dem Feld null liegen hat, darf nicht für irgendeinen Spezial-Ruhestand verwendet werden.

Firmen in der Finalen Punktwertung

Zu Beginn der Finalen Punktwertung werden die Spieler die Anzahl der Siegpunkte erzielen oder einbüßen, die durch den Wert jedes Firmenanteils der Firma, den sie besitzen, vorgegeben sind oder für jedes Familienmitglied, dass sie im Schuldgefängnis sitzen haben. Nach der Summierung der verdienten Siegpunkte werden jegliche verbliebenen Bruchteile abgerundet.

Danach dürfen Anteilseigner, ohne Rücksicht, ob die Kompanie Erfolg hat oder scheitert, einen Spezial-Ruhestand vornehmen, bevor sie mit dem Rest der Finalen Punktwertung fortfahren. *Hinweis: da dies keine Phase Saison in London ist, werden keine Karten von der Auslage London Season genommen.*



DIE FIRMENPHASE

Nachdem die Familienphase abgeschlossen ist und vor der Anstellungsphase, werden die Spieler nun die Firmenphase ausführen. Die Firmenphase weist zwei Schritte auf: Firmen-Investments und Firmenstrategie.

FIRMEN-INVESTMENTS

Der erste Schritt der Firmenphase verfügt über keine festgelegte Reihenfolge und die Spieler können die folgenden Aktionen zu jeder Zeit in ihr vornehmen. Die Firmenphase endet, sobald kein Spieler mehr weitere Aktionen vorzunehmen wünscht. Jegliche Terminkonflikte in Bezug auf eine Firma werden durch den Firmenleiter gelöst. Jegliche Terminkonflikte zwischen Firmen werden durch den Premierminister gelöst.

Zwei der in diesem Kapitel beschriebenen Aktionen verwenden Kompanie-Anteile. Diese Regeln sind durch die beiden unten beschriebenen Vorbehalte eingeschränkt:

- ✿ **Schwache Kompanie-Anteile.** Falls die Ansehens- und/oder Schuldtitelmarke der Kompanie sich in einem linierten Feld befindet, darf man Kompanie-Anteile nicht einsetzen, um eine Firma zu gründen oder zu investieren.
- ✿ **Unreife Kompanie-Anteile.** Man darf nicht mit einem Kompanie-Anteil investieren, der in dieser Spielrunde angelegt wurde. Man darf diese Regel nicht umgehen, indem man den eigenen Anteil an einen anderen Spieler veräußert. *(Die Spieler dürften es hilfreich finden, neu angelegte Kompanie-Anteile bis zum Ende der Firmenphase umzudrehen, um zu zeigen, dass sie nicht investiert werden können.)*

Gründung einer Firma

Ein Spieler, der derzeit keine Firma leitet, darf eine gründen, indem er einen seiner Kompanie-Anteile in seinen Vorrat zurücklegt oder eine Werkstätte auf deren investierte Seite dreht. Man dreht das eigene Familien-Tableau auf seine Firmen-Besitzbogenseite herum. Man legt ein Familienmitglied aus dem eigenen Vorrat auf das Fach Firmen-Anteile (Shares - ab jetzt Aktien genannt), um den ersten Anteil an der Firma darzustellen. Man platziert einen der eigenen Kuben auf das Feld ganz links der Werteleiste (Value Track - der andere wird eingesetzt, um die gezahlte Gesamt-Dividende zu vermerken). Man fügt £5 von der Bank in die London-Kasse der Firma hinzu. Die eigene Familie wird nun als eine Firma betrachtet und man ist der Firmenleiter.

Kammer- und Werkstätten-Investitionen

Mit Zustimmung des Firmenleiters dürfen Spieler in eine Firma investieren. Für jede Investition fügt man £5 aus der Bank der London-Kasse dieser Firma hinzu und platziert ein Familienmitglied in dem Aktienfach der Firma. Ein Familienmitglied im Aktienfach einer Firma wird als eine Aktie bezeichnet. *Erinnerung: wie Kompanie-Anteile können Aktien durch die Spieler gehandelt werden.*

Um zu investieren, muss der Spieler einen seiner Kompanie-Anteile in seinen Vorrat zurücklegen oder eine Werkstätte auf deren investierte Seite drehen.

- ✿ **Investierte Werkstätten.** Eine investierte Werkstätte wird nicht gewertet, wenn die Kompanie scheitert und keinen Bonus mehr einbringt.
- ✿ **Obergrenze der Aktien.** Firmen dürfen nur 10 Aktien ausgeben. In eine Firma mit 10 Aktien darf nach wie vor investiert werden, jedoch wird sie keine weiteren Aktien ausgeben.

Schiffsankauf durch Firmen

Ein Firmenleiter darf Geld aus der London-Kasse der Firma an die Bank zahlen, um Schiffe in Schiffswerften auszurüsten, die auf dem Besitzbögen der Firma platziert werden. Jedes kostet £3. **Im Gegensatz zur Kompanie darf ein Firmenleiter Schiffe nur mit Einverständnis des Werfteigners ausrüsten.**

- ✱ **Rückkauf eines Schiffes der Kompanie in Spielerbesitz.** Ein Firmenleiter darf ein Schiff in Spielerbesitz in der Kompanie mit dessen Einverständnis kaufen, indem er Geld aus der London-Kasse der Firma zahlt. Ein nicht abgekämpftes Schiff kostet £3 und ein abgekämpftes Schiff kostet £2. Jegliches so ausgegebenes Geld sollte in die Kasse der Schifffahrtsbehörde fließen.

Hinweis: im Unterschied zur Kompanie dürfen Firmen keine Kompanieschiffe oder Zusatzschiffe erwerben.

