



JOHN COMPANY

ZWEITE AUFLAGE

Spielregel

In *John Company* übernehmt ihr die Rollen aufstrebender Familien, die versuchen die „British East India Company“ zu ihrem persönlichen Nutzen zu instrumentalisieren. Das Spiel beginnt im frühen 18. Jahrhundert, als die „Kompanie“ nur einen kleinen Einflussbereich auf dem indischen Subkontinent erlangt hatte. Im Verlauf des Spiels kann sie aber mit Geschick zur größten und bisweilen heimtückischsten Körperschaft der Welt werden - oder auch unter dem Druck ihres eigenen Ehrgeizes kollabieren.

John Company erzählt die Geschichte eines staatlich finanzierten Handelsmonopols. Anders als in vielen anderen Wirtschaftsspielen, kontrolliert ihr hier aber zumeist keine eigene Firma. Stattdessen müsst ihr gemeinsam die Kompanie führen, indem ihr euch Ämter sichert und versucht, das Schicksal der Kompanie in eurem eigenen Interesse zu lenken. Die Kompanie ist aber ein ungestümes Biest. Es ist fast unmöglich, alleine etwas zu erreichen. Ihr müsst ständig Kompromisse mit den anderen Familien aushandeln, um sie zu zähmen. In *John Company* kann dafür aber über so gut wie alles verhandelt werden.

Am Ende des Tages geht es in diesem Spiel aber nicht um Reichtum, sondern um nichts Geringeres als euer Ansehen. In jedem Zug können manche eurer Familienmitglieder ihre Ämter in der Kompanie räumen, um die Gelegenheit zu nutzen, ein fürstliches Anwesen zu erwerben oder auf dem Heiratsmarkt in der „London Season“ eine gute Partie zu machen, die hoffentlich mit politischer Macht und wirtschaftlichen Chancen einhergeht. Zu eurem Bedauern habt ihr aber nicht die volle Kontrolle darüber, wann eins eurer Familienmitglieder seinen Posten räumen muss. Häufig müsst ihr euch im entscheidenden Moment Geld leihen, um Fortuna auf eure Seite zu ziehen.

John Company behandelt sein Thema ernsthaft. Es ist ein ehrliches, ungeschöntes Porträt dieser Institution, die ebenso dysfunktional wie einflussreich war. So ringt dieses Spiel mit den Kernthemen des Imperialismus und der Globalisierung im 18. und 19. Jahrhundert und damit, wie diese Entwicklungen in lokale Lebenswelten eingriffen und sie zerstörten. Deshalb ist *John Company* nicht für alle geeignet. Bitte fragt euch, ob ihr alle in eurer Spielgruppe dieses Thema erkunden wollt.

Spielmaterial

DER SPIELPLAN

Der *John Company*-Spielplan zeigt vier Hauptgebiete. Auf der linken Seite gibt es fünf Belohnungsfelder, auf denen ihr die meisten eurer Punkte erhaltet. Mittig links liegen Leisten, auf denen der Zustand der Kompanie abgetragen wird sowie einige Felder für verschiedene Spielmaterialien und Karten. Die Landkarte auf der rechten Seite zeigt den politischen Status und die mögliche Profitabilität Indiens. Zuletzt läuft ein rotes Band von oben links über den unteren Rand der Landkarte bis hin zur Bucht von Bengalen. Auf diesem Band wird der Spielablauf durch die verschiedenen Phasen des Spiels und die Handlungen der unterschiedlichen Ämter der Kompanie abgetragen.



REGELHEFTE UND SPIELHILFEN

Es gibt zwei Regelhefte, dieses und das Handbuch der Krone, das die Solo-Regeln und die Regeln für das Spiel zu zweit enthält. Außerdem sind zwei große Spielhilfen und zwei kleine Spielhilfen auf Karten enthalten.

SPIELMATERIAL DER FAMILIEN

Jede der sechs im Spiel enthaltenen Familien verfügt über 18 Familienmitglieder, einen Punkte-Marker, 5 Versprechen-Karten, einen Chancen-Marker aus Glas, eine Familienablage, 2 Firmenwürfelchen und 4 Firmen-Strategiekarten.

Die Familienmitglieder sind eure wichtigsten „Ressourcen“ und werden im Spiel vielfältig zum „Markieren“ verwendet – z. B. bei der Kontrolle gewisser Ämter, bei den Anteilen der Familie an der Kompanie sowie bei fürstlichen Anwesen, die erworben wurden.



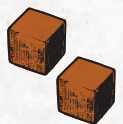
SPIELMATERIAL FÜR INDIEN

In *John Company* sind unterschiedliche Spielmaterialien enthalten, mit denen die politische Situation in Indien dargestellt wird. Es gibt 20 Turm-Ebenen und 8 Kuppeln, eine pro Region. Es existieren 3 Sets aus metallenen Flaggen, mit denen die Größe der Reiche, die auf dem indischen Subkontinent entstehen können, markiert wird. Ereignisse werden anhand der 20 Ereignisscheiben ausgelöst. Es gibt 8 „Kontrolle/Beute“-Marker, die markieren, welche Regionen von der Kompanie geplündert wurden und unter welcher Präsidentschaft. Schlussendlich zeigt der Elefant drohende politische Krisen an.



HOLZTEILE UND WÜRFELCHEN

Es gibt 6 Holzteile in 3 Farben (rot, schwarz und silbern), mit denen der Status auf verschiedenen Leisten markiert wird. Rote Teile markieren das Ansehen der Kompanie, ihr Vermögen und ihre Schulden. Schwarze Teile halten die Spielrunde und die Abstimmungen fest, während das silberne Teil die laufende Phase anzeigt. Es existieren 30 orange Würfelchen. Mit diesen wird sowohl die Ermattung auf Ämterkarten markiert, als auch die Unruhen in Regionen, die von der Kompanie kontrolliert werden. Die roten Versprechen-der-Krone Würfelchen werden nur im Solo-Spiel und im Spiel zu zweit verwendet.



GELD

Das Spiel enthält Münzen mit folgenden Werten und in angegebener Menge: £1 (40), £2 (20), £5 (20) und £10 (10). Die Bank ist unbegrenzt; obige Menge an Münzen sollte aber in den meisten Fällen ausreichen.



KI-KARTEN UND KRONE-ABLAGE

Es gibt 10 KI-Karten und eine Krone-Ablage, die nur im Solo-Spiel und dem Spiel zu zweit benötigt werden.

UNTERNEHMEN (KLEINE KARTEN)

Im Spiel sind 57 kleine Unternehmen aus drei verschiedenen Unternehmenstypen enthalten: 22 Werften (Schiffahrt), 20 Betriebe (Handwerk) und 16 Luxusgüter (Gesellschaft). Die Karten der Werften, Betriebe und Luxusgüter sind alle gleich aufgebaut (wie rechts beschrieben).



ÄMTERKARTEN

Es existieren 17 Ämterkarten, mit denen markiert wird, wer von euch zur Zeit welches Amt innehat. Ist ein Amt nicht besetzt, so wird diese Karte mit der Rückseite nach oben auf das „Freie Ämter“-Feld auf dem Plan gelegt. Manche Ämter gibt es zu Spielbeginn noch nicht - sie sollten deswegen neben dem Plan bereitgelegt werden.



PRESTIGE- UND ERPRESSUNGS-KARTEN

Prestige-Karten (20) und Erpressungs-Karten (10) können in der „London Season“ erworben werden, sie geben spezielle Boni. Prestige-Karten mit einem entsprechenden Symbol oben rechts gelten auch als Unternehmen. Viele dieser Karten ermöglichen spezielle Fähigkeiten, wie auf der Karte angegeben.



GESETZKARTEN

Gesetzkarten (26) werden vom Premierminister während der Parlamentsphase benutzt. Sie können die Regeln des Spiels ändern oder stellen eine gemeinsame Herausforderung dar. Wenn über ein Gesetz abgestimmt wird, wird es offen neben den Plan gelegt, während die übrigen als Stapel neben dem Premierminister bereitliegen. Die Gesetzkarte „Deregulierung“ (mit dem Schuldner-Turm auf der Rückseite) wird nur in bestimmten Szenarien verwendet.



„KOMPANIE SCHEITERT“-KARTEN

John Company endet entweder mit dem Erfolg der Kompanie oder mit ihrem Scheitern. Wenn die Kompanie erfolgreich ist, so wetteifert ihr um euren finalen Ruhestand, bei dem ihr weitere Punkte bekommen könnt. Falls die Kompanie scheitert, wird eine zufällige „Kompanie scheitert“-Karte (6) gezogen, um zu bestimmen, wen die Öffentlichkeit für das Scheitern verantwortlich macht. Die meisten dieser Karten bringen einen Punktabzug.



AUFBAU- UND SZENARIO-KARTEN

John Company enthält mehrere Szenarien, die auf 3 Szenario-Karten beschrieben werden. Verwendet die passenden Aufbau-Karten (18 pro Szenario), um die Startpositionen zu bestimmen.



SCHIFFE

Es gibt 22 Schiffe für euch. Sie werden auf die Werften gelegt, solange sie nicht ausgerüstet, und auf die Landkarte oder ein Unternehmen, wenn sie ausgerüstet sind. Falls sie beschädigt werden, dreht ihr sie auf ihre „Schaden“-Seite (orange Seite: markiert mit einem kleinen „S“). Außerdem existieren 14 weitere Schiffe, die von der Kompanie genutzt werden. Auf der einen Seite fungieren sie als Charterschiffe, die kurzfristig verliehen werden und nur für eine Runde Handel treiben, bevor sie wieder in den Vorrat gelegt werden. Auf der anderen Seite sind dies Schiffe, die von der Kompanie selbst gebaut und betrieben werden.



PREMIERMINISTER

Eine Person ist stets Premierminister und erhält die Premierminister-Scheibe. Der Arm des Premierministers zeigt auf die vorgeschlagene Politik, die ausgeführt wird, wenn ein Gesetz beschlossen wird.



REGIMENTER UND LOCALE ALLIANZEN

John Company enthält 20 Regimenter und 7 lokale Allianzen, mit denen die Armee der Kompanie verstärkt wird.



lokale Allianz

Regiment

GESCHLOSSENE/ERFÜLLTE AUFTRÄGE

Es existieren 17 Marker, die geschlossene Aufträge in Indien markieren und solche, die von der Kompanie oder den privaten Firmen erfüllt wurden.

MACHT-MARKER

Die 4 Macht-Marker zeigen den Machtstatus der 3 verschiedenen Unternehmenstypen und die Kompanie-Anteile an. Die Marker werden auf die Machtleiste auf dem Spielplan gelegt und verändern ihre Position zumeist aus politischen Gründen.

GOUVERNEURS-PLÄTTCHEN UND SPEZIELLE ÄMTER-KÄRTCHEN

John Company enthält 8 verschiedene Gouverneurs-Plättchen, die auf die Landkarte gelegt werden, sobald diese von der Kompanie kontrolliert werden (diese werden auch „Kompanie-Regionen“ genannt). Das Familienmitglied, das als Gouverneur dient, wird auf das Gouverneurs-Plättchen gelegt. Zusätzlich gibt es ein Kärtchen für den Superintendenten des Handels mit China. Auf dieses wird das Familienmitglied, das diese Rolle ausführt, gelegt, sowie alle für den Handel mit China bestimmten Schiffe. Außerdem gibt es ein General-Gouverneurs-Kärtchen, das über das rote Band gelegt wird, sobald dieses Amt zur Verfügung steht.

WEITERE SPIELMATERIALIEN

Es gibt 6 Marker, mit denen die Zugehörigkeit der Schreiber markiert wird (Präsidentschafts-Teiler). Der Vorsitzende-Marker und der Oppositionsführer-Marker gehen jeweils an die Person, die dieses Amt innehat. In manchen Szenarien wird die Anteile-Punkte-Ablage (bei der „Deregulierung“) benötigt. Außerdem enthält das Spiel 18 „Trophäe/beschlossenes Gesetz“-Marker. Schließlich liegt neben 10 sechsseitigen Würfeln auch ein spezieller Sturmwürfel vor.



geschlossene/erfüllte Aufträge



Macht-Marker



Gouverneurs-Plättchen



„Trophäe/beschlossenes Gesetz“-Marker



Präsidentschafts-Teiler



Anteile-Punkte-Ablage

Aufbau

1. Legt den Spielplan sowie die Schachteln mit den Spielmaterialien auf den Tisch.
 2. Mischt die Indien Ereignis-Scheiben und legt sie neben den Spielplan.
 3. Platziert die lokalen Allianzen in die dafür vorgesehenen Armeefelder.
 4. Legt ein rotes Holzteil auf Feld „5“ der Kompanie-Vermögen-Leiste im unteren Bereich des Spielplans.
 5. Legt die 4 Macht-Marker auf das jeweils dafür vorgesehene Feld der Machtleiste.
 6. Jede Person nimmt sich nun ein Familienset an Spielmaterial, inklusive der Familienablage. Platziert die Familienpunktemarker auf Feld „0“ der Punkteleiste (oben links auf dem Spielplan).
 7. Legt die Turm-Ebenen, Kuppeln sowie Flaggen rechts neben den Spielplan bereit.
 8. Legt die Gesetze, Ämter, Prestige, Erpressungs- und Aufbau-Karten bereit.
 9. Legt jeden „Kontrolle/Beute“-Marker in die passende Region (£ Seite nach oben).
 10. Wählt jetzt ein Szenario.
- Das Szenario „1710 - Frühe Kompanie“ sollte als erstes gespielt werden.
 - Das Szenario „1758 - Belastungsprobe“ wird für Personen empfohlen, die das 1710er Szenario bereits einige Male gespielt haben. In diesem Szenario hat die Kompanie bereits das Monopol, allerdings kann dieses gebrochen werden und private Firmen könnten in Indien Einzug erhalten.
 - Das Szenario „1813 - Freier Markt“ ist ein Szenario für Fortgeschrittene. Hier beginnt die Kompanie ohne Monopol und die mitspielenden Personen können ihre jeweils eigene Handelsfirma eröffnen. Dieses Szenario ist besonders gut im Spiel zu fünft oder sechst.
 - Das „lange 1710“ Szenario benötigt eine Menge Zeit, erlaubt es dafür aber, die komplette Geschichte der Kompanie zu erkunden. Das Szenario beginnt identisch zum Szenario „1710“, erlaubt aber die Deregulierung. Es geht über bis zu 8 Runden und dauert häufig doppelt so lange wie die anderen Szenarien.

Nachdem ihr ein Szenario gewählt habt, befolgt ihr die Anweisungen auf der entsprechenden Szenario-Karte. Nehmt die angegebenen Spielmaterialien und markiert die unterschiedlichen Leisten. Bestückt dann die Regionen in Indien wie angegeben. Platziert die schwarze Figur auf der passenden Jahreszahl der Rundenleiste und dreht den Arm des Premierministers auf seiner Scheibe auf das entsprechende Datum.

SPIELAUFBAU FÜR DAS SZENARIO 1710 (VOR DEN AUFBAU-KARTEN)

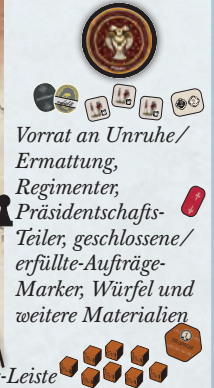
Anmerkung: Dies ist nur der generelle Aufbau. Die Materialien sind nicht in Originalgröße und es sind auch nicht alle abgebildet.



Nutzt gerne die mitgelieferten Behälter, um die Materialien zu sortieren.



Ereignis-Scheiben



Jede Person hat: die Familienablage, die Familienmitglieder, Versprechen-Karten, und (bei Deregulierung), die Firmen-Würfelchen sowie die Strategie-Karten.

Nehmt dann die Familien-Aufbaukarten, die dem Jahr des Szenarios entsprechen. Im Spiel zu fünft fügt ihr 3 zufällige „Extra“-Karten dieses Szenarios hinzu. Im Spiel zu sechst fügt ihr alle 6 „Extra“-Karten dieses Szenarios hinzu. Mischt diese Karten zusammen.

Verteilt die Karten dann zufällig und gleichmäßig unter euch. Jede Familie nimmt sich anschließend alles, was auf den zugeteilten Karten angegeben ist. Legt auf jedes aufgeführte Amt ein Familienmitglied und nehmt euch die entsprechende Ämterkarte. Nehmt euch das angegebene Geld aus der Bank. Die übrigen Symbole sind hier rechts aufgeführt.

Vervollständigt dann den Aufbau wie folgt:

11. Legt übrig gebliebene Ämterkarten neben dem Spielplan bereit.
12. Bereitet die „London Season“-Auslage vor: Mischt die Prestige- und die Erpressungs-Karten zusammen und legt davon 3 zufällig aus. Prestige-Karten werden dabei offen hingelegt, Erpressungs-Karten verdeckt.
13. Mischt die übrigen Gesetz-Karten und legt sie verdeckt neben dem Spielplan bereit.

DRAFT-VARIANTE

Anstatt die Aufbau-Karten zufällig zu verteilen, könnt ihr sie auch wie folgt draften. Nachdem jede Person ihre Karten erhalten hat, sucht sie sich eine Karte davon aus und gibt die übrigen Karten nach links an die nächste Person weiter. Wiederholt dies, bis keine Karten mehr übrig sind.