Feindliche Übernahmen

Falls man selbst keine Firma leitet und das Einverständnis von Spielern hat, die gemeinsam eine Mehrheit von Firmenaktien besitzen, darf man eine feindliche Übernahme einleiten. Man dreht das eigene Tableau auf seine Seite Firmenbesitzbogen. Man legt die eigenen beiden Firmen-Kuben auf den Leisten in die jeweiligen Felder, in der sie bei der Firma, die man gerade übernimmt, liegen. Man überträgt Schiffe, Kassenfinanzmittel und Aktien auf das eigene Tableau. Der vorige Eigner legt dann seine Kuben in seinen Vorrat zurück und dreht den Firmenbesitzbogen zurück auf die Familienseite.

Fusionen

Firmenleiter dürfen eine beliebige Anzahl Firmen durch eine ausgehandelte Fusion in einer einzigen Firma konsolidieren.

In einer Fusion wird die wertvollste Firma unter jenen, die fusionieren, die Primär-Firma sein (falls es einen Gleichstand gibt, werden die Spieler eine aus denen mit dem Gleichstand herausuchen). Diese Firma wird bleiben, nachdem die Fusion abgeschlossen ist. Die anderen Firmen in der Fusion werden Sekundär-Firmen genannt.

Als Teil einer Fusion dürfen die Spieler um die Übertragung von Firmenaktien an andere Spieler verhandeln. Wenn die Primär-Firma nach der Fusion mehr als zehn Aktien aufweisen würde, müssen jegliche überzähligen Aktien mit dem Einverständnis der Eigentümer in dessen jeweiligen Vorrat zurückgelegt werden.

Damit eine ausgehandelte Fusion stattfinden kann, müssen alle beteiligten Firmen die volle Zustimmung aller ihrer Aktienbesitzer haben. Alle Fusionsverhandlungen werden als einzelne, sofortige Übertragung betrachtet (und sind deshalb bindend).

Nachdem einer Fusion zugestimmt wurde, übertragen und konsolidieren alle Sekundär-Firmen ihre Kassen, Aktienbesitzer und Schiffe in eine einzige Firma. Danach werden die Sekundär-Firmen auf ihre Familienseite gedreht.



FIRMENSTRATEGIE

Nach dem Schritt Firmeninvestitionen müssen alle Firmenleiter zugleich und insgeheim ihre Handelsmeereszone beschließen und wie viel Geld sie im Handel aufwenden.

Zunächst wählt jeder Firmenleiter insgeheim, welche Meereszone und Heimathafen er beim Handel zu nutzen beabsichtigt und wieviel Geld er aus der London-Kasse der Firma bei dem Versuch ausgeben will. Er zeigt dies an, indem er die passende Firmenstrategiekarte verdeckt neben seinem Spieler-Tableau legt und das Geld, das er auszugeben wünscht, auf das zugehörige Fach des Firmen-Tableaus. Eine Firma darf eine Meereszone auswählen, **solange sie zumindest über ein Schiff verfügt**, sogar wenn der zugehörige Heimathafen blockiert ist.

Firmenleiter, die nicht zu handeln wünschen, dürfen die "Hobnob" Strategie wählen. Bei dieser Strategie darf kein Geld platziert werden. Eine Firma mit dieser Strategie wird weder handeln, noch Dividenden ausschütten (*sie muss nach wie vor Ausgaben zahlen!*), aber sie wird einer Firma gestatten, ihre Dividendenmarke zum Zweck von Spezialruheständen am vorigen Platz zu behalten.

Die Spieler sollten jegliches Geld, das ihrer Strategie zugeordnet ist, mit der Hand abdecken oder durch eine von allen akzeptierten Methode. Sobald alle Spieler ihre Entscheidungen getroffen haben, decken die Spieler die Summe auf, die sie aufgewendet haben, jedoch ihre Strategiekarten sollten verdeckt bleiben. *Hinweis: Firmen kriegen nur einen einzelnen Handelsversuch in jeder Spielrunde, daher stelle man sicher, dass man genügend zuweist!*

ERFÜLLUNG VON AUFTRÄGEN DURCH EINE FIRMA

Zu Beginn eines Niederlassungsbetriebs (*bevor irgendwelche Aktionen vorgenommen werden*), deckt jegliche Firma mit einer Strategie, die mit dieser Niederlassung verbunden ist, ihre Strategiekarte auf und führt eine Probe mit Würfeln in Höhe der dieser Strategie zugewiesenen Finanzmittel durch. Das Geld wird dann der Bank ausbezahlt. Falls zumindest ein Erfolg gewürfelt wurde, darf die Firma Handel treiben. Jede Firma, die erfolgreich Handel treibt, verfügt über einen Initiative-Wert in Höhe aller ihrer Schiffe **minus der Anzahl von erfolgreichen Würfeln (1er und 2er)**, die sie hatte. Dieser Wert kann negativ sein.

Aufträge werden erfüllt, nachdem der Präsident einen erfolgreichen Wurf ausgeführt hat, während er die Handelsaktion vornimmt. Der Wurf eines Präsidenten legt dessen Initiative fest, wie bei einer Firma und bezieht alle Schiffe in der Meereszone seiner Niederlassung ein.

✱ **Vakante Niederlassung oder Scheitern beim Handel.** Falls der Präsident vakant ist oder nicht Handel treibt (aus beliebigen Gründen), werden Gleichstände durch die Marke des Vorsitzenden entschieden. Firmen mit Strategien, die mit dieser Niederlassung verbunden sind, erfüllen Aufträge, nachdem deren Kommandeure oder Gouverneure eine Chance zu agieren hatten.

Die Spieler erfüllen dann Aufträge beginnend mit der Firma oder Kompanie mit der niedrigsten Initiative und weiter bis zur höchsten. Sobald an der Reihe, erfüllen der Präsident oder Firmenleiter, der in der jeweiligen Niederlassung Handel treibt, so viele Aufträge wie möglich. Jegliche Gleichstände bei der Initiative werden vom handelnden Präsidenten entschieden.

Firmen erfüllen eine Anzahl offener Aufträge bis zur Anzahl ihrer Schiffe, die sie besitzen, **plus eins**. Aufträge müssen beginnend mit dem Heimathafen erfüllt werden, der auf ihrer Strategie aufgeführt ist. Wenn man einen Auftrag erfüllt, muss man in der Lage sein, einen Pfad zurück zu diesem Hafen durch eine beliebige Anzahl von Aufträgen zu ziehen, die man erfüllt hat.

Man darf jeden Auftrag nur einmal erfüllen. Sobald eine Firma zuerst einen Auftrag erfüllt, markiert man ihn mit einer Marke Auftrag erfüllt. Danach fügt man den Wert des Auftrags der eigenen Indienkasse der Firma hinzu.

✱ **Zuvor erfüllte Aufträge.** Firmen dürfen Aufträge erfüllen, die zuvor in dieser Spielrunde von anderen Firmen oder der Kompanie erfüllt wurden. Die Kompanie darf Aufträge erfüllen, die zuvor in dieser Spielrunde von anderen Firmen erfüllt wurden. Das Erfüllen von zuvor erfüllten Aufträgen wird die Hälfte ihres aufgeführten Wertes einbringen, abgerundet.

Schließlich schiebt man die Wertmarke der eigenen Firma um ein Feld vor je £6, die man in dieser Spielrunde der Indienkasse der Firma hinzugefügt hat.

HANDEL MIT FIRMEN

Der Präsident von Madras (Rosa) ist bereit, den Niederlassungsbetrieb zu beginnen. Grüns Firma deckt auf, dass seine Strategie auf den South Indian Ocean mit £4 gesetzt ist. Grün würfelt und ist erfolgreich. Er hat 2 Schiffe und würfelt 3 Erfolge, daher kündigt er an, dass sein Initiativ-Wert -1 ist. Das ist ein sehr gutes Ergebnis!

Der Präsident nimmt seinen Betrieb auf und beschließt später, Handel zu treiben, und meldet zwei Region außerhalb seiner Heimatregion an und würfelt mit 5 Würfeln (Ausgabe £7). Sein Initiativ-Wert ist 2 (4 Schiffe minus 2 Erfolge).

Aufträge werden erfüllt in der Reihe der Initiativ-Werte. Grüns Firma erfüllt die beiden Aufträge in Madras und den einen in Hyderabad (£16 insgesamt). Erinnerung: Firmen erfüllen einen Auftrag mehr, als sie Schiffe haben! Grün schiebt dann seine Wertmarke 2 Felder vor (1 für je £6 im Handel erworben) und die £16 werden der Indienkasse der Firma hinzugefügt.

Der Präsident ist als Nächster dran. Er erfüllt dieselben Aufträge, erhält jedoch nur die Hälfte ihres Wertes und erfüllt einen weiteren Auftrag in Madras mit seinem letzten Schiff (£9 insgesamt). Der Präsident nimmt dann seinen Bonus von £4 und jeder Schreiber bringt £1 ein (£2 für Gelb, £1 für Rosa).

FIRMENAUSGABEN UND DIVIDENDEN

Zu Beginn der Einkünftephase, bevor die Kompanie Ausgaben bezahlt, werden Firmen Ausgaben bezahlen und Dividenden ausschütten in Reihenfolge der Initiative, wobei Gleichstände durch Fenster ihrer Leiter und dann im Uhrzeigersinn vom Premierminister aus aufgelöst werden.

Firmenausgaben und -auflösung

Jede Firma muss für folgende Ausgaben zahlen:

- ☛ Zahle £1 für jedes Schiff auf dem Firmenbesitzbogen.
- ☛ Zahle £1 für jede Aktie im Aktienfach der Firma oder zahle £ in Höhe des Firmenwerts, was immer höher ist.

Ausgaben können von der London- und/oder Indienkasse bezahlt werden.

Falls eine Firma Ausgaben nicht bezahlen kann, muss sie aufgelöst werden. Man bewegt jeden Aktien-Spielstein zum Fach Debtor's Prison (Schuldgefängnis) auf der Deregulierungskarte (*Spielsteine hier verringern die Punktwertung des Spielers um einen Siegpunkt*). Alle Schiffe im Besitz der Firma werden in ihre zugehörige Schiffswerft zurückgelegt. Der Firmenleiter dreht dann seinen Firmenbesitzbogen zurück auf die Familienseite. *Hinweis: jegliche in die Firma investierte Werkstätten bleiben für den Rest des Spiels auf ihrer investierten Seite!*

- ♣ **Notfall-Investitionen.** Eine Firma, die der Auflösung entgeht, darf von jedem Spieler Investitionen erhalten und das Geld verwenden, um Ausgaben zu decken, indem man den Kammer- und Werkstätten-Investitionsregeln folgt (Seite 38). Jegliches übrige Geld nach Zahlung der Ausgaben ist verloren. Schließlich senkt man den Firmenwert um 1 Feld pro erhaltene Notfall-Investition. *Hinweis: falls eine Firma 10 Aktien hat, ist es immer noch möglich, in die Firma zu investieren, jedoch werden keine neuen Aktien ausgegeben.*

- ✳ **Notfallfusionen.** Eine Firma, die der Auflösung entgegensieht, darf zu dieser Zeit an einer ausgehandelten Fusion mit einer anderen Firma teilnehmen. Als Teil der Fusion muss die andere Firma zunächst ihre eigenen Ausgaben zahlen (falls sie es nicht schon getan hat) und jegliche ausstehende Ausgaben bezahlen, die die vor der Auflösung stehende Firma schuldet.

Firmendividenden

Der Leiter hat die Wahl, eine Anzahl Dividenden auszuschütten, indem er Geld aus der Indienkasse der Firma verwendet. Für jede Dividende wird £1 pro Aktie ausgezahlt an den Spieler, der diese Aktie besitzt und £1 geht an den Spieler, der der Firmenleiter ist. Alles Geld für Dividenden wird nur aus der Indienkasse bestritten.