Legt jeweils ein Familienmitglied in das dem Symbol entsprechenden Feld auf dem Spielplan. Kommandanten platziert ihr auf das passende Feld auf den entsprechenden Armeen (für sie gibt es keine Amtskarten).



Nimm einen Betrieb.



Nimm eine Werft. Lege das passende Schiff auf die entsprechende Seeregion oder auf die Werft, solange es nicht ausgerüstet ist.



Nimm ein Luxusgut und erhöhe zu Beginn deine Punkte um 2 pro Luxusgut.



Legt ein Familienmitglied in das Kollegium. Es zählt nun als Kompanie-Anteil.

Begriffe und Termini

BEGRENZTE MATERIALIEN UND UNBEGRENZTE LEISTEN

Die meisten Spielmaterialien in *John Company* sind durch die im Spiel vorhandene Anzahl begrenzt. Falls ein Vorrat an Spielmaterial leerrläuft, so führt ihr die Aktion nur so weit aus, wie mit dem Material möglich. Für folgende Materialien könnt ihr hingegen Behelfsmaterial nehmen: Geld, „Trophäe/beschlossenes Gesetz“-Marker, Würfel und Regimenter. Das Kompanie-Vermögen, die Punkteleiste und die Wahlleiste sind unbegrenzt.

SPIELBEREICH UND GEHEIME INFORMATIONEN

Jede Person hat einen Spielbereich, in dem alles liegt, was ihr gehört. Alle Informationen (auch die Karten im Ablagestapel) sind öffentlich und somit für alle einsehbar. Ausnahme: verdeckte Erpressungs-Karten.

CASH FLOW

In *John Company* liegt das Geld immer an einem bestimmten Ort. Je nach Aufenthaltsort, darf es auf eine bestimmte Art und Weise ausgegeben, gehandelt oder bezahlt werden. Eine Person darf das Geld ausgeben, wenn es in ihrem Familienvermögen liegt, um diverse Familienaktionen, den Ruhestand, Unterhalt, Steuern oder Verhandlungen zu finanzieren. Das Geld, das auf einem Kompanie-Amt liegt, darf nur von diesem ausgegeben werden.

£ Einige Kompanie-Ämter belohnen euch mit einem Zusatzeinkommen während ihrer Aktionen. In diesen Regeln sind solche Zahlungen, wie hier, durch einen grünen Hintergrund markiert.

DIE PRÄSIDENTSCHAFTEN

Die Britische Ostindien Kompanie hat Indien in drei Verwaltungszonen aufgeteilt, die sogenannten Präsidentschaften, die nach der jeweiligen Heimatregion benannt wurden. In *John Company* sind diese Präsidentschaften spezielle Ämter, die ihre eigene Armee, ihren eigenen Kader an Schreibern, ihre eigene Flotte und später ihre eigenen untergebenen Ämter besitzen. Diese Ressourcen werden in den dafür vorgesehenen Feldern oder den Zonen des Indischen Ozeans neben ihrem Ämter-Feld auf der Landkarte aufbewahrt.

DIE KARTE INDIENS UND WIE SIE ZU LESEN IST

Obwohl die meisten der Aktionen in *John Company* außerhalb Indiens stattfinden, müsst ihr doch häufig auf die Landkarte Bezug nehmen und sie benutzen. Falls ihr das Spiel gerade erlernt, so könnt ihr diesen Teil überspringen und erst später, wenn ihr die Informationen benötigt, hierauf Bezug nehmen.

Die Landkarte ist in acht Regionen aufgeteilt, dabei entspricht jede davon ungefähr einem politischen und wirtschaftlichen Zentrum. Jede Region weist folgende Merkmale auf:

- ☛ Jede Region hat einen Stärkewert, der üblicherweise durch ihren Turm dargestellt wird. Die Anzahl an Turm-Ebenen stellt den Stärkewert der Region dar (*die Kuppel zählt dabei nicht*). Diese Zahl bestimmt den Angriffs- und Verteidigungswert der Region.
- ☛ In jeder Region befindet sich eine bestimmte Anzahl an miteinander verbundenen Kreisen – dies sind Aufträge. Jeder Auftrag enthält eine Zahl, die dem Wert dieses Auftrags entspricht, und ist mit anderen Aufträgen über eine gepunktete Linie verbunden. Die Aufträge stellen wirtschaftliche Chancen dar.
 - ✿ **Heimathafen.** Aufträge mit einem kräftigen schwarzen Kreis werden Heimathafen genannt. Über sie können Aufträge, die tiefer in Indien liegen, erschlossen werden.
 - ✿ **Geschlossene Aufträge.** Wenn ein Auftrag geschlossen wird, wird er mit einem „geschlossenen Auftrag“-Marker überdeckt. Dies stellt Handelsunterbrechungen oder gegen die Kompanie gerichtete Stimmungen dar.
- ☛ Jede Region hat eine politische Ausrichtung: entweder souverän oder dominiert. Souveräne Regionen (sie weisen große Flaggen oder eine Kuppel ohne Flaggen auf) werden versuchen, Nachbarregionen einzunehmen. Dominierte Regionen (sie weisen kleine Flaggen oder keine Kuppel auf) werden versuchen, zu rebellieren, um so ihre Souveränität wiederzuerlangen.

REICHE

Wenn eine Region eine andere Region einnimmt, gründet sie entweder ein neues oder vergrößert ihr bisheriges Reich. Alle Reiche bestehen aus einer Hauptregion, die eine Flagge mit Stern bekommt, und mindestens einer dominierten Region, die mit einer kleineren Version der Flagge versehen wird. Reiche kombinieren die Stärkewerte ihrer Regionen bei Angriffen oder Verteidigungen, wie später beschrieben.

- ✦ **Reiche im Niedergang.** Falls ein Reich wieder auf eine einzelne Region reduziert wird, legt ihr ihre Flagge zurück in den Vorrat. Die Region ist nicht länger ein Reich.

INDIEN: EIN BEISPIEL

Der rechts abgebildete Auftrag generiert £7, wenn ihn eine Präsidentschaft erfüllt. Die kleine Zahl daneben gilt bei Deregulierung.

Aufträge mit einem „geschlossenen Auftrag“-Marker können nicht erfüllt werden.

Auf der Karte links ist ein Reich zu sehen, dessen Hauptregion Hyderabad ist und das sich nach Mysore ausgebreitet hat. Der kombinierte Stärkewert ist 3 (2+1).

Bombay ist eine souveräne Region mit einem Stärkewert von 0.

Madras wird derzeit von der Kompanie kontrolliert und der Gouverneur ist auf dem Gouverneurs-Plättchen markiert. Die Stärke der Region entspricht dem Status der Armee von Madras.

Derzeit liegen 2 Unruhe-Marker in Madras, die den Stärkewert von Angriffen gegen die Kompanie in dieser Region erhöhen.

Hyderabad und Mysore haben außerdem noch ihre Beute-Marker, die nur nach einer Eroberung erlangt werden können.

DIE HERAUFZIEHENDEN POLITISCHEN KRISEN (DIE ELEFANTENFIGUR)

Indien wird ständig von sich anbahnenden Krisen heimgesucht. Diese werden durch die Position und Ausrichtung der Elefantenfigur auf der Landkarte markiert. Die Elefantenfigur ist immer im Spiel.

Sie markiert eine von zwei möglichen Krisen:

- ✦ **Drohende Invasion.** Wenn der Elefant auf einer Grenze zwischen zwei Regionen steht, so bereitet sich die aktive Region, auf die der Schwanz des Elefanten zeigt, auf die Invasion der Region vor, auf die der Elefant schaut.
- ✦ **Drohende Rebellion.** Wenn der Elefant im Zentrum einer Region steht oder in die Richtung der Region schaut, von der sie dominiert wird, so bereitet sich die aktive Region darauf vor, gegen ihren Souverän zu rebellieren.

Invasionen und Rebellionen werden im Kapitel über Ereignisse in Indien näher erläutert.

Verhandlungen

John Company ist ein Verhandlungsspiel. Dabei können die unterschiedlichsten Güter und Besitztümer ausgetauscht werden; darunter Unternehmen, verdeckte Erpressungs-Karten, Geld aus dem Familienvermögen, Anteile und Versprechen-Karten. Folgendes darf aber **nicht** ausgetauscht werden: Inhaber eines Amtes, Schreiber, Offiziere, Belohnungen, Ehegatten, beschlossene Gesetze, gespielte Erpressungs-Karten, die Premierminister-Scheibe oder Trophäen.

Versprechen-Karten

Jede Person hat einen Satz aus 5 Versprechen-Karten, die sie anderen Personen geben kann als Teil einer Abmachung. Eine solche Versprechen-Karte kann gespielt werden, um die so eingegangene Zusage von der Person einzufordern, die sie gemacht hat, falls diese sie erfüllen kann. **Eine solche Versprechen-Karte kann allerdings nicht eingefordert werden, nachdem das Spiel vorüber ist und die finale Wertung somit bereits begonnen hat.** Falls mehrere Personen gleichzeitig eine Versprechen-Karte einfordern, so entscheidet die Person, die diese Zusagen gemacht hat, welche der Versprechen-Karten sie erfüllt, sofern sie nicht alle erfüllen kann. Die jeweils gemachte Zusage wird auf der Rückseite der Versprechen-Karte beschrieben.

Beim Austausch von Ressourcen gibt es eine goldene Regel: **Was ausgetauscht wurde, kann nicht zwei Mal aktiviert werden.** *Beispiel: Wenn Cati in der Bonusphase bereits £1 von ihrem Betrieb als Einkommen erhalten hat und ihn dann sofort verkauft, wird kein weiteres Einkommen von £1 in dieser Runde von diesem Betrieb generiert.*

Alle Abmachungen, die einen sofortigen Tausch beinhalten, sind bindend. Alle übrigen Abmachungen sind nicht bindend.

Weitere Erläuterungen zum Tauschen:

- ☛ **Unternehmen- und Erpressungs-Karten.** Jede Unternehmenskarte kann getauscht werden. Im Verlauf einer Verhandlung darf es gestattet werden, eine verdeckte Erpressungs-Karte anzuschauen und sie zu tauschen, allerdings darf sie niemals offen getauscht werden. *Passt eure Punkte an, falls ihr Luxusgüter tauscht.*
- ☛ **Familienkapital.** Ihr dürft Geld aus dem Familienvermögen zu anderen Familienvermögen transferieren.
- ☛ **Anteile.** Wenn Anteile ausgetauscht werden, sollte die Person, die den Anteil bekommt, der anderen Familie ihren Marker zurückgeben und durch ein eigenes Familienmitglied ersetzen. Der Vorsitzende darf nicht ausgetauscht werden.
- ☛ **Versprechen-Karten.** Diese dürfen mit jeder Person getauscht werden, auch mit der Person, von der sie ursprünglich stammt, oder auch einer Dritten.





Spielende

Jedes *John Company* Szenario endet am Ende der vom Szenario vorgesehenen Runde. Das Spiel kann aber auch sofort beendet werden, sobald der Marker für das Ansehen der Kompanie jemals auf das am weitesten links liegende Feld auf der Ansehensleiste rutscht.

Sobald das Spiel beendet wurde, darf nicht weiterverhandelt werden, es dürfen keine weiteren Versprechen-Karten eingelöst und auch keine weiteren Erpressungs-Karten gespielt werden (*es sei denn, der Kartentext erlaubt dies explizit*). Geht dann also sofort zur Schlusswertung über.

SCHLUSSWERTUNG

Die Schlusswertung wird in mehreren Schritten (unten aufgeführt) abgehandelt. Gleichstände nach der Schlusswertung werden zu Gunsten der Person entschieden, die am meisten Fenster Symbole hat und, falls dies nicht ausreicht, in Reihenfolge des Premierministers (im Uhrzeigersinn, beginnend mit dem Premierminister).



Punkte-Symbol

1. **Macht-Belohnung.** Jede Person errechnet ihre Macht. Macht erhält man aus folgenden Quellen:

- **Machtleiste.** Jedes Unternehmen (*bedenkt: manche Prestige-Karten sind Unternehmen*) und jeder Kompanie-Anteil gibt so viel Macht, wie der jeweilige Marker auf der Machtleiste anzeigt. Die beiden unteren Felder sind 0 Macht wert.
- **Premierminister und Gesetze.** Jeder „beschlossenes Gesetz“-Marker im eigenen Spielbereich gibt +1 Macht. Der Premierminister erhält +2 Macht.
- **Karten.** Einige Erpressungs-Karten, sowie eine Ehegatten-Karte, geben zusätzliche Macht. Erpressungs-Karten geben Macht, egal ob sie offen oder verdeckt im Spielbereich liegen.
- **Trophäen.** Jeder Trophäe-Marker im eigenen Spielbereich gibt +1 Macht.



Macht-Symbol

Die Personen mit der meisten und mit der zweitmeisten Macht erhalten Punkte, je nachdem in welcher Spielrunde das Spiel endet (siehe die Tabelle auf dem Spielplan). **Falls es einen Gleichstand bei der meisten Macht gibt, vergeb ihr den niedrigeren Wert der Tabelle an alle am Gleichstand Beteiligten. Bei einem Gleichstand bei der zweitmeisten Macht erhält keine beteiligte Person Punkte.**

2. **Bewertet Kollegium und Betriebe.** Wenn die Kompanie überlebt hat, ist jeder Kompanie-Anteil so viele Punkte wert, wie im Kollegium vermerkt. Falls die Kompanie scheitert, zählen die Anteile als negative Punkte und werden vom Punktestand abgezogen. Dafür erhaltet ihr aber pro Betrieb in eurem Besitz 1 Punkt. Der finale Punktestand kann negativ sein.
3. **Finale Ruhestände oder die Konsequenz des Scheiterns.** Falls die Kompanie überlebt, würfeln alle auf Personalabbau und ziehen ihre Ruheständler zurück. Es werden keine Prestige-Karten vergeben. Falls die Kompanie scheitert, wird eine „Kompanie scheitert“-Karte gezogen und ausgeführt.

Spielablauf

John Company wird über eine bestimmte Anzahl von Runden gespielt. Jede Spielrunde besteht dabei aus diesen Phasen:

- I. **Die „London Season“.** Amts-Inhaber gehen in Ruhestand und wetteifern um Prestige-Karten.
- II. **Familie.** Ihr investiert in die Kompanie und vergrößert eure Besitztümer. Anschließend können neue Kompanie-Anteile geschaffen werden.
- III. **Ämter besetzen.** Die Kompanie besetzt freie Ämter.
- IV. **Die Kompanie agiert.** Jedes Amt der Kompanie führt seine Aktionen aus. Die Reihenfolge entspricht dem roten Band, das von links nach rechts entlang des Spielplans läuft.
- V. **Boni.** Ihr erhaltet euer Bonuseinkommen.
- VI. **Einkommen.** Die Kompanie bezahlt ihre Ausgaben; der Vorsitzende kann Dividenden auszahlen und das Ansehen der Kompanie wird angepasst.
- VII. **Ereignisse in Indien.** Stürme und Ereignisse in Indien werden abgehandelt.
- VIII. **Parlamentssitzung.** Das Parlament tagt, um über ein Gesetz abzustimmen.
- IX. **Unterhalt und Auffrischung.** Ihr bezahlt den Unterhalt eurer Belohnungen und bereitet euch auf die nächste Runde vor.

„The Political-Banditti Assailing the Savior of India“ (1786) von James Gillray. Gillrays frühe Karikaturen von Warren Hastings, dem General-Gouverneur Indiens, zeigen ihn in heldenhaftem Licht. Hier wird Hastings von den als Straßenräubern porträtierten Charles James Fox, Edmund Burke und Frederick North überfallen. Im Verlauf des gegen Hastings laufenden Amtsenthebungsverfahrens ändert Gillray jedoch seine Ansichten (siehe Seite 21).



I. Die „London Season“

Die „London Season“ besteht aus drei Schritten: Personalabbau, Ruhestand und Prestige-Karten. Diese Phase wird in der ersten Runde des Spiels übersprungen.

PERSONALABBAU

Ihr führt diese Phase alle gleichzeitig aus.

Würfelt jeweils für jede eigene Ämterkarte mit einen Würfel. **Jede Ermattung auf einer Karte gibt +1 auf das Würfelergebnis der entsprechenden Ämterkarte.** Je nach Wurf passiert Folgendes:

- ☛ 1 oder 2: Nichts passiert.
- ☛ 3 oder 4: Legt eine Ermattung auf diese Ämterkarte.
- ☛ 5 oder mehr: Der Inhaber des Amtes geht in Ruhestand. Legt das Familienmitglied, das auf dieser Karte lag, in das Ruhestand-Feld des Spielplans. Dreht dann die Ämterkarte auf die freie Ämter-Seite und legt sie in das Feld der freien Ämter. Falls noch Ermattung auf der Karte liegt, legt ihr diese zurück in den allgemeinen Vorrat.
- ☛ **Die Bürde des Vorsitzenden.** Wird für den Vorsitzenden gewürfelt, rechnet +1 zum Ergebnis.



RUHESTAND

Beginnend mit dem Vorsitzenden (oder dem ehemaligen Vorsitzenden, falls das Amt geräumt wurde) und dann im Uhrzeigersinn weiter, dürfen alle jeweils ihre Ruheständler in den Ruhestand schicken. Für jeden Ruheständler wählt ihr jeweils eine Belohnung links auf dem Spielplan aus, bezahlt die Kosten, die oben links im Belohnungsfeld angegeben sind, und legt euren Ruheständler auf das Feld. Erhöht eure Punktezahl entsprechend dem angegebenen Wert.