- ✳ **Optionale Dividenden.** Im Unterschied zu Kompanie-Dividenden, hat jeder Anteilseigner die Wahl, nicht für eine Anzahl seiner Aktien bei einer Dividende ausbezahlt zu werden, solange der Leiter zustimmt. *Zum Beispiel weist eine Firma folgende Anteilseigner auf: Blau (2 + Leiter) und Gelb (2) und £8 zum Auszahlen. Normalerweise würde jede Dividende allen £8 ausschütten. Falls Blau auf die Dividende einer Aktie zweimal verzichtet, könnten alle £8 ausbezahlt werden. Blau und Gelb würden je £4 erhalten.*

Dann sollte der Firmenleiter die Gesamtsumme an Dividenden ausgeschüttetes Geld vermerken, indem er den Dividenden-Kubus der Firma auf der Kompanie-Haushaltsleiste platziert. *Dieser Wert wird von Anteilseigner verwendet werden, um den Maximalwert ihres Spezialruhestands (Seite 37) zu ermitteln.*

- ✳ **Hobnobbing-Firmen.** Jede Firma, die die Strategie “Hobnob” gewählt hat, sollte die Dividendenmarke ihrer Firma im derzeitigen Feld belassen und sie **nicht** auf null setzen, um die fehlenden Dividenden in dieser Spielrunde wiederzugeben.

Schließlich sollte jegliches in der Indienkasse der Firma verbliebene Geld in ihre London-Kasse übertragen werden.

FIRMEN UND STÜRME

Wenn man während der Phase Ereignisse in Indien für Stürme würfelt, behandelt man alle Firmenschiffe so, als ob sie sich in der Meereszone befänden, die von der Firmenstrategie angegeben ist. Wenn die Strategie “Hobnob” war, werden Firmenschiffe nicht durch Stürme beeinträchtigt.

FIRMENAUSGABEN UND DIVIDENDEN

Es ist der Beginn der Einkünftephase und Grün muss Ausgaben zahlen und Dividenden für seine Firma ausschütten.

Zuerst müssen Ausgaben bezahlt werden. £2 werden für die Schiffe bezahlt. Dann müssen £5 für den Wert der Firma bezahlt werden. *(Wenn die Firma 6+ Aktien hätte, müsste jene Anzahl stattdessen bezahlt werden.)* Das Geld kann aus jeder der beiden Kassen für Ausgaben kommen. Die Firma hat £13 in der Indienkasse übrig.

Als Nächstes beschließt Grün, Dividenden auszuschütten. Jede Dividende kostet £4 (£3 für Aktien, £1 für den Leiter). Er wählt die Zahlung von 3 Dividenden. Grün nimmt £6, Rosa und Blau erhalten jeder £3. Der Dividenden-Kubus der Firma wird sodann auf das Feld 12 der Anzeige Kompanie-Kontostand gelegt. Auf diese Zahl wird während Spezialruheständen Bezug genommen.



Während der nächsten Saison in London wird es Grün, Rosa und Blau erlaubt sein, Geld auszugeben für einen Spezial-Ruhestand aus ihrem Vorrat, der jeden Ruhesitz bis rauf zu Kosten von £12 beziehen kann.

Hinweis: dieser Spezial-Ruhestand kann sogar während der Finalen Punktwertung eingesetzt werden.

Spiel alleine oder zu zweit

Im Solospiel oder zu zweit wird man gegen die Krone (Crown) spielen. Die Krone ist manchmal scharf darauf, die Kompanie erfolgreich zu sehen, mit sich selbst als die dominierende Kraft innerhalb der Kompanie. Bei anderen Gelegenheiten sucht die Krone das Misslingen der Kompanie. Man muss mit der Krone verhandeln und ihre Entscheidungsfindung beeinflussen, um sich selber den Sieg zu sichern. Manchmal wird die Krone schlechte Entscheidungen für die Kompanie treffen und Zahlungen für teure Begünstigungen dürften der einzige Weg sein, um jene Entscheidungen einzudämmen. Man tut dies mit einer Garnitur von 12 Versprechungs-Kuben der Krone. Es ist nur eine begrenzte Anzahl von Versprechungs-Kuben vorhanden, daher muss man Gefallen für die Krone tun, um Versprechungs-Kuben zurück zu erhalten.

Das Spiel folgt allen Standard-Mehrspielerregeln, mit den folgenden Anpassungen:

AUFSTELLUNG

Man stellt das Spiel in einem beliebigen Szenario auf. Für das erste Spiel mit der Krone wird empfohlen, das Szenario 1710 aufzustellen. Bevor man sich mit den Aufstellungskarten befasst, folgt man diesen Schritten:

1. Die Krone verwendet das Familien-Tableau “The Crown”.
2. Man gibt der Krone die Familienmitglieder von zwei Spielern, somit verfügt sie über 36 Spielsteine statt 18. Sie wird zunächst alle einer Farbe verbrauchen, wenn sie Familienmitglieder platziert.
3. Man verteilt die 12 Versprechungs-Kuben der Krone gleichmäßig auf die Krone und die Spieler (d.h. je 6 in einem Solospiel, je 4 in einem Spiel zu zweit).
4. Man mischt die AI-Karten und legt den Talon verdeckt auf den Tisch; man zieht die oberste Karte und offenbart sie, indem man sie aufgedeckt rechts neben den verdeckten Talon legt. Man legt die Geschäftsklimamarke (man benutzt eine unbenutzte Gelegenheitsmarke) auf das Familien-Tableau der Krone, entsprechend zu dem Symbol auf der aufgedeckten AI-Karte.
5. Die Krone sitzt an letzter Stelle in Hinblick darauf, wer auch immer Vorsitzender während der Aufstellung war, oder vor welchem Spieler der Nächste an der Reihe der Behörden ist, falls die Krone selbst Vorsitzender ist.