Anmerkung: Die meisten Belohnungen sind mit Unterhaltskosten verbunden. Diese befinden sich rechts von den Kaufkosten und müssen während jeder Unterhalts- und Auffrischungsphase gezahlt werden. Außerdem haben viele Belohnungen auch Fenster-Steuer-Symbole, die unter Umständen während der Parlamentsitzung bezahlt werden müssen.



Anstatt das Geld, das ihr entsprechend euren Kosten für die Ruheständler bezahlen müsst, direkt in die Bank einzuzahlen, legt ihr es zunächst nahe von eurem Spielbereich. Es wird die Zugreihenfolge in der nächsten Phase bestimmt. Erst am Ende der „London Season“ legt ihr das so bezahlte Geld zurück in die Bank.

PERSONALABBAU UND RUHESTAND

Blau würfelt einmal für den Flottenverwalter; Ergebnis, er geht in den Ruhestand.

Gelb würfelt für jedes Amt einmal. Beide Ämter haben bereits eine Ermattung, sodass je +1 zum Ergebnis gerechnet wird. Der Direktor des Handels geht in den Ruhestand. Der Präsident von Madras bekommt eine weitere Ermattung.

Dann werden der Flottenverwalter und der Direktor des Handels auf ihre Rückseite gedreht und in das freie Ämter-Feld auf dem Spielplan gelegt. Die Familienmitglieder wandern auf das Ruheständler-Feld.

Schließlich wird der Ruhestand-Schritt ausgeführt. Gelb wählt zuerst, und zwar die £4-Belohnung. Blau wählt die £8-Belohnung.



PRESTIGE-KARTEN

Beginnend mit der Person, die am meisten Geld für Ruhestand in dieser Runde ausgegeben hat, muss jede Person, die mindestens einen Amtsinhaber in dieser Runde in den Ruhestand geschickt hat, eine Karte aus der „London Season“-Auslage nehmen oder abwerfen. Gleichstände werden zugunsten der meisten Fenster-Symbole aufgelöst (*inklusive solcher, die in dieser Ruhestand-Phase erworben wurden*) und dann in der Premierminister-Reihenfolge (im Uhrzeigersinn, ausgehend vom Premierminister).

Beim Auswählen der Karte darf die aktive Person eine verdeckte Erpressungs-Karte aus der „London Season“-Auslage kurz anschauen.

Falls keine Karten in der Auslage liegen, gehen alle übrigen berechtigten Personen leer aus.

Anschließend, **legt alle übrig gebliebenen Karten der Auslage ab** und füllt die „London Season“-Auslage wieder auf 3 Karten auf. Legt dabei Erpressungs-Karten verdeckt, Prestige-Karten offen aus. Anmerkung: Dieser Schritt wird auch ausgeführt, falls gar keine Karten aus der Auslage genommen wurden!

Abschließend nehmt ihr Familienmitglieder vom Ruheständler-Feld zurück in euren Vorrat.

Prestige- und Erpressungs-Karten im Detail

Erläuterungen zu den unterschiedlichen Typen an Prestige- und Erpressungs-Karten:

- Ehegatten bringen für gewöhnlich Punkte für eure Familie, aber die meisten gehen mit Beschränkungen einher, die euch für den Rest des Spiels beeinträchtigen. Ehegatten dürfen **nicht** ausgetauscht werden. Falls eine Beschränkung von euch verlangt, dass ihr ein Unternehmen oder einen Anteil ablegt oder wegtauscht, muss dieser Tausch sofort verhandelt werden, nachdem die Ehegatten-Karte genommen wurde. Violet Effingham ist so zu verstehen, dass ausgerüstete Schiffe, die zu einer abgegebenen Werft gehören, immer noch im Spiel bleiben, aber deren Werft kann nicht während der Familien-Aktionsphase gekauft werden, solange das Schiff noch im Spiel ist. Die meisten Ehegatten weisen einen Ruhestands-Rabatt auf, der die Kosten für eine Belohnung um den entsprechenden Betrag reduziert. Diese Rabatte lassen sich addieren, dürfen aber nur von dir selbst verwendet werden. Jeder Rabatt darf nur einmal pro „London Season“ und einmal während der Schlusswertung verwendet werden. *Anmerkung: Dieser Rabatt reduziert auch die Summe, die während der Ruhestand-Phase ausgegeben wurde. Er wird also die Reihenfolge, in der die Prestige-Karten genommen werden, beeinflussen.*
- Unternehmen auf Prestige-Karten geben dir besondere Fähigkeiten. Solche Unternehmen können auch Macht bei der Schlusswertung bedeuten, ähnlich wie andere Unternehmen dieses Typs. Sie können ebenso durch Politik in der Parlamentsitzung beeinflusst werden. Diese Unternehmen können getauscht werden.
- Erpressungen erlauben einmalige Aktionen. Nachdem sie ausgeführt wurden, werden sie offen in den eigenen Spielbereich gelegt. Ab dann können sie **nicht** länger getauscht werden. Am Ende des Spiels zählen alle Erpressungs-Karten im Spielbereich, egal ob *offen oder verdeckt*, zur Macht bei der Schlusswertung.

BEISPIEL ZUR LONDON AUSLAGE

Im Prestige-Karten-Schritt wird die Reihenfolge durch die Ausgaben im Ruhestand-Schritt bestimmt: Blau hat £8 und Gelb hat £4 ausgegeben, somit ist Blau zuerst aktiv.

Zunächst schaut Blau sich die verdeckte Erpressungs-Karte an, entscheidet sich dann aber für Lord Highgate.

Gelb schaut sich dann auch die Erpressungs-Karte an und nimmt sie.

Nachdem alle aktiv waren, wird die übrige letzte Karte abgelegt und es werden drei neue Karten vom Stapel gezogen und in die „London Season“-Auslage gelegt.



II. Familie

Diese Phase besteht aus zwei Schritten. Zunächst führen alle ihre Familienaktion aus, anschließend können neue Kompanie-Anteile ausgegeben werden.

FAMILIENAKTION

Beginnend mit dem Vorsitzenden und weiter im Uhrzeigersinn, führen alle von euch jeweils eine der folgenden Familienaktionen aus. Legt euren Chancen-Marker auf die Aktion, die ihr wählt. (Anmerkung: Zu Beginn des Spiels liegt dieser Marker noch auf keiner Aktion.)

Sind keine Familienmitglieder übrig? Wenn ihr ein Familienmitglied in dieser Phase einsetzen müsst, aber keins mehr habt, dürft ihr eins von einer Belohnung entfernen. Macht ihr dies, verliert ihr aber auch die Punkte, die ihr durch die Belohnung bekommen habt. Markiert dies auf der Punkteleiste. (Anmerkung: Dies gilt auch, wenn Firmen-Anteile in der Deregulierung geschaffen werden.)

Wenn der Chancen-Marker zu Beginn der Runde auf derselben Aktion liegt, die ihr diese Runde noch einmal ausführen wollt, dürft ihr die Aktion sogar zweimal ausführen. *Beispiel: Der Chancen-Marker liegt auf der „Kaufe eine Werft“-Aktion. In dieser Runde könnte die Aktion also zweimal ausgeführt werden. Wenn allerdings eine andere Aktion gewählt wird, darf jene nur einmal ausgeführt werden.*

✿ **Zusatz-Aktionen.** Einige Gesetze erlauben eine zusätzliche Aktion, die nach der Hauptaktion ausgeführt werden kann. **Nur die zuletzt beschlossene Zusatz-Aktion kann ausgeführt werden.** Diese Aktion profitiert nicht vom Ort des Chancen-Markers. Der Chancen-Marker wird nicht auf das Feld der Zusatz-Aktion gelegt.

✿ **Keine Aktion.** In sehr seltenen Fällen kann es vorkommen, dass eine Person keine Familienaktion ausführen kann. Dann wird keine Aktion ausgeführt und der Chancen-Marker in den Vorrat an eigenen Markern gelegt. *Dies kommt praktisch nur vor, wenn eine Familie keine Familienmitglieder, keine Belohnungen und kein Geld hat.*

Schreiber anheuern



Platziert ein Familienmitglied in einem der drei regionalen Schreiber-Felder. **Falls vier oder mehr Ämter frei sind, darf ein zusätzlicher Schreiber in dieser Runde platziert werden.** Dies kann also dazu führen, dass ihr sogar 2 oder 3 Schreiber setzen könnt, je nachdem, wo euer Chancen-Marker stand.



Offizier rekrutieren

Platziert ein Familienmitglied in das Offiziersanwärter-Feld.

Luxusgut kaufen



Zahlt £4 an die Bank und nehmt euch ein Luxusgut. Solange Luxusgüter in eurem Besitz sind, sind sie 2 Punkte wert. Markiert die Punkte auf der Punkteleiste. Jedes Luxusgut hat ein Fenster-Steuer-Symbol, dessen Kosten eventuell während der Parlamentssitzung bezahlt werden müssen. Jedes Luxusgut gilt als ein *gesellschaftliches* Unternehmen.



Fenster-Steuer
Symbol

Werft kaufen



Zahlt £2 an die Bank und nehmt euch eine Werft. Platziert das entsprechende Schiff auf der Werft. Durch Werften erhaltet ihr £1 Bonus in jeder Runde, falls das Schiff ausgerüstet ist. Außerdem geben sie euch eine Stimme in der Parlamentssitzungsphase. Jede Werft gilt als *Schiffahrt*-Unternehmen.

Betrieb kaufen



Zahlt £5 an die Bank und nehmt einen Betrieb. Durch Betriebe erhaltet ihr £1 Bonus in jeder Runde plus zwei Stimmen in der Parlamentssitzungsphase. Falls die Kompanie scheitert, sind Betriebe jeweils 1 Punkt in der Schlusswertung wert. Jeder Betrieb gilt als *Handwerk*-Unternehmen.



Kompanie-Anteile erlangen

Platziert ein Familienmitglied auf ein freies Feld der Börsenleiste (oberhalb des Kollegiums auf dem Spielplan) und zahlt den Preis dieses Feldes an die Bank. Diese Familienmitglieder können am Ende der Familienphase zu Kompanie-Anteilen werden. Nachdem sie zu Anteilen wurden, können sie Einkommen durch Dividenden generieren und sind am Spielende Punkte wert, falls die Kompanie bis dahin überlebt. Scheitert die Kompanie jedoch, so reduzieren sie stattdessen eure Punktezahl.

NEUE KOMPANIE-ANTEILE

Nachdem alle ihre Familienaktionen abgeschlossen haben, kontrolliert ihr, ob einige der Familienmitglieder auf der Börsenleiste in das Kollegium verschoben werden. Es wird einer pro Kompanie-Schuldanteil verschoben, wie unten erläutert.

Falls die Kompanie Schulden hat, bewegt ihr das am weitesten rechts platzierte Familienmitglied auf der Börsenleiste in das Kollegium und reduziert dann den Schulden-Marker der Kompanie um eins. Ein Familienmitglied im Kollegium gilt als Kompanie-Anteil. Hat die Kompanie weitere Schulden, wiederholt ihr diesen Schritt.

Falls sich am Ende immer noch Familienmitglieder auf der Börsenleiste befinden, aber keine Kompanie-Schulden mehr getilgt werden müssen, schiebt ihr die verbliebenen Familienmitglieder auf der Börsenleiste einzeln bis ganz nach rechts und behaltet ihre Reihenfolge bei.

III. Ämter besetzen

In dieser Phase werden alle freien Ämter der Kompanie neu besetzt.

ÄMTER BESETZEN: DER ABLAUF

Ämter werden in aufsteigender Nummernfolge (siehe Kartenrückseite) neu besetzt. Freie Ämter können nur aus einem bestimmten Pool von Anwärtern besetzt werden. Das zu besetzende Amt und mögliche Anwärter sind auf der Rückseite der Karte aufgeführt. Wenn ein Anwärter berufen wurde, wird dieses Familienmitglied auf das Amt gesetzt und die Familie bekommt die entsprechende Ämter-Karte.

- ❖ **Nepotismus.** Ihr könnt euer eigenes Familienmitglied für ein Amt berufen. Allerdings benötigt ihr dafür die Zustimmung aller übrigen Familien, die ein Mitglied im entsprechenden Anwärter-Pool haben. Dies gilt nicht für die Wahl des Vorsitzenden.
- ❖ **Beförderungen.** Manche höheren Ämter (*wie der Direktor des Handels*) werden aus Familienmitgliedern berufen, die bereits ein Amt innehaben. Immer wenn auf diese Weise ein Familienmitglied befördert wird, wird die Ämter-Karte ihres vorherigen Amtes umgedreht und auf den Stapel der freien Ämter, in aufsteigender Reihenfolge, gelegt. **Falls auf der Ämter-Karte bereits Ermattungs-Marker liegen, werden diese auf die neue Ämter-Karte übernommen.**

Keine Anwärter? In manchen Situationen gibt es keinen Anwärter für ein Amt. In diesem Fall wird dieses Amt beim Besetzen der Ämter übersprungen und bleibt für den Rest der Runde leer. Es führt dann keine Aktionen aus und kann auch selbst niemanden berufen. Falls das Amt, das einen Anwärter berufen soll, frei ist, wird das entsprechende zu besetzende Amt übersprungen.

Weitere Ämter zu besetzen, ist recht simpel. Personen, die das Spiel gerade lernen, können sie anhand des folgenden Beispiels nachvollziehen und den Rest dieses Abschnitts nur bei Bedarf lesen.

ÄMTER BESETZEN

Der Vorsitzende (Pink) muss einen neuen Direktor des Handels berufen und kann einen beliebigen anderen Inhaber eines Amts (außer Gouverneure) dafür auswählen. Dies sind die aktuellen Kandidaten:



Pink würde gerne den Ausführenden der Militärischen Belange für das Amt bestimmen, dies geht aber wegen der Nepotismus-Regel nur mit Zustimmung von Gelb und Blau. Gelb und Blau verweigern diese.



Gelb bietet Pink £1 für die Beförderung. Blau geht dieses Angebot mit und erhöht um die Versprechen-Karte „Zustimmung zum Nepotismus“. Diese Karte würde es Pink später erlauben, Blau zu ignorieren, wenn wieder auf Nepotismus geprüft wird. Pink ist einverstanden und befördert den Flottenverwalter.

Zunächst bewegt Blau das Familienmitglied vom Flottenverwalter-Feld hinüber zum Feld des Direktors des Handels und nimmt dessen Ämter-Karte. Die Ermattung des Flottenverwalters wird mit auf die neue Karte genommen. Anschließend wird die Flottenverwalter-Karte auf den Stapel der freien Ämter gelegt.



DIREKTOR DES HANDELS

Der Vorsitzende befördert einen anderen Amtsinhaber – mit Ausnahme des Vorsitzenden oder eines Gouverneurs. Falls alle Ämter unbesetzt sind, kann ein beliebiger Schreiber gewählt werden. *Anmerkung: Kommandanten sind keine Amtsinhaber.*

FLOTTENVERWALTER

Der Vorsitzende beruft einen beliebigen Schreiber auf dieses Amt.

MILITÄRISCHE BELANGE

Der Vorsitzende beruft einen beliebigen Kommandanten einer Präsidentschafts-Armee auf dieses Amt. Falls es keinen solchen Kommandanten gibt, darf ein beliebiger Offizier berufen werden. Gibt es auch keinen solchen, darf ein beliebiger Offiziersanwärter dafür bestimmt werden.

PRÄSIDENTEN

Der Direktor des Handels beruft einen Schreiber oder einen Gouverneur dieser Präsidentschaft auf dieses Amt.

GOVERNEURE

Der Präsident dieses Gouverneursamts beruft einen Schreiber oder einen Offizier in dieser Region auf dieses Amt. Das Familienmitglied, das dieses Amt besetzt, wird auf das passende Gouverneurs-Plättchen platziert. *Anmerkung: Ein Kommandant ist kein Offizier und kann deswegen nicht zum Gouverneur befördert werden*

Falls es einen General-Gouverneur gibt, existieren die Gouverneursämter nicht länger (s. Seite 26).

SUPERINTENDANT DES HANDELS IN CHINA

Der Vorsitzende beruft einen beliebigen Schreiber auf dieses Amt.

IV. Die Kompanie agiert

Beginnend mit dem Vorsitz, führt nun jedes Amt der Kompanie, von links nach rechts entlang des roten Bands auf dem Spielplan, seine Aktionen aus. Der Vorsitzende ist verantwortlich dafür, dass jeweils die entsprechende Person die Aktion des Amtes ausführt, sodass diese Phase zügig gespielt wird. Es darf auch ein Auktionshammer oder eine Glocke verwendet werden.