ABSCHLUSS DER AUFSTELLUNG ALS SOLOSPIELER

Die Krone agiert wie zwei Spieler bei der Solo-Aufstellung. Man mischt die 12 Aufstellungskarten, zieht 3 Karten, wählt 1 zum Behalten aus und gibt 2 der Krone. Man wiederholt dies drei Mal, so dass man am Ende mit 4 Aufstellungskarten dasteht und die Krone mit 8.

Als eine Variante können Spieler die Aufstellungskarten per Zufall austeilen. Man teilt 4 an den Solospieler aus und 8 an die Krone.

ABSCHLUSS DER AUFSTELLUNG IM SPIEL ZU ZWEIT

Man stellt auf als ein Spiel mit drei Spielern, mit der Krone als eine Familie aufgestellt. Man mischt die 12 Aufstellungskarten, jeder Spieler zieht 3 Karten, wählt 2 zum Behalten aus und gibt die übrige an die Krone. Man wiederholt dies einmal. Jeder Spieler und die Krone werden 4 Aufstellungskarten haben.

Der Spielerknopf

Man bestimmt eine Spielkomponente oder Objekt als den Spielerknopf (*dies könnte ein ungenutzter Firmen-Kubus der Krone sein oder irgendein nicht benutztes Teil des Spielmaterials*). Man gibt den Spielerknopf dem Spieler, der rechts (gegen den Uhrzeigersinn) oder links (im Uhrzeigersinn) von der Krone sitzt, passend zu der gezeigten Richtung vom Finger auf der aktuellen AI-Karte.

Jedes Mal, wenn die Krone zwischen den zwei Spielern entscheiden muss, wird sie den Spieler wählen, der den Spielerknopf hat. Ähnliches gilt, wenn es eine Unstimmigkeit darüber gibt, welcher der beiden Spieler an der Reihe ist, in einer bestimmten Situation zu agieren (*z.B. falls beide wünschen, dieselbe Gunst der Krone zur selben Zeit zu gewähren*), die Entscheidung geht dann an den Halter des Spielerknopfes. In beiden Fällen muss dann jener Spieler sofort den Spielerknopf an den anderen Spieler übergeben.

Ein Spieler, der den Spielerknopf hat, darf ihn als Teil einer Geschäftsaushandlung dem anderen Spieler geben.

SCHWIERIGKEIT

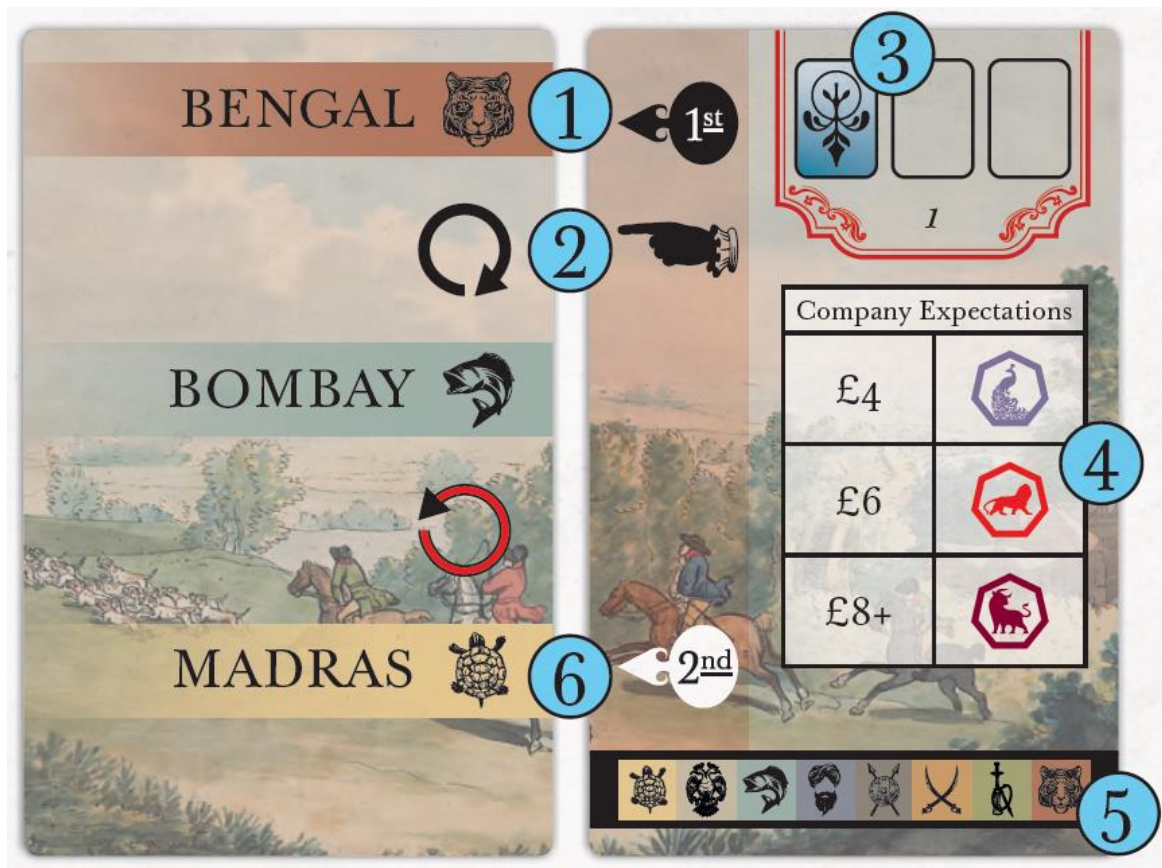
Man kann die Schwierigkeit der Krone wie folgt anpassen:

-  **Leicht.** 5 Versprechungskarten sind für jeden Spieler verfügbar, die für Versprechungs-Kuben eingetauscht werden können (siehe Familien-Tableau der Krone).
-  **Normal.** Versprechungskarten sind für den Tausch gegen Versprechungs-Kuben nicht verfügbar.
-  **Hart.** Wie Normal, jedoch gibt man weitere 4 Versprechungskarten der Krone (2 von jedem Spieler in 2P).
-  **Experte.** Wie Hart, jedoch gibt man der Krone 3 Aufstellungskarten extra.

SPIELABLAUF

Das Crown Handbook wird verwendet, um das Verhalten und Interaktionen der Krone während jedes Spiels zu ermitteln. Das Verhalten der Krone wird für jegliche laufende Phase durch das Crown Handbook diktiert und oft durch das derzeitige Geschäftsklima beeinflusst. Jedoch werden die Spieler nicht ermutigt, über die Phase hinaus zu schauen, in der sie aktuell im Handbuch stehen. Das Geschäftsklima der Krone wird festgelegt durch die aktuelle AI-Karte und Gleichstände werden oftmals ermittelt durch Einsatz der aktuellen AI-Karte und dem AI-Kartentalon.

Während des Spiels können die Spieler die Aktionen der Krone durch Ausgabe von Versprechungs-Kuben modifizieren. Die Spieler können Versprechungs-Kuben erlangen durch Handlungen auf eine Weise, die günstig für die Krone sind. Wenn man zu zweit spielt, dürfen Versprechungs-Kuben in Geschäftsaushandlungen eingesetzt und zwischen Spielern jederzeit gehandelt werden.



AI-TALON

Man wird oftmals Bezug nehmen müssen auf die derzeit aufgedeckte AI-Karte, um Gleichstände aufzulösen.

Sobald die Krone zwischen den Niederlassungen wählen muss, wählt man die Niederlassung, die auf der Rückseite der obersten Karte des verdeckten AI-Talons angezeigt wird, wo der schwarze Pfeil (1) auf sie weist¹. Falls diese Niederlassung nicht geeignet ist oder die Krone eine zweite Niederlassung wählen muss, wählt man diejenige, die mit dem weißen Pfeil (6) angezeigt wird. Falls die zweite Niederlassung nicht geeignet ist, wird die Krone sodann die verbliebene dritte Niederlassung wählen. *Im obigen Beispiel wählt man zuerst die Niederlassung Bengal(en), dann Madras, dann Bombay.*

Wenn die Krone eine Richtung wählen muss, verwendet man die Richtung auf die der Finger (2) zeigt. *Im Beispiel oben ist die gewählte Richtung im Uhrzeigersinn.*

Sobald die Krone eine von drei Karten in einem Kartenfächer wählen muss, wählt man die Karte in der Position der schattierten Karte oben auf der AI-Karte (3). Falls diese Karte nicht verfügbar ist, wählt man die nächste Karte rechts davon, wobei man nach links herum vorgeht, falls nötig. *Im Beispiel oben würde die Krone die Karte ganz links in der Auslage Saison in London wählen.*

Wenn die Krone das Geschäftsklima während der Aktionen des Vorsitzenden wechselt, benutzt man die Tabelle, um ihr neues Geschäftsklima (4) zu ermitteln. *Zum Beispiel wird das Geschäftsklima der Krone zum Pfau wechseln, falls sich das Ansehen der Kompanie an erster oder zweiter Stelle befindet.* Ein Spieler kann den Spielstatus in keiner Weise beeinflussen, bevor man das neue Geschäftsklima der Krone ermittelt, nachdem eine neue AI-Karte umgedreht wurde.

Wenn die Krone zwischen zwei Regionen entscheiden muss, benutzt man die Regionspriorität, die unten auf der AI-Karte (5) angegeben ist. Die Krone wählt die Region ganz links in der Liste und dann weiter nach rechts. *In dem Beispiel oben würde die Krone zuerst Madras auswählen, dann Mysore, dann Bombay, dann Punjab, dann Delhi, dann Maratha, dann Hyderabad und schließlich Bengalen.*

¹ Anmerkung des Übersetzers: Talon und Ablagestapel der AI-Karten sollten wie oben in der Abbildung nebeneinander angeordnet werden.

GUNSTBEZEIGUNGEN UND VERSPRECHUNGS-KUBEN

In den meisten Phasen können Versprechungs-Kuben mit der Krone in einer geschlossenen Ökonomie per Gunstbezeugung getauscht werden. Es gibt zwei Arten von Gunstbezeugungen: Gunstbezeugungen, die es erfordern, mit Versprechungs-Kuben die Krone zu bezahlen (angezeigt durch ein rotes Fach) und Gunstbezeugungen, die die Krone zwingen, Versprechungs-Kuben herauszugeben (angezeigt durch ein blaues Fach) Die meisten Gunstbezeugungen sind im Crown Handbook aufgeführt. Gunstbezeugungen weisen zwei kritische Beschränkungen auf:

- ✿ Gunstbezeugungen sind nur erhältlich während der Auswertung der angegebenen Phase oder Schritts.
- ✿ Man darf Gunstbezeugungen so oft durchführen, wie man es wünscht, jedoch darf man keine Gunstbezeugung durchführen, die man nicht vollständig bezahlen kann, aber man kann eine Gunstbezeugung durchführen, die weniger Versprechungs-Kuben einbringt, als von der Krone erhältlich sind.

Einige zusätzliche Gunstbezeugungen sind auf dem Familien-Tableau der Krone aufgelistet. Im Gegensatz zu den Gunstbezeugungen im Crown Handbook können diese Gunstbezeugungen jederzeit während des Zeitfensters vorgenommen werden, das auf dem Familien-Tableau der Krone beschrieben ist.

Hier sind einige Beispiele von Gunstbezeugungen:



Rüste ein Schiff der Krone aus.