- ✿ **Freie Ämter.** Manchmal bleiben Ämter unbesetzt, falls keine passenden Anwärter vorhanden waren oder das einstellende Amt unbesetzt war. In diesem Fall wird das Amt übersprungen.
- ✿ **Keine fruchtlosen Aktionen.** Es dürfen keine Aktionen ausgeführt werden, die keinen Effekt haben oder nicht gelingen können, *wie zum Beispiel Handel treiben, ohne dass es ein Schiff gibt, das einen Auftrag erfüllen kann; oder Einsatz, ohne dass ein Würfel vorhanden ist, der ggf. Offiziersverluste auslösen kann.*

ERFOLGSTEST

Es kann riskant sein, in Indien Geschäfte zu machen. Die meisten Aktionen in Indien erfordern von der ausführenden Person einen Erfolgstest, um festzustellen, ob die Aktion gelingt. Bei jedem Erfolgstest wird gewürfelt. Die Anzahl der Würfel hängt davon ab, wie viele Ressourcen für diese Aktion vorhanden sind und wofür sie verwendet werden. Gezahltes Geld kommt aus der Schatulle des Amtes und wird an die Bank gezahlt.

Bevor ein Erfolgstest ausgeführt wird, wird entschieden, wie viele Ressourcen für die Aktion ausgegeben oder verwendet werden. Nehmt dann die auf der Ämterkarte angegebene Anzahl an Würfeln.

Entfernt anschließend eine den Abzügen entsprechende Anzahl an Würfeln. Würfelt nun und **wendet das Ergebnis des niedrigsten Würfels an**, um eins der drei Ergebnisse zu erhalten.

- ☛ 1 oder 2: Erfolg.
- ☛ 3 oder 4: Misserfolg. **Der Erfolgstest kann erneut ausgeführt werden, falls genügend Ressourcen zur Verfügung stehen.**
- ☛ 5 oder 6: katastrophaler Misserfolg. Dieses Amt wird keine weitere Aktion ausführen. Der aktuelle Amtsinhaber wird sofort entlassen und zurück in den Familienvorrat gelegt. Die Ämter-Karte wird verdeckt auf das Feld „freie Ämter“ gelegt. Falls Ermattungen auf der Ämterkarte lagen, werden diese in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Anmerkung: Manche Ämter verwenden das Ergebnis des Erfolgstests auf andere Art und Weise, dies wird jeweils in den entsprechenden Regeln erläutert.

Erfolgswahrscheinlichkeit

| | 1W6 | 2W6 | 3W6 | 4W6 | 5W6 | 6W6 | 7W6 |
|---------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 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% |



VORSITZ

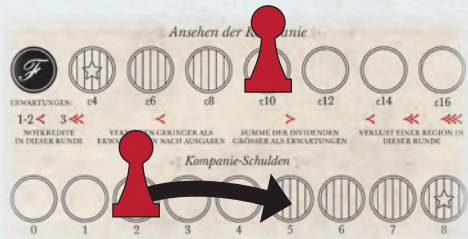
Der Vorsitzende kann zunächst die Schulden der Kompanie erhöhen und muss dann das Kompanie-Vermögen verteilen.

Der Schulden-Marker der Kompanie kann bis zu dreimal bewegt werden. Jedes Mal wird das Kompanie-Vermögen um £5 erhöht. Um in einer Runde weitere Schulden aufzunehmen, muss eine Mehrheit der Personen, die Anteile an der Kompanie haben, für jeden einzelnen Schulden-Schritt darüber hinaus ihre Einwilligung geben. (*Bedenkt: Der Vorsitzende zählt dafür auch als Kompanie-Anteil!*) Es können nicht mehr Schulden aufgenommen werden, als die Schuldenleiste hergibt.

Anschließend wird das Budget zugeteilt: Das **komplette Kompanie-Vermögen** wird in die Vermögen der Ämter verteilt. Passt den Vermögen-Marker auf der Leiste an und gebt dem entsprechenden Amt das Geld. *Anmerkung: Der Vorsitzende kann die Schulden auch während der Verteilung erhöhen, um den Ablauf einfacher zu gestalten. Allerdings folgt ihr stets den Regeln des vorherigen Abschnitts!*

SCHULDEN AUFNEHMEN

Die Kompanie hat 2 Schulden und ein Vermögen von £3 aus der vorherigen Runde. Da die Ämter über kaum noch Finanzmittel verfügen, möchte der Vorsitzende neues Kapital generieren. Er kann die Schulden der Kompanie um bis zu 6 Schritte erhöhen - mit der Einwilligung einer Mehrheit der Personen mit Kompanie-Anteilen. Der Vorsitzende möchte aber nicht als Bittsteller auftreten und belässt es bei 3 neuen Schuldenschritten. Mit diesen erhöht er das Vermögen der Kompanie um £15 auf nun insgesamt £18.



DIREKTOR DES HANDELS



Der Direktor des Handels kann die Aktion *Sondergesandter* ausführen, auch mehrmals hintereinander. Danach darf er Schreiber und Schiffe zwischen Präsidentschaften bewegen.

Sondergesandter

Führe einen Erfolgstest aus. Ein Würfel pro bezahltem £1. Es gibt keinen Abzug.

Bei Erfolg, wählt eins der Folgenden:

- ☛ **Eröffne Handel mit China.** Das Amt des Superintendanten des Handels in China wird geschaffen, indem die entsprechende Ablage rechts neben dem Spielplan (neben der bengalischen Präsidentschaft) abgelegt und die Ämterkarte aus dem Stapel der unbenutzten Ämter herausgesucht wird. Dieses Amt wird nun sofort besetzt.
- ☛ **Eröffne einen Auftrag.** Öffne einen geschlossenen Auftrag in einer beliebigen Region in Indien, die **nicht** von der Kompanie kontrolliert wird.

Anschließend dürfen 2 Bewegungen ausgeführt werden. Bei beiden darf ein Schreiber oder ein Schiff aus einer Präsidentschaft oder einer Seeregion in eine andere bewegt werden.

SONDERGESANDTER

Der Direktor des Handels entschließt sich dazu, £3 für einen Sondergesandten auszugeben. Der Erfolgstest ist erfolgreich und er entscheidet sich für das Eröffnen eines Auftrags.

Da Bengalen bereits von der Kompanie kontrolliert wird, kann hier der zweite Auftrag durch den Sondergesandten nicht eröffnet werden. Stattdessen wird der Auftrag in Maratha eröffnet.





FLOTTENVERWALTER

Der Flottenverwalter rüstet Schiffe aus, kauft sie, und mietet sie für die Kompanie.

Es muss so viel Geld aus dem Vermögen dieses Amtes benutzt werden, bis nur noch maximal £2 übrig bleiben. Geld kann folgendermaßen ausgegeben werden:

- ☛ **Mietet Charterschiffe.** Beahlt £2 an die Bank, um ein Charterschiff aus dem allgemeinen Vorrat in eine Seeregion zu platzieren. Charterschiffe sind Schiffe, die für eine kurze Dauer gemietet werden. Sie werden in der Auffrisch-Phase zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.
- ☛ **Rüstet ein Schiff in einer Werft aus.** Zahlt £3 an die Bank und nimmt ein Schiff von einer Werft und platziert es in einer der drei Seeregionen. *Anmerkung: Die Person, der diese Werft gehört, muss nicht einwilligen.*
- ☛ **Kauft Kompanie-Schiffe.** Wenn es keine Schiffe auf Werften gibt, können £5 an die Bank bezahlt werden, um ein Kompanie-Schiff aus dem allgemeinen Vorrat in eine Seeregion zu setzen.



MILITÄRISCHE BELANGE

Das Amt für militärische Belange verlegt Offiziere und Regimenter zwischen Armeen, ernennt neue Offiziere und ernennt Kommandanten.

Zuerst dürfen bis zu zwei Bewegungen zwischen Armeen erfolgen. Bei jeder Bewegung wird ein Offizier oder ein Regiment von einer Armee zu einer anderen bewegt. Bewegte Offiziere/Regimenter bleiben in der oberen Hälfte des Armee-Felds

Anschließend wird jeder Offiziersanwärter im entsprechenden Feld einer der drei Armeen zugeteilt. Platziert die neuen Offiziere in der oberen Hälfte des entsprechenden Armee-Felds.

Schließlich wird für jede Armee, in der eine Person **mehr Familienmitglieder hat** als der aktuelle Kommandant oder die keinen aktuellen Kommandanten hat, ein neuer Kommandant ernannt. Der neue Kommandant kommt aus einer der Familien, die am meisten Offiziere in dieser Armee hat. Platziert dann einen Offizier dieser Familie auf dem Kommandantenamt dieser Armee und legt den bisherigen Kommandanten zurück in die obere Hälfte dieser Armee - dieser ist nun wieder ein Offizier.

KOMMANDANTEN ERNENNEN

Das Amt für militärische Belange (Blau) hat das Bewegen und Zuteilen der Offiziere abgeschlossen und muss nun neue Kommandanten ernennen.

Die Armee von Bombay wird übersprungen, da dort keine Familie mehr Familienmitglieder hat als der Kommandant.

Die Armee von Madras hat keinen Kommandanten, deswegen muss das Amt für militärische Belange zwischen Gelb und Blau wählen und bestimmt Blau.

Der Kommandant der Armee von Bengalen hat nicht länger die meisten Familienmitglieder in seiner Armee und muss neu bestimmt werden. Das Amt für militärische Belange ernennt einen der eigenen blauen Offiziere als neuen Kommandanten und der pinke bisherige Kommandant wird wieder Offizier. Da dies kein „Amt besetzen“ ist, kann blau die Nepotismus-Regel ignorieren.





TÄTIGKEITEN DER PRÄSIDENTEN

Jeder Präsident generiert Einkommen für die Kompanie mit der Aktion „Handel treiben“ und legt die Reihenfolge fest, in der er selber, sein Kommandant und seine Gouverneure agieren.

Kommandanten und Gouverneure müssen keine Aktionen ausführen, aber sie müssen die Gelegenheit dazu erhalten. Jedes Amt muss alle seine Aktionen ausgeführt haben, bevor das nächste Amt damit beginnen darf (*dreht eure Familienmitglieder auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass sie bereits ihre Aktionen ausgeführt haben*). Die Handels-Aktion kann zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Tätigkeiten des Präsidenten ausgeführt werden, solange kein anderes Amt bei seiner Aktion unterbrochen wird.

- ✿ **Vakante Präsidenschaften.** Falls eine Präsidenschaft nicht besetzt ist, entscheidet der Vorsitzende über die Reihenfolge, in welcher der Kommandant und die Gouverneure agieren. Der Vorsitzende darf aber keine lokalen Allianz-Käufe bestätigen oder „Handel treiben“-Aktionen ausführen.

Handel treiben

Ihr könnt mit der Handels-Aktion Aufträge in Indien erfüllen - ausgehend vom Heimathafen eurer Präsidenschaft und über alle weiteren offenen Aufträge fortgeführt, die ihr erfüllt. Die „Handel treiben“-Aktion kann vor oder nach dem Kommandanten oder den Gouverneuren ausgeführt werden. Führt dazu folgende Schritte aus:

1. Benennt die Regionen, in denen ihr die Handel treiben wollt. Ihr müsst dabei auch eure Heimatregion benennen und dürft keine Regionen benennen, in denen ihr keinen Handel treiben könnt, da ihr kein Schiff dafür übrig habt oder weil ihr einen Auftrag nicht erfüllen könnt, da verbundene Aufträge geschlossen sind.
2. Führt einen Erfolgstest aus - ein Würfel pro bezahltem £1. Zieht einen Würfel pro Region ab, die ihr in Schritt 1 benannt habt und die außerhalb eurer Heimatregion liegt.

Bedenkt: Wie bei allen Erfolgstests, könnt ihr diesen Wurf während der Tätigkeiten der Präsidenschaft wiederholen, solange ihr genügend Ressourcen habt und keinen katastrophalen Misserfolg als Ergebnis hattet.

Bei Erfolg: Platziert einen Schreiber auf einem offenen, leeren Auftrag für jedes Schiff, das in der Seeregion dieser Präsidenschaft ist. Ihr müsst so viele Schreiber wie möglich platzieren, aber nur in den vorher bestimmten Regionen. Der erste Schreiber muss auf dem Heimathafen der Präsidenschaft platziert werden (dieser ist durch eine fette schwarze Linie markiert). Nachdem dieser Auftrag erfüllt ist, müssen weitere Schreiber angrenzend an einen bereits platzierten Schreiber gesetzt werden. Für jeden erfüllten Auftrag erhöht ihr das Kompanie-Vermögen um den angegebenen Betrag.

- ✿ **Keine Schreiber verfügbar?** Falls bereits alle Schreiber platziert wurden und noch Schiffe vorhanden sind, um weitere zu erfüllen, legt ihr stattdessen „Erfüllte Aufträge“-Marker (Rückseite der „geschlossenen Aufträge“-Marker) auf die Aufträge. Dies zeigt an, dass sie erfüllt wurden.
- ✿ **Privilegien der Heimatregion.** Ein Präsident darf niemals den Auftrag einer Heimatregion einer anderen Präsidenschaft erfüllen (*auch nicht, wenn diese Präsidenschaft vakant ist*).
- ✿ **Ein Handel.** Jeder Präsident darf maximal einmal erfolgreich Handel treiben pro Runde.



Nehmt euch dann £1 pro so erfülltem Auftrag aus der Bank.



Anschließend nimmt jede Familie £1 aus der Bank pro ihr angehörendem Schreiber, den ihr auf einem Auftrag platziert habt.

KOMMANDANTEN



Zunächst könnt ihr Gelder vom zuständigen Präsidenten anfordern, um lokale Allianzen zu kaufen, die im eigenen Armee-Feld liegen, und sie dann in den oberen Bereich des Armee-Felds verschieben. Die Kosten dafür stehen auf dem Allianz-Plättchen und werden aus der Präsidentenschatulle bezahlt.

- ✿ **Lokale Allianzen.** Lokale Allianzen sind temporäre Armee-Plättchen. Ihre Stärke kann für zweierlei Dinge verwendet werden: Für die Einsatz-Aktion oder um zur Verteidigung gegen Bedrohungen in Indien in der „Ereignisse in Indien“-Phase beizutragen. Jedes Plättchen darf dabei nur auf einmal in der Runde benutzt werden, in der es gekauft wurde. Sein Stärkewert darf dementsprechend auch nicht aufgeteilt werden.

Anschließend könnt ihr so viele Einsatz-Aktionen ausführen, wie ihr wollt und bezahlen könnt.

Einsatz

Führt folgende Schritte aus:

1. Benennt ein Ziel. Ihr könnt die Heimatregion eures Präsidenten, irgendeine andere Region, die eurer Präsidentschaft zugeordnet ist, oder eine beliebige Region, die eine Grenze zu einer eurer Präsidentschaft zugeordneten Region hat, auswählen. Ihr dürft niemals die Heimatregion oder eine Kompanie-Region eines anderen Präsidenten auswählen. *Bedenkt: Ihr könnt keine Aktionen ausführen, die keinen Effekt haben, falls erfolgreich. So könnt ihr keine von der Kompanie kontrollierte Region als Ziel bestimmen, es sei denn, dort ist mindestens ein geschlossener Auftrag oder eine Unruhe.*
2. Führt einen Erfolgstest aus. Pro Offizier oder Regiment, das ihr „erschöpft“, erhaltet ihr einen Würfel. Zusätzlich bekommt ihr pro lokaler Allianz, die ihr „erschöpft“, die Anzahl der auf dem Plättchen angegebenen Würfel. Um einen Offizier, ein Regiment oder eine lokale Allianz zu „erschöpfen“, schiebt ihr sie in die **untere Hälfte des Armee-Felds**. Zieht so viele Würfel ab, wie es der Stärke der Region entspricht. Falls die Region zu einem Reich gehört, zieht ihr zusätzlich die Stärke aller dazugehörenden Regionen ab. *Bedenkt: Wie bei jedem Test, kann auch dieser nach einem Misserfolg wiederholt werden, solange es keinen katastrophalen Misserfolg gab und ihr die nötigen Ressourcen habt. Regionen, die von der Kompanie kontrolliert werden, haben einen Stärkewert von Null in der Verteidigung, also gibt es keinen Würfel Abzug für sie.*
3. Verluste checken. Jede Familie würfelt je einmal pro Offizier, der bei dieser Aktion erschöpft wurde (*aber niemals für Regimenter!*). Bei einer 6 wird dieser Offizier als Verlust zurück in den Familienvorrat gelegt.

EINSATZ

Der Kommandant von Madras führt die Einsatz-Aktion aus. Die möglichen Zielregionen sind Madras (kontrolliert von der Kompanie), Hyderabad und Mysore.

Obwohl Madras einen geschlossenen Auftrag hat, der durch die Einsatz-Aktion geöffnet werden könnte, möchte der Kommandant direkt Profit machen. Mysore kann £9 Beute generieren bei einer Stärke von 3 (da es ein Teil des Bombay-Reichs ist). Hyderabad bietet £15 Beute bei einer Stärke von 2.

Der Kommandant entscheidet sich für einen Angriff auf Hyderabad und erschöpft 3 Offiziere und 2 Regimenter für 5 Würfel. 2 Würfel werden wegen der Stärke der Region abgezogen. Der Test ist ein Erfolg.



Nun testen alle Familien, die Offiziere im Einsatz erschöpft haben, ihre möglichen Verluste. Keine Sechsen wird gewürfelt, so haben alle überlebt.



Bei Erfolg führt ihr folgende Schritte aus:

1. Teilt die Beute. Je nach Zielregion nehmt ihr folgende Geldbeträge aus der Bank:

| pro Turm-Ebene | Beute-Marker (falls aufgedeckt) |
|----------------|---------------------------------|
| +£4 | +£4 bis +£9 |

- ✦ **Minimale Beute.** Gibt es weniger Beute als die Anzahl der Offiziere +1 (die in der Aktion genutzt wurden und überlebt haben), erhöht den Betrag um die Differenz (aus der Bank).

£

Verteilt das Geld nun unter denjenigen, die an der Einsatz-Aktion **teilgenommen und überlebt** haben. Zunächst nimmt der Kommandant £1 (*der Anteil des Kommandanten*), dann £1 pro Offizier derselben Familie. Danach bekommt die nächste Familie im Uhrzeigersinn £1 pro eigenem Offizier usw. Verteilt das Geld weiter so im Uhrzeigersinn, bis entweder alle Offiziere ihr Geld bekommen haben oder kein Geld mehr vorhanden ist. Nachdem die Familien so bezahlt wurden und falls noch Geld übrig ist, legt ihr pro Regiment und pro lokaler Allianz (*unabhängig von ihrer Stärke*) £1 zurück in die Bank. Falls dann immer noch Geld übrig ist, beginnt ihr erneut mit dem Verteilen, ausgehend vom Anteil des Kommandanten und seinen Offizieren.

BEUTE VERTEILEN

In Hyderabad wurden £15 erbeutet: £4 pro Turm-Ebene und £7 für den Beute-Marker. Die Armee von Madras steht unter dem Kommando von Pink und hat folgende Streitkräfte genutzt:



drei Offiziere



zwei Regimenter

In der ersten Runde nimmt Pink £2 (*für den Anteil des Kommandanten und für den Offizier*), Gelb nimmt £1, Blau nimmt £1 und £2 gehen an die Bank für die beiden Regimenter. Es bleibt also noch Beute übrig, so dass eine zweite Runde ausbezahlt wird. Nach der zweiten Runde bleiben £3 übrig, sodass in der letzten Runde Pink noch einmal £2 bekommt und Gelb £1.

Finale Aufteilung der Beute:



Die Sitzreihenfolge, ausgehend vom Kommandanten: Pink, Gelb, dann Blau.

2. Nehmt Trophäen. Die Familie des Kommandanten nimmt einen Trophäe-Marker pro Turm-Ebene in der angegriffenen Region. Entfernt dann den Turm und die Kuppel aus der Region. Falls dies eine Hauptregion war, entfernt ihr auch alle entsprechenden Flaggen.
3. Sorgt für Ordnung. Öffnet alle Aufträge und entfernt alle Unruhen aus dieser Region.
4. Schafft ein Gouverneursamt. Falls die Region nicht von der Kompanie kontrolliert wird, schiebt ihr den „Kontrolle/Beute“-Marker mit dem Symbol dieser Region nach oben, in das Präsidenten-Feld. **Diese Region gehört nun zu dieser Präsidentschaft.** Legt das passende Gouverneurs-Plättchen auf diese Region. Nehmt anschließend die passende Gouverneurskarte aus dem Stapel der freien Ämter und platziert sie im freies Ämter-Feld. Diese Region wird nun von der Kompanie kontrolliert.



Beispiel: Punjab gehört nun zur Präsidentschaft von Bombay.

- ✦ **Richtet den Elefanten neu aus.** Falls der Elefant in der angegriffenen Region stand und auf eine andere Region ausgerichtet war, stellt ihr ihn nun in die Mitte der Region. So zeigt ihr an, dass diese Region nun gegen die Kompanie rebellieren möchte.

Falls die Einsatz-Aktion in einem katastrophalen Misserfolg endet, gebt ihr zunächst die Hälfte eurer Trophäen (aufgerundet) in den Vorrat ab und nehmt dann euren Kommandanten zurück in den eigenen Vorrat.

Die weiteren Ämter in diesem Abschnitt werden erst im Verlauf des Spiels durch Aktionen geschaffen. Geschieht dies, legt ihr deren Ämter-Karte in das Freie Ämter-Feld.

GOVERNEURE

Gouverneure werden durch die Einsatz-Aktion geschaffen.

Gouverneure können eine Reihe von Verwaltungsaktionen ausführen, indem sie aus einem kleiner werdenden Würfelvorrat Würfel verbrauchen. Zunächst nehmt ihr dafür so viele Würfel, wie auf der Ämter-Karte angegeben. Dann führt ihr die Verwaltungsaktion aus:

Verwalten

Führt einen Erfolgstest mit allen Würfeln aus dem gebildeten Würfelvorrat aus. Es gibt keine Abzüge.



Bei Erfolg nehmt ihr £1 und wählt eine der drei folgenden Optionen. Falls der vorherige Erfolgstest kein Erfolg war, bekommt ihr ein weiteres Mal £1.

- **Baut ein Kompanie-Schiff.** Das Bauen eines Schiffs verläuft über zwei erfolgreiche Verwaltungsaktionen. Falls kein Kompanie-Schiff in eurer Region steht, könnt ihr dort eins platzieren. Falls aber in eurer Region bereits ein Kompanie-Schiff steht, verlegt ihr es nun in die Seeregion eures Präsidenten. *Anmerkung: Ein Schiff in einer Landregion stellt ein noch nicht fertig gebautes Schiff dar und hat keinen weiteren Effekt im Spiel.*
- **Ein Regiment ausheben.** Platziert ein Regiment aus dem Vorrat in die Armee eures Präsidenten. Regimente gelten als Offiziere, aber Beute, die ihnen zusteht, wird direkt an die Bank gezahlt und sie können nicht als Verluste entfernt werden.
- **Steuern eintreiben.** Erhöht entweder das Kompanie-Vermögen um £2 oder legt £2 aus der Bank in die Präsidentenschatulle – ihr könnt die Summe nicht teilen. Wenn ihr in einer Runde mehr als einmal Steuern eintreibt, müsst ihr **nach dem erstmaligen Eintreiben von Steuern pro weiterem Steuereintreiben eine Unruhe in die Region legen.**

Bei Misserfolg legt ihr eine Unruhe in die Region.

Reduziert dann die Anzahl der Würfel im gebildeten Würfelvorrat um 1, unabhängig vom Ergebnis des Erfolgstests. Ihr dürft die Verwalten-Aktion weiterhin ausführen, bis eins von folgenden Dingen eintritt: das Ergebnis ist ein katastrophaler Fehlschlag, es sind keine Würfel mehr im gebildeten Würfelvorrat oder ihr entschließt euch aufzuhören.

VERWALTEN-AKTION

Der Gouverneur von Madras führt die Verwalten-Aktion aus. Es sind 4 Würfel im Würfelvorrat.

Der erste Test ist ein Erfolg und es werden Steuern eingetrieben - £2 für die Präsidentenschatulle.

Der Gouverneur verwaltet ein weiteres Mal: Erneut fließen £2 Steuern in die Präsidentenschatulle. Da dies aber das zweite Mal Steuern eintreiben in dieser Runde war, muss auch ein Unruhe-Marker in die Region gelegt werden.



Es bleiben nur noch zwei Würfel im Würfelvorrat übrig, aber der Präsident benötigt noch mehr Geld. So macht der Gouverneur noch einen Erfolgstest. Diesmal ist es ein Misserfolg! Es muss ein Unruhe-Marker in die Region gelegt werden.

Gegen das Drängen und Bitten von Freunden und Familie entschließt sich der Gouverneur, ein letztes Mal zu würfeln. Und er hat Glück! Es ist ein Erfolg und er entschließt sich, ein Kompanie-Schiff in Auftrag zu geben, das in die Region gelegt wird. Das Schiff benötigt aber eine weitere Aktion, um fertiggestellt zu werden und dann im südlichen Indischen Ozean platziert zu werden.

Nach diesen riskanten Zügen hat die Familie des Gouverneurs einen Bonus von insgesamt £4 für die erfolgreichen Verwalten-Aktionen erhalten. Anmerkung: Da die letzte Aktion ein Erfolg nach einem Fehlschlag war, wurden dabei £2 statt den üblichen £1 Bonus generiert.

SUPERINTENDANT DES HANDELS IN CHINA

Dieses Amt kann entweder durch eine erfolgreiche Sondergesandter-Aktion des Direktors für Handel oder durch das Verabschieden des Gesetzes „Gesandter nach China“ geschaffen werden. Nachdem es geschaffen wurde, wird es sofort durch den Vorsitzenden mit einem beliebigen Schreiber besetzt.

Anders als in der Schatulle eines Präsidenten, können in der Schatulle des Superintendanten nur Schiffe sein. Der Flottenverwalter oder der Direktor des Handels können Schiffe hierhin versenden, als ob es eine Seeregion wäre. Diese Schiffe zählen, als ob sie in der östlichen Seeregion wären, was Stürme, Ausgaben, Ereignisse und Gesetze anbelangt.

Dieses Amt agiert, nachdem der Präsident von Bengalen agiert hat.

Handel in China

Um in China zu handeln, führt ihr einen Erfolgstest aus. Nehmt einen Würfel pro Schiff in eurer Schatulle. Dieser Test darf nur ein einziges Mal pro Runde ausgeführt werden und auch nur dann, wenn mindestens eine von der Kompanie kontrollierte Region ein Export-Symbol hat.



Export-Symbol

£

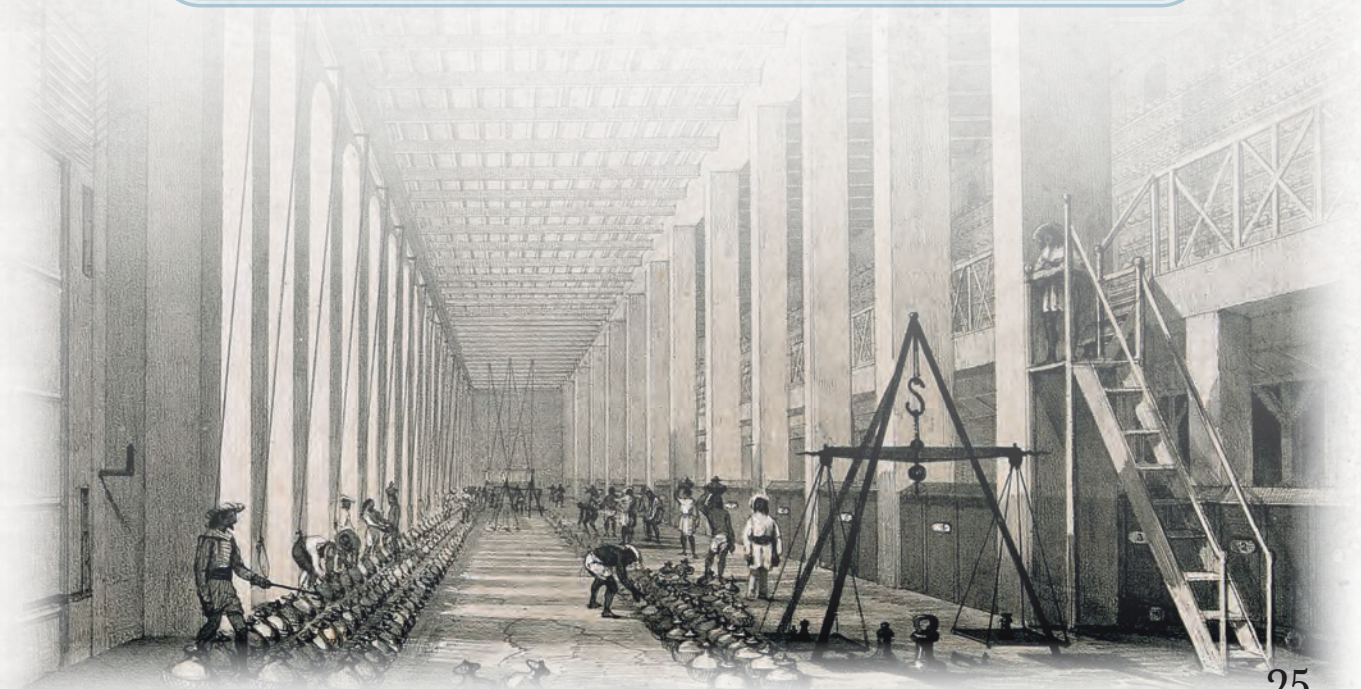
Bei Erfolg erhöht ihr das Kompanie-Vermögen um £4 pro Export-Symbol in allen von der Kompanie kontrollierten Regionen. Anschließend nehmt ihr £1 aus der Bank pro Export-Symbol in allen von der Kompanie kontrollierten Regionen.

HANDEL IN CHINA

Der Superintendant des Handels in China entschließt sich, Handel zu treiben und würfelt dazu mit 3 Würfeln (einem pro Schiff).



Der Test ist erfolgreich. Der Superintendant erhöht das Kompanie-Vermögen um £16 (£4 pro Export-Symbol in von der Kompanie kontrollierten Regionen). Als Bonus nimmt Blau £4 (£1 pro Export-Symbol).



GENERAL-GOUVERNEUR

Das Amt des General-Gouverneurs wird durch das Gesetz gleichen Namens geschaffen. Wird es verabschiedet, werden alle derzeitigen Gouverneure sofort entlassen und zu Ruheständlern. Entfernt alle Gouverneurs-Plättchen vom Spielplan sowie alle nicht fertiggestellten Kompanie-Schiffe. Es werden ab jetzt nicht länger neue Gouverneure geschaffen (auch keine Plättchen platziert), wenn weitere Regionen von der Kompanie kontrolliert werden. *Anmerkung: Die auf dem Spielplan aufgedruckten Kompanie-Symbole zeigen an, welche Regionen von der Kompanie kontrolliert werden, wenn der General-Gouverneur im Spiel ist.*

Die Familie, die die Karte des Direktors des Handels hält, ersetzt sie mit der General-Gouverneurs-Karte. Sie legt dann das General-Gouverneur-Kärtchen auf das rote Band. Alle Ermattungen des Direktors des Handels werden auf die neue Ämter-Karte transferiert. Schließlich wandern alle Gouverneurs-Karten und die Karte des Direktors des Handels zurück in die Schachtel.

Der General-Gouverneur wird auf die gleiche Weise wie der Direktor des Handels vom Vorsitzenden eingesetzt. Dieses Amt kann, genauso wie jedes andere, vom Personalabbau betroffen sein.

Der General-Gouverneur setzt Präsidenten ein und führt seine Aktionen während der Kompanie-Phase zu dem Zeitpunkt aus, an dem ansonsten der Direktor des Handels seine Aktionen ausgeführt hätte. Die Schatulle des Direktors des Handels wird nun vom General-Gouverneur verwendet. Von jetzt an befolgt ihr beim Verlust einer Region der Kompanie durch einen Angriff zwar die Regeln für den Verlust einer Region, aber ihr überspringt den Schritt, in dem der Gouverneur entfernt wird.

Wenn der General-Gouverneur agiert, erhöht er zunächst das Kompanie-Vermögen um £3 pro Region, die von der Kompanie kontrolliert wird.

Anschließend darf der General-Gouverneur beliebig oft die Regieren-Aktion ausführen.

Regieren

Führt diese Aktion wie folgt aus:

1. Führt einen Erfolgstest aus mit einem Würfel pro bezahlten £1. Es gibt keine Abzüge.
2. Pro gewürfelter 6 platziert ihr einen Unruhe-Marker **in jeder** Region, die von der Kompanie kontrolliert wird.



Bei Erfolg nehmt ihr £1 pro Region, die von der Kompanie kontrolliert wird.

Wählt dann **für jede** von der Kompanie kontrollierte Region eine der folgenden Optionen (*Anmerkung: Es muss jeweils eine Option gewählt werden*):

- ☛ **Ein Schiff vom General-Gouverneur bauen lassen.** Platziert ein Schiff der Kompanie in einer beliebigen Seeregion (einschließlich China).
- ☛ **Ein Regiment vom General-Gouverneur ausheben.** Fügt ein Regiment aus dem Vorrat einer beliebigen Armee hinzu.
- ☛ **Steuern durch den General-Gouverneur erheben.** Erhöht entweder das Kompanie-Vermögen um £2 oder legt £2 aus der Bank in die Schatulle eines beliebigen Amtes – mit Ausnahme der des General-Gouverneurs. Platziert dann einen Unruhe-Marker in einer Region, die von der Kompanie kontrolliert wird. Falls diese Option mehrere Male ausgeführt wird, müsst ihr die Unruhe-Marker jeweils in eine andere Region legen.

Bei Fehlschlag legt ihr 1 Unruhe-Marker in jede Region, die von der Kompanie kontrolliert wird.

- ☛ **Einmal regieren.** Der General-Gouverneur darf pro Runde maximal einmal erfolgreich regieren.

V. Boni

In dieser Phase erhalten die Familien ihre Boni. Jede Familie nimmt £1 aus der Bank pro Werft mit einem ausgerüstetem Schiff, sowie für jeden Betrieb, der ihnen gehört.

VI. Einkommen

Während dieser Phase bezahlt die Kompanie ihre Ausgaben, überprüft ihre Markterwartungen und zahlt Dividenden.

Das Ansehen der Kompanie wird zu diesem Zeitpunkt häufig angepasst. Falls der Ansehen-Marker zu irgendeinem Zeitpunkt nach ganz links auf der Ansehen-Leiste geschoben wird, ist die Kompanie gescheitert. Geht dann sofort zur Schlusswertung über (s. Seite 9).