Rüste ein bestimmtes Schiff aus.

Im ersten Beispiel darf man einen Versprechungs-Kubus für jedes Schiff im Besitz der Krone erhalten, das man ausrüstet. Im zweiten Beispiel darf man einen Versprechungs-Kubus an die Krone zahlen, um den Schifffahrtsleiter (falls unter Kontrolle der Krone) zu veranlassen, eines der eigenen Schiffe auszurüsten.

Einige Gunstbezeugungen weisen dunklere Fächer mit einer dicken Umrandung auf, Diese Gunstbezeugungen sind verpflichtend und müssen durchgeführt werden, falls die Bedingungen erfüllt sind.

ERLÄUTERUNGEN FÜR DIE KRONE

Das Wort “most (meist)” bezieht sich darauf, dass man vergleichsweise mehr oder gleich viel von etwas hat, mit einem Minimum von 1. Das Wort “fewest (wenigstens)” bezieht sich darauf, dass man vergleichsweise weniger oder gleich viel von etwas hat, und es schließt null ein.

Falls die Krone mit mehr als einer Option konfrontiert ist, darf der Solospieler (oder der Spieler, der den Knopf hat) zwischen ihnen eine freie Wahl treffen, wenn die Regeln ansonsten keine andere Unterscheidung machen.

Die “longest (längste)” und “shortest (kürzeste)” Handelsroute bezieht sich auf das maximale Anzahl von Aufträgen, die ein Präsident in einem Durchgang erfüllen könnte, ohne Rücksicht auf die Anzahl der Schiffe.



Anmerkungen

DANKSAGUNGEN

Spiel-Design, Grafik-Design und Recherche: Cole Wehrle

Entwicklung: Drew Wehrle (Second Edition), Chas Threlkeld (First Edition)

Design der Krone: Richard Wilkins

Künstlerische Gestaltung: Janek Lipiński (Spielplan, Portraits, Symbole, Texturen), Amita Pai (Ganjifa-Malereien), Amarjeet Bitke (Formen), Corey DeVore (Formen)

Lektor: Travis D. Hill

Tabletop Simulator Modul: Drew Wehrle

Testspieler: 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 Manaca, 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, Guerric 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

DESIGN-HISTORIE UND ZUSCHREIBUNG

Die ersten Umriss vom Entwurf von John Company wurden irgendwann spät im Jahr 2009 auf einer Veranda in Bloomington, Indiana, skizziert. Zu jener Zeit hatte ich gerade Avalon Hills *The Republic of Rome* (1990) entdeckt und ich wollte sehr gerne mehr Spiele sehen, die die Geschichte von Institutionen erkundeten. Ich machte ernste Versuche, ein Spiel über die staatlich sanktionierten Monopole des siebzehnten und achtzehnten Jahrhunderts in den Jahren 2011 und 2013 fertig zu stellen, aber beide Versuche stolperten. Dann, nachdem ich ein paar kleinere Entwürfe fertig hatte, versuchte ich es erneut im Jahr 2016 und es gelang die Fertigstellung der ersten Ausgabe von *John Company* etwa ein Jahr später.

Die Fertigstellung von John Company war herausfordernd. Zu jener Zeit zogen meine Frau und ich gerade unsere zwei jungen Söhne auf in einem winzigen Apartment an der University of Texas in Austins Unterkunft graduierter Studenten und hatten kaum genug Einkünfte, um unsere kleine Familie über Wasser zu halten. Die Fertigstellung des Spiels fiel zusammen mit den finalen Stadien meiner Dissertation und unserem Umzug zurück in den Mittelwesten. Obwohl ich dankbar war, dass ich in der Lage war, das Spiel rechtzeitig abzuschließen, wollte ich auch den Titel eines Tages wieder anpacken.

Kurz nach der Beendigung der zweiten Ausgabe von Pax Pamir im Winter 2018, begannen Drew und ich *John Company* zu überarbeiten. Der ursprüngliche Plan war, die Änderungen klein und weitgehend kosmetisch zu halten. Als wir uns jedoch in die Kernarchitektur des Designs gruben, erkannten wir bald, dass einige Fundamente des Spiels eine Erneuerung brauchten. Wir hielten unsere allgemeinen Prioritäten nahe an jenen, die die Neuentwicklung von Pax Pamir beeinflusst hatten. Wir wollten eine neue Ausgabe, die eine schöne, jedoch einfühlsame Produktion bietet, die die Fundamente des Spiels stärkte und den vollen Umfang des Designs zugänglicher machte.

Die zweite Crowdfunding-Kampagne für Pax Pamir brachte doppelt so viel ein, wie die erste, und gab Drew und mir einigen sehr benötigten Raum zum Atmen, was uns erlaubte, ein weiteres Jahr aufzuwenden, um *John Company* vorzubereiten, bevor wir mit den öffentlichen Testspielen begannen. Wir zeigten unser Werk das erste Mal öffentlich bei der San Diego Historical Games Convention 2020 auf Einladung von Harold Buchanan. Die Vorführung gab Drew und mir die Zuversicht, das Spiel zu öffentlichen Testspielen vorzubereiten und einen Kickstarter für den Frühling 2021 zu planen. Die Kampagne brachte fast \$800.000 ein und gestattete uns, die ehrgeizigste Produktion zu verfolgen, die wir je versuchten.

Wie bei der Entwicklung von *Oath: Chronicles of Empire and Exile* (2020), profitierte *John Company* von einer großen Gruppe auswärtiger Testspieler. Diese Tester wurden gehostet auf dem Wehrlegig Games & Friends Discord-Server und nahmen an nahezu ständiger Diskussion des Spiels teil. Manchmal war es überwältigend, diese Diskussion mit meiner eigenen Arbeit in Testspielen, Bearbeitung und Grafik-Design unter einen Hut zu bringen. Jedoch ist das Spiel viel besser durch diese Konversation. Ich bin ungeheuer stolz auf unser Werk während des letzten Jahres und ich glaube wahrhaft, dass wir alle etwas wirklich Besonderes zusammen aufgebaut haben. Das Design ist am Ende ein Testament ihrer Sorgfalt und Aufmerksamkeit.