AUSGABEN

Reduziert zunächst das Vermögen der Kompanie um £1 pro Schuldenschnitt auf der Kompanie-Schuldenleiste, pro Regiment und pro Offizier in Armeen (Kommandanten zählen dabei nicht) und pro Schiff in einer der drei Seeregionen.

- ✿ **Notkredit.** Falls die Kompanie ihre Ausgaben nicht bezahlen kann, **musst** sie Notkredite aufnehmen, um alle Ausgaben zu begleichen. Pro Notkredit wird der Schulden-Marker der Kompanie um ein Feld nach rechts auf der Kompanie-Schuldenleiste verschoben. Die Kompanie erhält dafür £5 in ihr Vermögen. Falls der Schulden-Marker der Kompanie bereits auf dem am weitesten rechts liegenden Feld ist, erhält die Kompanie trotzdem £5, der Marker bleibt einfach dort liegen. Führt dies so häufig aus, bis alle Ausgaben beglichen sind. Die Schritte für Notkredite auf der Schuldenleiste führen nicht zu Ausgaben in dieser Runde. Nachdem alle Ausgaben durch Notkredite bezahlt wurden, setzt ihr das Vermögen der Kompanie auf null.
- ✿ **Öffentliche Demütigung.** Verringert das Ansehen der Kompanie um einen Schritt auf der Kompanie-Ansehen-Leiste, falls ihr einen oder zwei Notkredite in dieser Runde aufnehmen musstet. Verringert das Ansehen der Kompanie um 2 Schritte, wenn ihr drei oder mehr Notkredite in dieser Runde aufnehmen musstet.

PRÜFT DIE MARKTERWARTUNGEN

Bewegt dann das Ansehen der Kompanie einen Schritt nach links, falls das Vermögen der Kompanie **niedriger** ist als der Erwartungswert, der unter dem aktuellen Ansehen der Kompanie angegeben ist.

ZAHLT DIVIDENDEN

Der Vorsitzende kann nun Dividenden ausbezahlen.

Die Kosten für eine Dividende entsprechen der Anzahl der derzeit ausgegebenen Kompanie-Anteile. Wenn eine Dividende ausgezahlt wird, zieht ihr diesen Betrag vom Vermögen der Kompanie ab. Jede Familie erhält £1 pro eigenem Kompanie-Anteil. Es können mehrere Dividenden ausgeschüttet werden. *Bedenkt: Der Vorsitzende gilt auch als Kompanie-Anteil in Bezug auf Dividenden.*

- ✿ **Öffentliche Euphorie.** Erhöht das Ansehen der Kompanie um einen Schritt nach rechts, falls mehr Geld als Dividende ausbezahlt wurde als der Erwartungswert.



VII. Ereignisse in Indien

In dieser Phase würfelt ihr mit dem Sturmwürfel und führt den Effekt von Stürmen aus. Dann führt ihr eine bestimmte Anzahl an Ereignissen in Indien aus, bei denen sich die politische und wirtschaftliche Landkarte Indiens ändern kann. Regionen, die von der Kompanie kontrolliert werden, können rebellieren.

DER STURMWÜRFEL

Würfelt den Sturmwürfel. Das Würfelergebnis gibt an, welche Schiffe in einen Sturm geraten und wie viele Ereignisse in Indien ausgelöst werden.

✿ **Stürme.** Wenn eine der drei Seeregionen gewürfelt wurde, würfelt ihr für jedes Schiff in dieser Region, mit Ausnahme der Kompanie-Schiffe und der Charterschiffe, einen Würfel. Wenn die Seite mit drei Stürmen erwürfelt wurde, muss in allen Seeregionen gewürfelt werden.

Bei 1 oder 2 passiert dem Schiff nichts. Bei 3 oder 4 dreht ihr das Schiff auf seine „Schaden“-Seite um. Falls das Schiff bereits beschädigt war, sinkt es nun und ihr müsst es zurück auf die Werft legen. Bei 5 oder 6 sinkt das Schiff und ihr legt es zurück auf die Werft. Wenn ein Schiff zurück auf die Werft gelegt wird, legt ihr es mit der nicht-beschädigten Seite (*blau*) offen ab.

✿ **Ereignisse in Indien.** Nachdem Stürme ausgeführt wurden, führt ihr so viele Ereignisse in Indien aus, wie es der Zahl auf dem Sturmwürfel entspricht. Für jedes Ereignis in Indien dreht ihr eine Ereignis-Scheibe vom Stapel um. Häufig öffnen oder schließen Ereignisse Aufträge in Indien oder sie verändern die Stärke einer Region und es kommt zu einer Kettenreaktion. **In vielen Fällen zeigt die Rückseite der obersten Scheibe auf dem Stapel die Region an, in der das Ereignis stattfindet.**

EIN EREIGNIS DREHEN



TUMULTE

Schließe den nördlichsten, offenen Auftrag. Sind alle geschlossen: Kettenreaktion (schließe Aufträge in verbundenen Regionen).



Die neu gezogene Scheibe ist „Tumulte“. Sie werden in Maratha stattfinden, da diese Scheibe nun oben auf dem Stapel liegt.

VERLUST EINES SCHREIBERS

Bei manchen Ereignissen werden Aufträge geschlossen. Wenn ein Schreiber auf einem solchen Auftrag liegt, kommt er zurück in den Familienvorrat. Wenn sich auf dem Auftrag ein Marker für erfüllte Aufträge befindet, wird dieser stattdessen auf die Rückseite (geschlossen) gedreht.

KETTENREAKTION

Falls ihr dazu aufgefordert werdet, einen Auftrag zu schließen, aber alle Aufträge dieser Region sind bereits geschlossen, kommt es zu einer Kettenreaktion. Schließt dann alle offenen Aufträge, die eine Verbindung zu einem Auftrag in dieser Region haben. Falls dabei ein verbundener Auftrag bereits geschlossen ist, schließt ihr stattdessen den am weitesten nördlich liegenden Auftrag dieser Region. Falls bereits **alle Aufträge** dieser Region wiederum geschlossen sind, kommt es zu einer weiteren Kettenreaktion dieser Art.

Jede Region kann nur einmal pro Ereignis-Scheibe eine Kettenreaktion auslösen. Eine Region kann jedoch häufiger pro Ereignis-Scheibe vom Effekt einer Kettenreaktion betroffen sein. Mit anderen Worten: Eine Region kann mehrmals mit geschlossenen Aufträgen durch andere Regionen „geflutet“ werden, sie kann aber nur einmal selbst „überlaufen“.

VERLUST EINER REGION

Angriffe gegen die Kompanie können den Verlust einer von der Kompanie kontrollierten Region herbeiführen. Dies wird in folgenden Schritten ausgeführt:

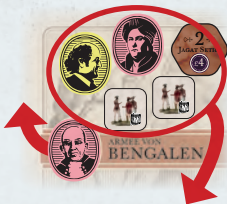
1. **Der Kommandant verliert sein Gesicht.** Der Kommandant der Armee dieser Region legt die Hälfte (aufgerundet) der Trophäen, die seine Familie besitzt, zurück in den Vorrat (*eine Familie mit 3 Trophäen würde 2 verlieren*). Legt auch den Kommandanten zurück in seinen Vorrat.
2. **Offiziere flüchten.** Würfelt für jeden Offizier dieser Armee mit einem Würfel und entfernt ihn bei einer 6.
3. **Den Gouverneur eliminieren.** Falls diese Region einen Gouverneur hat, legt ihr ihn zurück auf den Stapel der freien Ämter und gebt das Familienmitglied, das bisher das Amt innehatte, zurück in den Vorrat dieser Familie. Falls sich Ermattung auf der Ämter-Karte befindet, legt ihr diese zurück in den Vorrat.
4. **Die lokale Regierung wieder einsetzen.** Entfernt das Gouverneurs-Plättchen, alle Kompanie-Schiffe und alle Unruhe-Marker. Platziert dann wieder eine Kuppel mit einer Turm-Ebene in dieser Region (platziert auch eine entsprechende Flagge, falls diese Region im Zuge einer erfolgreichen Invasions-Krise gefallen ist). Legt den Kontroll-Marker dieser Region mit der Beute-Seite nach unten in die Region (*diese Region erzeugt in Zukunft nicht länger Bonus-Beute und gehört nicht länger zu der Präsidentschaft*). **Schließt jeden offenen Auftrag in der Region.** Falls bereits alle geschlossen sind, führt ihr eine Kettenreaktion aus.
5. **Die Schmach der Kompanie.** Reduziert das Ansehen der Kompanie auf der Ansehens-Leiste für jede einzelne Region, die so in dieser Runde verloren wurde (inklusive dieser Region) um je einen Schritt nach links. *Beispiel: Die erste verlorene Region in einer Runde verringert das Ansehen um 1 Schritt, die zweite verringert das Ansehen bereits um 2 weitere Schritte usw.* Dies kann zum Scheitern der Kompanie führen. Falls das passiert, endet das Spiel. Führt dann die Ereignisse in Indien noch komplett aus und geht dann zur Schlusswertung über.

VERLUST EINER REGION

Das Ereignis ist eine Krise mit einer Stärkewandlung von +3. Der Elefant schaut nach Bengal, das zur Zeit von der Kompanie kontrolliert wird, sodass die Krise also ein Angriff auf die Kompanie ist (alle möglichen Krisen-Ereignisse werden auf den Seiten 32 und 33 erklärt). Die gesamte Angriffsstärke ist 8 (3 durch die Ereignis-Scheibe, 2 durch die Region des Angreifers und 3 durch die 3 Unruhe-Marker). Der Kommandant der Armee von Bengal verfügt über 2 Offiziere, 2 Regimenter und die Jagat Seths. Dies ist zusammengenommen eine Stärke von 6 und nicht ausreichend, um den Angriff abzuwehren. Der Kommandant (Pink) muss also die gesamte Armee erschöpfen und die Region ist verloren. Es entsteht ein neues Reich mit Maratha als Hauptregion.

Der Kommandant verliert nun die Hälfte (aufgerundet) seiner Trophäen. Da die Familie 3 besitzt, verliert sie 2. Der Kommandant wird zurück in den Familienvorrat gelegt.

Jetzt würfelt jede Familie für ihre Offiziere in der Armee dieser Region. Pink würfelt mit einem Würfel, ebenso Gelb. Gelb würfelt eine 6 und verliert den Offizier.



Danach räumt ihr die Region auf und die lokale Regierung wird wieder eingesetzt. Den Gouverneur und seine Ämter-Karte legt ihr zurück in ihren Vorrat; das Gouverneurs-Plättchen und Unruhe-Marker zurück in den allgemeinen Vorrat. Der Kontroll-Marker der Region wird auf sie zurückgelegt. *Anmerkung: Eine Region generiert ihren Beute-Bonus nur einmal pro Spiel.*

Anschließend wird jeder Auftrag in der Region geschlossen und eine Kuppel mit einer Turm-Ebene in die Region gelegt. Schließlich wird das Ansehen der Kompanie verringert. Da dies die erste Region in dieser Runde ist, die verloren wurde, verringert sich das Ansehen um 1 Schritt nach links auf der Ansehens-Leiste. *Anmerkung: Da dies ein Angriff auf die Kompanie war, wird es zu weiteren Angriffen kommen, falls es weitere Regionen gibt, in denen Unruhe-Marker liegen.*



DER MARSCH DES ELEFANTEN

Nach manchen Ereignissen bewegt sich der Elefant. Überprüft zuerst die imperiale Ambition. Ansonsten bewegt sich der Elefant in die Region der obersten Ereignis-Scheibe des Stapels.

- ❖ **Imperiale Ambition.** Nachdem eine Krise als erfolgreiche Invasion ausgeführt wurde, platziert ihr den Elefanten in die Hauptregion des erfolgreichen Reichs, unabhängig davon, welche Region auf der Ereignis-Scheibe auf dem Stapel angezeigt wird.

Nachdem der Elefant bewegt wurde, müsst ihr noch seine Ausrichtung bestimmen:

- ❖ Falls die Region von der Kompanie kontrolliert wird, platziert ihr ihn in das Zentrum der Region.
- ❖ Falls die Region von einer anderen Region dominiert wird, platziert ihr den Elefanten so auf der Grenze, dass er zum Souverän dieser Region schaut, um eine drohende Rebellion anzudeuten.
- ❖ Falls die Region souverän ist, platziert ihr den Elefanten auf der Grenze, die dem entsprechenden Form-Symbol der Ereignis-Scheibe entspricht (Kreis, Dreieck oder Quadrat). Dies stellt eine drohende Invasion dar. Der Elefant sollte so ausgerichtet sein, dass er auf die Region schaut, die hinter dieser Grenze liegt. Falls der Elefant eine Region anschaut, die bereits von der agierenden Region (mit dem Schwanz des Elefanten) dominiert wird, die dreht ihr ihn von dieser Grenze auf die erste Region, die im Uhrzeigersinn nicht davon betroffen ist.

- ❖ **Komplettes Reich.** In dem seltenen Fall, dass alle Nachbar-Regionen bereits dominiert sind, platziert ihr den Elefanten auf der Grenze mit dem entsprechenden „umdigieren-Pfeil“ und dreht ihn so, dass er auf die Hauptregion des Reichs schaut.

MARSCH DES ELEFANTEN



Nachdem die Krise ausgeführt wurde, bewegt sich der Elefant in die Region, die auf der obersten Ereignis-Scheibe des Stapels angezeigt wird – z.B. Mysore. Da Mysore souverän ist, nimmt der Elefant eine offensive Haltung an und schaut über die Grenze, die mit dem Kreis versehen ist (nach Bombay).



„Three Nobleman in Procession on an Elephant“ (ca. 1790) von Venkatchellum. Das Gemälde wurde in oder in der Nähe von Hyderabad während der Zeit von Nizam Ali Khan geschaffen. Der Künstler stellt 3 wichtige Adelige während einer Parade dar. Die Adelige marschieren hier Seite an Seite mit indischen und britischen Streitkräften. Während die Kompanie in Konflikt mit der Konföderation von Maratha stand, arbeitete Hastings mit Nachdruck daran, die Allianz mit Hyderabad gegen ihren gemeinsamen Feind aufrechtzuerhalten. Diese Bestrebungen zwangen Nizam schließlich in eine sehr unvorteilhafte „Allianz“ mit der Kompanie.



DIE EREIGNISSE

In diesem Abschnitt werden alle Ereignisse in Indien beschrieben.



Tumulte

Schließt den nördlichsten, offenen Auftrag in der Region, die auf der oben liegenden Scheibe des Stapels angezeigt wird. Falls dort ein Schreiber liegt, legt ihn zurück in den Familienvorrat. Falls bereits alle Aufträge dieser Region geschlossen sind, führt ihr eine Kettenreaktion aus.



Geldregen

Jede Familie nimmt £1 aus der Bank für jeden Schreiber, den sie auf einem Auftrag in der Region der Ereignis-Scheibe, die oben auf dem Stapel liegt, und jeder daran angrenzenden Region hat (d. h., jede, mit der sie sich eine Grenze teilen).



Neu Mischen

Führt zunächst einen Marsch des Elefanten aus. Dann mischt ihr diese Scheibe wieder mit den übrigen Scheiben des Stapels. Anschließend mischt ihr die bereits abgelegten Ereignis-Scheiben und legt sie wieder verdeckt oben auf den Stapel. Im seltenen Fall, dass der Stapel leer war, führt ihr den Marsch des Elefanten erst nach dem neuen Mischen aus.



Anführer

Falls die Region der oben auf dem Stapel liegenden Ereignis-Scheibe souverän ist, fügt ihr dem dortigen Turm eine Turm-Ebene hinzu. Andernfalls behandelt ihr dieses Ereignis wie eine Rebellion in der angezeigten Region, die eine Stärkemodifikation in Höhe des Explosions-Symbols bekommt (siehe den Abschnitt über Krisen).

Neuausrichtung des Elefanten. Falls der Elefant in einer von der Kompanie kontrollierten Region steht, die erfolgreich rebelliert, führt ihr sofort einen Marsch des Elefanten aus. *(In allen anderen Fällen führt dieses Ereignis nicht zu einer Bewegung des Elefanten.)*



Frieden

Öffnet alle Aufträge, die über die Grenze mit dem Elefanten hinweg verbunden sind. Dann fügt ihr jeder Region, die vom Elefanten berührt und nicht von der Kompanie kontrolliert wird, eine Turm-Ebene hinzu. Falls der Elefant komplett innerhalb einer Region steht (also eine Rebellion droht), öffnet ihr alle Aufträge in dieser Region und entfernt dort alle Unruhe-Marker. **Führt anschließend einen Marsch des Elefanten aus.**

BEISPIEL FÜR FRIEDEN



Die gezogene Ereignis-Scheibe zeigt Frieden. Dieses Ereignis betrifft den Ort, an dem sich der Elefant befindet - hier die Grenze zwischen Mysore und Madras. Der Auftrag in Madras wird nun geöffnet und der Turm in Mysore um eine Ebene von 2 auf 3 erhöht. *Anmerkung: Der zweite Auftrag in Madras bleibt geschlossen und auch die Unruhe-Marker verbleiben dort, da der Elefant nicht innerhalb Madras platziert war, sondern auf der Grenze.*

Schließlich bewegt sich der Elefant im Marsch des Elefanten auf die Grenze mit dem Dreieck in Richtung Hyderabad.

Krise



Wie beim Frieden, wird auch hier der Ort der Krise durch die Platzierung des Elefanten bestimmt und nicht durch die oberste Scheibe des Stapels. Der Schwanz des Elefanten (*von wo er herkommt*) bestimmt den Angreifer. Der Kopf des Elefanten (*dahin, wo er hingeht*) bestimmt den Verteidiger. **Nachdem die Krise ausgeführt wurde, führt ihr einen Marsch des Elefanten aus.**

INVASION

Falls der Angreifer eine souveräne Region ist, führt ihr eine Invasion aus. Überprüft, ob die Stärke des Angreifers (*inklusive der Stärke der anderen Regionen, die zum selben Reich gehören*) plus dem Stärkemodifikator auf der Ereignis-Scheibe größer ist als die Stärke des Verteidigers (*inklusive der Stärke der anderen Regionen, die zum selben Reich gehören*). Ist dies der Fall, war die Invasion erfolgreich. Wenn nicht, schlug die Invasion fehl.

War die Invasion erfolgreich, entfernt ihr die Flagge von der Kuppel der Region und ersetzt sie mit der Flagge des Angreifers.

- ✿ **Zerschlagenes Reich.** Falls die angegriffene Region eine Hauptregion war, entfernt ihr alle Flaggen dieses Reichs und legt sie zurück in den Vorrat.
- ✿ **Neues Reich.** Falls der Angreifer erfolgreich war und noch keine Flagge hat, platziert ihr eine Flagge mit Stern aus dem Vorrat auf seiner Kuppel. Falls keine Flaggen mehr im Vorrat sind, wird kein neues Reich gegründet und es wird keine Flagge zum Angreifer oder Verteidiger hinzugefügt.

Falls die Invasion fehlschlägt, entfernt ihr eine Turm-Ebene vom Angreifer.

REBELLION

Falls der Angreifer eine dominierte Region ist, führt ihr eine Rebellion aus. Eine Rebellion ist eine Krise zwischen der unterworfenen Region und der Region, die sie dominiert (*andere Regionen im Reich haben keinen Einfluss darauf!*). Überprüft, ob die Stärke des Angreifers plus dem Stärkemodifikator auf der Ereignis-Scheibe größer ist als die Stärke des Verteidigers. Ist dies der Fall, war die Rebellion erfolgreich; wenn nicht, ist sie fehlgeschlagen.

Falls eine Rebellion erfolgreich ist, wird die angreifende Region nun souverän. Legt ihre Flagge zurück in den Vorrat. **Schließt dann alle offenen Aufträge in der angreifenden Region. Falls bereits alle geschlossen sind, führt ihr eine Kettenreaktion aus.**

Falls die Rebellion fehlschlägt, entfernt ihr eine Turm-Ebene aus der Hauptregion.

INVASION DURCH MYSORE



Die Ereignis-Scheibe ist eine Krise +1. Der Elefant steht auf der Grenze zwischen Mysore und Hyderabad. Dies bedeutet, dass Mysore nun eine Invasion von Hyderabad startet.

Hyderabad ist Teil eines Reichs, sodass der Stärkewert 2 ist (1 durch Hyderabad plus 1 durch Madras). Mysores Stärke ist 3 (2 durch Mysore plus 1 durch die Ereignis-Scheibe).

Mysores Stärke ist also größer; somit ist die Invasion erfolgreich. Ein neues Reich entsteht. Weil Hyderabad eine Hauptregion war, verlieren darüber hinaus alle Regionen des alten Reichs ihre Flaggen.

Schließlich marschiert auch der Elefant. Normalerweise würde er nun nach Hyderabad gehen. Da dies aber eine erfolgreiche Invasion war, greift die Imperiale Ambition-Regel (S. 30). Der Elefant wird also stattdessen auf die Grenze mit dem Quadrat in Mysore gestellt.



ANGRIFFE GEGEN DIE KOMPANIE

Sowohl Invasionen als auch Rebellionen gegen Regionen, die von der Kompanie kontrolliert werden, werden auf selbige Weise ausgeführt. Immer wenn die Kompanie von einer Krise betroffen ist, muss sie zuerst diese Krise bewältigen (die primäre Krise) und dann wird **in jeder Region, in der Unruhe-Marker liegen**, eine Rebellion nach folgenden Regeln ausgeführt:

- ☛ **Reihenfolge.** Führt immer zuerst die primäre Krise aus. Beginnt dann beim Kommandanten der Armee von Bombay und weiter abwärts. Der entsprechende Kommandant wickelt die Angriffe auf die entsprechenden Präsidenschaften in beliebiger Reihenfolge ab.
- ✿ **Vakante Kommandanturen.** Falls das Kommandantenamt unbesetzt ist, wickelt das Amt für militärische Belange den Angriff ab (*trifft die Entscheidungen bezüglich „erschöpfen“ usw.*) Falls dieses Amt auch nicht besetzt ist, entscheidet der Vorsitzende. Die Familie, die so anstelle des Kommandanten handelt, erhält keine Trophäen.
- ☛ **Angreiferstärke.** Für die primäre Krise bestimmt ihr den Stärkewert je nach Art der Krise (Invasion oder Rebellion). Addiert dann +1 Stärke pro Unruhe-Marker in dieser Region. In anderen Regionen ist die Stärke jeder Rebellion so hoch wie die Anzahl der Unruhe-Marker dort.
- ☛ **Die Verteidigung sammeln.** Der Kommandant der Region muss so viele Teile der Armee „erschöpfen“, wie die Stärke der Krise ist oder so viele wie möglich. Falls die Stärke der Krise größer ist als die so erschöpften Teile, ist die Krise erfolgreich. Führt daher einen Verlust der Region aus (S. 29).

Falls der Angriff fehlschlägt, entfernt ihr alle Unruhe-Marker in der angegriffenen Region und der Kommandant der Region erhält eine Trophäe.
- ✿ **Fehlgeschlagene und erfolgreiche Invasionen.** Wenn die primäre Krise eine fehlgeschlagene Invasion war, entfernt ihr eine Turm-Ebene von der angreifenden Region (falls möglich). Wenn es eine erfolgreiche Invasion war, folgt ihr den Regeln für das Errichten oder Erweitern eines Reichs, wie auf der vorherigen Seite beschrieben.

Ausländische Invasion

Würfelt den Sturmwürfel und führt in jeder Region, die vom Sturm betroffen ist, eine Invasions-Krise und/oder einen Angriff gegen die Kompanie aus (Bombay für Westindischer Ozean, Madras für Südindischer Ozean und Bengalen für den Ostindischen Ozean). Falls alle Stürme erwürfelt wurden, führt dieses Ereignis einmal in jeder dieser Regionen aus. Falls keine Stürme gewürfelt wurden, führt ihr dieses Ereignis stattdessen in der Region der obersten Ereignis-Scheibe des Stapels aus.

Würfelt für jedes Ereignis einen Würfel. Behandelt es wie eine Invasion mit einer dem Würfelergebnis entsprechenden Stärke. Zusätzlich geschieht Folgendes, falls die Ausländische Invasion erfolgreich war:

- ☛ Schließt alle offenen Aufträge in der Region. Sind bereits alle Aufträge geschlossen, führt eine Kettenreaktion aus.
- ☛ Legt die Flagge von der Kuppel dieser Region zurück in den Vorrat. Falls diese Region eine Hauptregion war, legt ihr alle Flaggen der entsprechenden Farbe zurück in den Vorrat. Falls die Region von der Kompanie kontrolliert wurde, platziert ihr ihre Kuppel zurück in die Region. In allen Fällen setzt ihr die Stärke der Region auf die Hälfte der Stärke der erfolgten Invasion (abgerundet).
- ✿ **Neuausrichtung des Elefanten.** Falls der Elefant komplett in einer Region stand, die von der Kompanie kontrolliert wurde und in die hinein es eine Invasion gab, führt ihr einen Marsch des Elefanten aus und nutzt das Form-Symbol „Kreis“. (*Anderenfalls bewegt sich der Elefant nicht.*)



VIII. Parlamentssitzung

Die Person mit der Premierminister-Scheibe wählt ein Gesetz, über das nun abgestimmt wird. Sie zieht dazu bis zu drei Gesetz-Karten, eine nach der anderen, offen vom Stapel und bestimmt eine davon. Die übrigen werden abgelegt. Ihr solltet euch jeweils über das Gesetz austauschen und es diskutieren, bevor ihr ein neues zieht. Der Premierminister darf jedoch keine weiteren Karten ziehen, sobald eine **Dilemma-Karte (oben auf der Karte angezeigt) gezogen wurde. Er muss diese Karte wählen.**

Nachdem ein Gesetz gewählt wurde, muss der Premierminister eine Politik auf der Premierminister-Scheibe auswählen, indem er den Zeiger mit oder gegen den Uhrzeigersinn dreht. **Der Premierminister muss auf diese Weise das erste Feld mit dem Symbol der Gesetz-Karte wählen.** Das Symbol befindet sich unten auf der Karte.

Jedes Feld auf der Politik-Scheibe besteht aus zwei Elementen: Die Folgen einer Politik und ein Ziel. Falls das Gesetz beschlossen wird, betreffen die gewählten Folgen der Politik dieses Ziel (entweder ein Unternehmenstyp, ein Kompanie-Anteil oder eine Belohnung in der Farbe und des Symbols des gewählten Felds).

Es gibt drei mögliche Folgen der Politik:



♣ **Steuern.** Jede Familie muss £1 an die Bank zahlen für jedes Ziel in ihrem Besitz. Jedes Ziel, das nicht auf diese Weise bezahlt werden kann, wird zurück in den entsprechenden Vorrat gelegt (*dies kann auch den Vorsitzenden betreffen!*). Ausgerüstete Schiffe von Werften, die so zurückgelegt werden, verbleiben im Spiel, aber ihre Werften können nicht in der Familien-Phase genommen werden, solange das Schiff im Spiel ist.

♣ **Fenster-Steuer.** Manche Steuerpolitik-Felder zeigen Fenster-Symbole. Falls ein Gesetz verabschiedet wird und das gewählte Politik-Feld ein solches Symbol zeigt, müssen alle Familien jeweils so viel Geld an die Bank zahlen, wie der Anzahl der Fenster-Symbole entspricht, die mit jedem auf Belohnungen und Unternehmen stehenden Familienmitglied verknüpft sind. Falls sie dies nicht können, muss das Unternehmen oder Familienmitglied zurück in den eigenen Vorrat genommen werden.



Fenster-Steuer Symbol



♣ **Bonus.** Jede Familie nimmt £1 aus der Bank pro Ziel in ihrem Besitz.



♣ **Macht.** Tauscht die Positionen des Macht-Markers, der dem Ziel entspricht, mit dem nächst höheren Macht-Marker. Falls der Macht-Marker des Ziels bereits an höchster Stelle liegt, vertauscht zwei beliebige andere Macht-Marker.

Als nächstes liest der Premierminister den Text der Gesetz-Karte laut vor und markiert die *anfängliche Unterstützung*, die unten rechts auf der Karte angegeben ist, mit dem Stimmen-Marker auf der Stimmen-Leiste. Es sollte nun über das Gesetz debattiert werden, bevor ihr zur Abstimmung übergeht.

EIN GESETZ UND EINE POLITIK BESTIMMEN

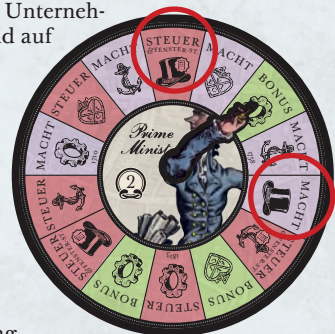
Der Premierminister deckt zuerst den „Importstopp für Baumwolle“ auf, der bei den Familien aber auf wenig Gegenliebe stößt. Er versucht sein Glück und zieht eine zweite Karte. Es ist ein Dilemma, das gewählt werden muss.



Nun wählt der Premierminister eine Politik. Da das Gesetz das Symbol der gesellschaftlichen Unternehmen zeigt, muss das erste passende Feld auf der Politik-Scheibe im oder gegen den Uhrzeigersinn gewählt werden.

Von der bisherigen Position aus im Uhrzeigersinn wäre dies eine Macht-Politik. Gegen den Uhrzeigersinn, eine Steuer-Politik für gesellschaftliche Unternehmen und Fenster.

Der Premierminister entscheidet sich für die Steuer. Wird das Gesetz beschlossen, müssen alle Familien £1 pro gesellschaftlicher Unternehmung und pro Fenster-Symbol in ihrem Besitz an die Bank zahlen. Anschließend wird der Text der Gesetz-Karte ausgeführt.



ABSTIMMUNG

Anfangen mit dem Premierminister, stimmen die Familien nacheinander ab. Nachdem eine Familie abgestimmt hat, stimmt die nächste im Uhrzeigersinn ab. Nachdem alle Familien einmal die Gelegenheit hatten abzustimmen, entscheidet der Premierminister, ob eine zweite Abstimmungsrunde ausgeführt wird oder die Abstimmung an dieser Stelle endet und ausgezählt wird. Falls keine Stimmen in dieser Runde abgegeben wurden, muss ausgezählt werden.

Die Familien bekommen ihre Stimmen aus unterschiedlichen Quellen. Jedes £1, das sie aus dem Familienfundus zahlen, ist 1 Stimme wert. Zusätzlich ist jede Karte mit Stimm-Symbol im Besitz der Familie so viele Stimmen wert, wie sie Symbole zeigt. Wird eine solche Karte verwendet, dreht ihr sie um 90 Grad, um anzuzeigen, dass sie benutzt wurde. *Die Karte wird nach der Abstimmung wieder zurückgedreht.*



Stimmen-Symbol

Markiert die abgegebenen Stimmen mit dem Stimm-Marker schrittweise auf der Abstimmungs-Leiste. Die abstimmende Familie entscheidet, ob der Stimm-Marker nach oben oder unten wandert. Es gibt keine Begrenzung der Anzahl an Stimmen, die abgegeben werden können. Falls der Marker über die Leiste hinausgehen würde, legt ihr Münzen neben die Leiste, um weitere Stimmen anzuzeigen. Falls der Marker dann wieder nach unten wandern sollte, entfernt ihr zuerst diese Münzen.

Die Opposition

Jede Familie, die gegen das Gesetz stimmt, gehört der Opposition an. Sobald eine Familie gegen das Gesetz gestimmt hat, darf sie später keine Stimmen zur Unterstützung dieses Gesetzes abgeben. Alle Oppositionellen sollten ihre Stimmen, die sie gegen das Gesetz abgegeben haben, auf beliebige Weise abzählen (z. B. könnten alle Karten und abgegebenes Geld an einen Ort gebündelt werden).

Eine Familie, die in einer vorigen Stimm-Runde noch für das Gesetz war, darf sich später umentscheiden und zur Opposition überlaufen.

- ✿ **Der Oppositionsführer.** Die Familie, die am meisten Stimmen gegen das Gesetz abgegeben hat, wird zum Oppositionsführer und nimmt den entsprechenden Marker. Falls es einen Gleichstand gibt, behält der bisherige Oppositionsführer den Marker.
- ✿ **Koalitionen in der Opposition.** Familien können ihre Stimmen - mit deren Zustimmung - für andere Familien abgeben. Die andere Familie muss bereits gegen das Gesetz abgestimmt oder dies angekündigt haben. Diese Stimmen zählen dann für diese Familie, wenn der Oppositionsführer ermittelt wird.
- ✿ **Die Ehre des Premierministers.** Der Premierminister darf nicht gegen das zur Abstimmung stehende Gesetz stimmen oder sein Einverständnis dafür geben, dass seine Unternehmen Stimmen zu diesem Zweck generieren. Allerdings kann er dazu gezwungen werden, falls seine „Stimme mit meinen Unternehmen...“-Versprechen-Karte genutzt wird.



DAS AUSZÄHLEN DER STIMMEN

Nach der Abstimmung wird das Gesetz beschlossen oder abgelehnt, je nachdem, wo sich der Stimm-Marker befindet. Zwei Ergebnisse sind möglich:

- ☛ Falls das Gesetz -1 oder noch weniger Unterstützung hat, wurde es abgelehnt. Legt das Gesetz ab, und führt, falls vorhanden, die „Abgelehnt“-Effekte eines Dilemmas aus. Anschließend legt die Familie, die den Oppositionsführer-Marker hält, diesen zurück und nimmt die Scheibe des Premierministers. Schließlich dreht der neue Premierminister den Zeiger um einen Schritt von der festgelegten Politik weg und führt die neue aus.
- ☛ Anderenfalls wird das Gesetz beschlossen. Platziert die Gesetz-Karte neben dem Spielplan in der Nähe der bisher beschlossenen Gesetze. Der Premierminister nimmt einen „beschlossenes Gesetz“-Marker. Dann führt ihr die Politik-Folgen aus und die sofortigen Effekte der Gesetzes-Karte.

Dreht am Ende alle eure für Stimmen verwendeten Karten wieder zurück in ihre normale Position.

- ✿ **Das gesetzlich herbeigeführte Scheitern der Kompanie.** Falls ein Gesetz zum Scheitern der Kompanie führt, endet das Spiel. Beendet noch die Auszählung der Stimmen und geht dann zur Schlusswertung über.