Dies war ein sehr schwierig abzuschließendes Projekt und Drew und ich sind beide dankbar für die Unterstützung unserer Freunde und Familien, die, neben anderen Dingen, unsere vielen ungeplanten Arbeitssitzungen tolerierten. Wir lieben euch alle so sehr und versprechen, weniger Zeit mit dem Reden über globalen Handel im achtzehnten Jahrhundert und Debatten über die Vorzüge verschiedener Pappmarker-Dicken zu verbringen. Ferner würde ich gerne dieses Spiel meiner Partnerin Cati widmen, die mir bei Problemen Groß und Klein in diesem Jahr half und meinem Bruder Drew, der, vielleicht mehr als jede andere Person, das Werk unserer kleinen Firma möglich gemacht hat.

LESELISTE: ENTSTEHUNGSGESCHICHTE EINES IMPERIUMS

Es gibt viele Spiele über Imperien. In den meisten davon werden ihre Existenz und ihr interner Zusammenhalt als garantiert angesehen. Dies hilft bei einem sauberen Design, ist aber sehr schlechte Geschichte. Kein Imperium katapultiert sich völlig ausgebildet ins Dasein. Ihre Genealogien sind so chaotisch wie ihre Betriebsmodi. *John Company* umfasst diese Komplexität und versucht, einen kleinen Teil der Entstehungsgeschichte des British Empire zu erzählen. In dem Spiel übernehmen die Spieler die Rolle von ehrgeizigen Familien, die daran interessiert sind, sich selbst in höfischer Gesellschaft voranzubringen und die in der British East India Company ein Mittel dafür sehen. In gewisser Hinsicht ist dies ein Spiel über die gewöhnlichen Akteure des Reiches und wie oft gut meinende und anständige Leute wirklich böse Sachen tun können, um ihre eigenen Aussichten zu verbessern.

Jedoch gibt es Grenzen, was ein Spiel tun kann. Spiele sind überaus gut darin, unsere Sympathien zu manipulieren und ansonsten entfernte Situationen unmittelbar zu empfinden. Um dies zu tun, verbiegen sie oftmals den historischen Ablauf für narrative und argumentative Wirkung. *John Company* ist keine Ausnahme. Es ist im Wesentlichen ein Werk geschichtlicher Fiktion, das, hoffe ich, seine Absicht enthüllt und seine Spieler ermutigt, tiefer zu graben.

Wenn es soweit ist, mehr über die Company zu lernen, gibt es mehrere hervorragende Startplätze. Die beste einzelne Darstellung in Buchform bleibt John Keays *The Honourable Company* (1991). Jene an Primärdokumenten Interessierte sollten ein Blick auf den erstaunlichen ersten Band der *Archives of Empire* (2003) werfen, herausgegeben von Barbara Harlow und Mia Carter. Jene, die den Schaden verstehen wollen, den die Company anrichtete und das heimtückische Halbleben vieler seiner Politiken, schauen in Shashi Tharoors anregendes und brillantes *Inglorious Empire* (2018). Jene, die hoffen, besser den besonderen Zusammenhang vom dramatischen Aufstieg der Company in der Mitte des achtzehnten Jahrhunderts besser verstehen wollen, sollten einen Blick auf William Dalrymples *The Anarchy* (2019) werfen. Dalrymples Buch ist schön geschrieben und sehr fesselnd.

Jene, die wünschen, mehr Geschichten über die Familien zu erkunden, die die Company möglich machten, sollten in *The East India Company at Home, 1757-1857* (2018) schauen, herausgegeben von Margot Finn und Kate Smith und dessen Begleit-Blog (beides ist frei verfügbar online). Vieles kann ebenfalls erworben werden durch Lesen einer Vielzahl Romane des neunzehnten Jahrhunderts. Ich würde insbesondere William Makepeace Thackerays *Jahrmarkt der Eitelkeit* (*Vanity Fair* 1847-48) vorschlagen und *The Newcomes* (1854-55) sowie Charles Dickens *Dombey und Son* (*Dombey and Son* 1846-48) empfehlen. Jene mit Zugang zu einer Universitätsbibliothek sollten auch Jean Suttons sehr kostspieliges, jedoch interessantes *The East India Company's Maritime Service 1746-1834* (2010) in Betracht ziehen.

Jene, die noch tiefer gehen wollen, können ein vollständiges Bild, wie die Company arbeitete und Geld machte, in K. N. Chaudhurs *The Trading World of Asia and the East India Company 1660-1760* (1978) finden. Dies wird nett ergänzt durch C. A. Baylys *Indian Society and the Making of the British Empire* (1998). Obgleich es eine frühere Periode als das Spiel abdeckt, würde ich ebenfalls Philip J. Sterns *The Company-State* (2011) vorschlagen, was die Fundamente der Company beschreibt und die größeren Muster ihres Verhaltens beschreibt, insbesondere im Kontext britischer Politik. Der spätere Teil dieser Geschichte kann in Lucy Sutherlands *The East India Company in Eighteenth-Century Politics* (1952) gefunden werden.

Schließlich würde ich für jene, die in der Erforschung der größeren Fragen nationaler Identität und Kultur interessiert sind, vorschlagen, mit Benedict Andersons *Imagined Communities* (1983), Edward Saids *Culture and Imperialism* (1993) und Saree Makdisi's *Making England Western* (2014) zu beginnen.

John Company: Second Edition, First Printing, 2022 Game
Published by Wehrlegig Games llc This game is licensed
under Creative Commons license BY-NC-SA 4.0.