DIE ABSTIMMUNG ZUR DEREGULIERUNG

Im „1758“er und dem langen „1710“er Szenario kann der Premierminister eine Sondersitzung des Parlaments am Anfang der Runde einberufen, noch vor der „London Season“-Phase. Um diese Sitzung einzuberufen, muss der Ansehen- und/oder der Schulden-Marker der Kompanie auf einem gestrichelten Feld stehen. Falls mindestens einer dieser Marker auf einem Feld mit Stern steht, **muss** der Premierminister diese Sondersitzung einberufen, um über die Deregulierung abzustimmen.

Falls die Deregulierung beschlossen wird, reduziert ihr die Schulden der Kompanie um ein Feld pro 2 Schulden und platziert den Ansehen-Marker der Kompanie auf dem „S“-Feld. Der Premierminister erhält einen „beschlossenes Gesetz“-Marker. Die weiteren Änderungen der Deregulierung sind im entsprechenden Kapitel erläutert.

Falls das Gesetz abgelehnt wird, erhöht ihr den Wert der Kompanie-Anteile, indem ihr die Anteile-Punkte-Ablage auf dem Kollegium platziert (oder umdreht). Anteile können nicht mehr als +/- 3 Punkte wert sein. **Anders als bei anderen Abstimmungen über Gesetze, ist dieses Gesetz nicht mit einer Politik verbunden und der Premierminister verbleibt im Amt. Dieses Gesetz wird auch nicht abgelegt. Der Premierminister darf bei dieser Abstimmung auch gegen die Deregulierung stimmen.**

IX. Unterhalt und Auffrischen

Alle Familien müssen für ihre Familienmitglieder auf Belohnungsfeldern zahlen. Für jedes Familienmitglied muss der Betrag, *der rechts neben den Kosten der Belohnung steht*, individuell bezahlt werden. Falls eine Familie nicht für ihr Familienmitglied zahlen kann, legt ihr das Familienmitglied zurück in den Familienvorrat und reduziert die Punkte entsprechend des verlorenen Belohnungswerts auf der Punkteleiste.

Bedenkt, dass Familien sich zu jeder Zeit mit Geld aushelfen können. Falls eine Familie knapp bei Kasse ist, kann sie versuchen, Geld von anderen Familien zu leihen.

Anschließend wird das Spiel für die nächste Runde vorbereitet. Falls dies die letzte Runde war, überspringt ihr diesen Schritt und geht sofort zur Schlusswertung über (S. 9).

- ☛ Legt die Schreiber zurück in ihre entsprechende Präsidentschaft.
- ☛ Legt erfüllte Auftrags-Marker und Präsidentschafts-Teiler zurück in den Vorrat.
- ☛ Legt alle Charterschiffe zurück in den Vorrat.
- ☛ „Erschöpfte“ Offiziere und Regimenter werden wieder aktiviert. Aktivierte lokale Allianzen sind wieder „erschöpft“.
- ☛ Schiebt den Rundenmarker um eine Runde weiter und beginnt die nächste Runde.

Deregulierung

Diese Regeln gelten im 1813er Szenario. Zusätzlich können sie durch eine besondere Abstimmung auch im langen 1710er Szenario sowie dem 1758er Szenario zur Deregulierung zur Anwendung gelangen.

FIRMEN

Familien können nun Anteile an Firmen besitzen und diese verwalten. Firmen können unabhängig von der Kompanie in Indien handeln und ermöglichen Familien mit Anteilen alternative Wege, um an Punkte zu gelangen.

Die zwei Firmenkonten

Jede Firma hat zwei Firmenkonten-Felder: Das London-Konto und das Indien-Konto.

- ✿ **London-Konto.** Vom London-Konto werden Ausgaben beglichen und neue Schiffe ausgerüstet. Geld aus Investitionen wird hier abgelegt. *Anmerkung: Es darf kein Geld zwischen dem Familienvermögen und Firmenkonten transferiert werden!*
- ✿ **Indien-Konto.** Auf dem Indien-Konto landen Einnahmen aus dem Handel in Indien. Von diesem Konto werden Dividenden und Ausgaben bezahlt. Was übrig bleibt, wird dann auf das London-Konto transferiert.

Eine Firma auflösen

Falls alle Personen, die Anteile an einer Firma halten, zustimmen, kann diese wieder aufgelöst werden. Folgt dazu den Regeln für Auflösungen auf S. 41.

Spezieller Ruhestand

Während der „London Season“ dürfen alle Personen mit mindestens einem Anteil an einer Firma ein zusätzliches Familienmitglied aus dem eigenen Vorrat in den Ruhestand schicken. Die Summe, die für diesen Ruhestand insgesamt ausgegeben wird, darf dabei nicht die höchste ausgezahlte Dividende einer der Firmen, von denen diese Person Anteile besitzt, übersteigen. **Folgt ansonsten den üblichen Regeln für Ruhestand.** *Anmerkung: Es darf nur ein einziges Familienmitglied pro Familie so in den Ruhestand geschickt werden, auch wenn sie Anteile an mehreren Firmen hält! Außerdem können Rabatte durch Ehegatten dazu genutzt werden, sich auf einer Belohnung zu platzieren, die teurer ist als die Dividende, die von der Firma ausgezahlt wurde.*

- ✿ **Anrühige Firmen.** Eine Firma, die bisher noch keinen Dividenden-Marker gesetzt hat oder deren Dividenden-Marker noch auf der „Null“ steht, darf nicht für einen speziellen Ruhestand verwendet werden.

Firmen während der Schlusswertung

Zu Beginn der Schlusswertung erhalten oder verlieren alle Personen so viele Punkte pro eigenem Firmen-Anteil, wie es dem Firmenwert entspricht und je nachdem, wie viele Familienmitglieder im Schuldner-Turm sind. Nachdem die Punkte summiert wurden, werden Brüche abgerundet.

Anschließend darf jede Person mit Firmen-Anteilen einen speziellen Ruhestand ausführen, unabhängig davon, ob die Kompanie fehlgeschlagen ist oder erfolgreich war. Erst dann folgt die übrige Schlusswertung. *Anmerkung: Da es sich hierbei nicht um die „London Season“-Phase handelt, werden keine Karten aus der „London Season“-Auslage genommen.*



DIE FIRMENPHASE

Die Firmen-Phase wird zwischen der Familien- und der Ämter-besetzen-Phase in zwei Schritten ausgeführt: Firmen-Investitionen und Firmen-Strategie.

FIRMEN-INVESTITIONEN

Der erste Schritt der Firmen-Phase unterliegt keiner besonderen Reihenfolge. Ihr könnt folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen. Die Firmen-Phase endet, wenn niemand weitere Aktionen ausführen möchte. Falls es zu Timing-Konflikten bei einer Firma kommt, bestimmt der Firmen-Verwalter die Reihenfolge. Timing-Konflikte zwischen Firmen werden vom Premierminister aufgelöst.

Zwei der hier beschriebenen Aktionen benutzen Kompanie-Anteile. Sie sind folgendermaßen eingeschränkt:

- ❖ **Schwache Kompanie-Anteile.** Falls das Ansehen der Kompanie oder ihr Schulden-Marker auf einem gestrichelten Feld steht, dürfen keine Kompanie-Anteile dazu verwendet werden, eine Firma zu gründen oder zu investieren.
- ❖ **Frische Kompanie-Anteile.** Ein Kompanie-Anteil, der erst in dieser Runde geschaffen wurde, darf nicht für Investitionen verwendet werden. Dieser Regel darf nicht umgangen werden, indem solche Anteile zu einer anderen Person getauscht werden. *(Neu geschaffene Anteile können mit ihrer Rückseite nach oben platziert und erst nach der Firmen-Phase umgedreht werden. So markiert ihr, dass sie nicht verwendet werden dürfen.)*

Eine Firma gründen

Eine Person, die zurzeit noch keine Firma verwaltet, darf eine Firma gründen, indem sie einen Kompanie-Anteil zurück in den Familienvorrat legt oder indem sie einen Betrieb auf die „Investiert“ Seite dreht. Dreht auch die Familienablage auf ihre Firmen-Urkunde-Seite. Platziert dann ein Familienmitglied aus dem Familienvorrat in das Firmen-Anteils-Feld als erster Firmen-Anteil. Platziert eins eurer Würfelchen auf das am weitesten links liegende Feld der Wert-Leiste (mit dem anderen Würfelchen wird die gezahlte Dividende markiert). Legt £5 aus der Bank in das London-Konto-Feld der Firma. Die Familie gilt nun als Firma und ihr seid nun Firmen-Verwalter.

Kollegium- und Betriebs-Investitionen

Wenn ein Firmen-Verwalter zustimmt, dürfen Personen in eine Firma investieren. Für jedes solches Investment erhält das London-Konto der Firma £5 aus der Bank und es wird ein Familienmitglied der investierenden Person in das Firmen-Anteil-Feld gelegt. Ein Familienmitglied, das auf dem Firmen-Anteil-Feld liegt, ist ein Firmen-Anteil. *Bedenkt: Firmen-Anteile können genau wie Kompanie-Anteile unter den mitspielenden Personen getauscht werden.*

Um zu investieren, muss eine Person erst entweder einen Kompanie-Anteil zurück in den Familienvorrat nehmen oder eine Werkstatt auf ihre „Investiert“-Seite drehen.

- ❖ **Investierte Betriebe.** Ein investierter Betrieb wird in der Schlusswertung nicht gewertet, falls die Kompanie scheitert. Er generiert auch nicht länger einen Bonus.
- ❖ **Das Firmen-Anteil-Limit.** Firmen können maximal 10 Anteile haben. Es darf in Firmen mit 10 Anteilen weiterhin investiert werden, aber es werden dabei keine neuen Anteile geschaffen.

FIRMEN-STRATEGIE

Nach dem Firmen-Investitions-Schritt müssen alle Firmen-Verwalter gleichzeitig und geheim ihre Seeregion bestimmen, in der sie Handel treiben wollen und wie viel Geld sie dafür ausgeben.

Zuerst bestimmt jeder Firmen-Verwalter geheim eine Seeregion und ihren Heimathafen. Hier treiben sie Handel. Dafür wird festgelegt, wie viel Geld sie dazu vom London-Konto der Firma einsetzen. Sie platzieren dazu die passende Firmen-Strategie-Karte verdeckt neben der Firmen-Urkunde; das Geld in das dafür vorgesehene Feld der Urkunde. Eine Firma kann eine beliebige Seeregion auswählen, in der sie **mindestens ein Schiff** hat, selbst wenn der Heimathafen geschlossen ist.

Firmen-Verwalter, die nicht handeln möchten, wählen die Bankett-Strategie. Auf diese Strategiekarte wird kein Geld gelegt. Eine Firma mit dieser Strategie wird keinen Handel treiben und auch keine Dividende auszahlen, allerdings begleicht sie trotzdem ihre Ausgaben! Aber so bleibt der Dividenden-Marker im Hinblick auf den speziellen Ruhestand an Ort und Stelle.

Der Geldbetrag für die Strategie sollte geheim bleiben (verdeckt ihn z. B. mit eurer Hand). Nachdem alle ihre Entscheidungen getroffen haben, werden die Beträge aufgedeckt. Die Strategie-Karten hingegen bleiben weiterhin verdeckt. *Anmerkung: Firmen erhalten nur einen einzelnen Versuch, Handel zu treiben, deswegen sollte dafür genug Geld vorgesehen werden!*

AUFTRÄGE ERFÜLLEN ALS FIRMA

Zu Beginn der Operationen der Präsidentschaft (*noch bevor andere Aktionen ausgeführt werden*), deckt jede Firma dieser Präsidentschaft ihre Strategie auf und führt einen Test mit so vielen Würfeln aus, wie Geld auf der Strategiekarte liegt. Das Geld wird dann an die Bank gezahlt. Wenn zumindest ein Erfolg gewürfelt wird, darf die Firma handeln. Jede Firma die erfolgreich handelt, bekommt einen Initiativwert, der so hoch ist, wie die Anzahl der Schiffe **minus die Anzahl an erfolgreichen Würfelergebnissen** (1er- und 2er-Würfe). Diese Zahl kann negativ sein.

Aufträge werden erfüllt, nachdem der Präsident einen erfolgreichen Wurf bei der Handels-Aktion hatte. Der Wurf des Präsidenten entscheidet über den Initiativwert (wie bei einer Firma). Dabei zählen alle Schiffe in der Seeregion dieser Präsidentschaft.

❁ **Vakante Präsidentschaften oder Misserfolg beim Handel treiben.** Falls die Präsidentschaft nicht besetzt ist oder keinen Handel treibt (aus welchem Grund auch immer), entscheidet der Vorsitzende bei Gleichständen beim Initiativwert. Firmen, die eine mit dieser Präsidentschaft verknüpfte Strategie haben, erfüllen Aufträge, nachdem der Kommandant oder der Gouverneur die Möglichkeit hatte, zu agieren.

Ihr erfüllt die Aufträge dann in der Reihenfolge, die durch den Initiativwert festgelegt wurde: beginnend mit der Firma oder der Kompanie, die den niedrigsten Initiativwert hat, bis hin zu der mit dem höchsten. Wenn sie am Zug sind, erfüllen der Präsident oder der Firmen-Verwalter der entsprechenden Präsidentschaft so viele Aufträge wie möglich. Gleichstände beim Initiativwert werden vom agierenden Präsidenten aufgelöst.

Firmen erfüllen dabei eine Anzahl an offenen Aufträgen, die der Anzahl ihrer Schiffe plus eins entspricht. Aufträge werden beginnend beim Heimathafen der Strategie-Karte erfüllt. Wenn ein Auftrag erfüllt wird, muss es möglich sein, eine durchgängige Verbindung über eigene erfüllte Aufträge bis zum Heimathafen zu ziehen.

Jeder Auftrag kann nur einmal erfüllt werden. Wenn eine Firma einen Auftrag erfüllt, wird er mit einem erfüllten Auftrags-Marker markiert. Anschließend fügt ihr den Wert der erfüllten Aufträge dem Indien-Konto eurer Firma hinzu.

❁ **Zuvor erfüllte Aufträge.** Firmen können Aufträge erfüllen, die in dieser Runde bereits von einer anderen Firma oder der Kompanie erfüllt wurden. Die Kompanie kann Aufträge erfüllen, die in dieser Runde bereits von einer Firma erfüllt wurden. Das Erfüllen eines zuvor erfüllten Auftrags generiert jedoch nur noch die Hälfte des aufgeführten Wertes (abgerundet).

Schließlich erhöht ihr den Wert-Marker eurer Firma um ein Feld pro £6, die ihr in diesem Zug in das Indien-Konto eurer Firma gelegt habt.

HANDEL TREIBEN ALS FIRMA

Der Präsident von Madras (Pink) beginnt mit den Aktionen seiner Präsidentschaft. Die Firma von Grün deckt die Strategie-Karte für den südlichen Indischen Ozean auf – dort sind £4. Grün würfelt und ist erfolgreich. Da Grün 2 Schiffe hat und 3 Erfolge gewürfelt hat, ist der Initiativwert von Grün -1. Das ist sehr gut!

Der Präsident führt seine Aktionen fort und entschließt sich später, Handel zu treiben. Er bestimmt 2 Regionen außerhalb der Heimatregion und würfelt 5 Würfel (er gibt £7 aus). Der Initiativwert ist 2 (4 Schiffe minus 2 Erfolge).

Die Aufträge werden nun in Reihenfolge der Initiative erfüllt. Die Firma von Grün erfüllt zuerst die beiden Aufträge in Madras und einen in Hyderabad (zusammen £16). *Bedenke: Firmen können einen Auftrag mehr erfüllen, als sie Schiffe haben!* Grün erhöht den Firmen-Wert-Marker um 2 Felder (1 pro durch Handel generierte £6) und fügt £16 zum Indien-Konto der Firma hinzu.

Anschließend ist der Präsident am Zug. Er erfüllt dieselben Aufträge, bekommt dafür aber nur den halben Wert. Außerdem erfüllt er einen zusätzlichen Auftrag in Maratha mit dem letzten Schiff (zusammen £9). Der Präsident nimmt schließlich seinen Bonus von £4 und jeder platzierte Schreiber generiert £1 (£2 für Gelb und £1 für Pink).



AUSGABEN UND DIVIDENDEN VON FIRMEN

Zu Beginn der Einkommens-Phase, noch bevor die Kompanie ihre Ausgaben begleicht, zahlen die Firmen ihre Ausgaben und Dividenden nacheinander in Reihenfolge der Initiative. Gleichstände werden zunächst durch die höhere Anzahl an Fenster-Steuer-Symbolen des Verwalters aufgelöst, anschließend im Uhrzeigersinn ausgehend vom Premierminister.

Firmen-Ausgaben und -Auflösungen

Jede Firma muss folgende Ausgaben zahlen:

- ☛ £1 pro Schiff auf der Firmen-Urkunde.
- ☛ £1 pro Anteil im Firmen-Anteilsfeld oder so viele £, wie es dem Wert der Firma entspricht - je nachdem, was höher ist.

Die Ausgaben können vom London-Konto und/oder vom Indien-Konto bezahlt werden.

Falls eine Firma ihre Ausgaben nicht bezahlen kann, wird sie aufgelöst. Legt alle Anteile auf den Schuldner-Turm auf der Deregulierungs-Karte (*jedes Familienmitglied auf diesem Feld zählt in der Schlusswertung minus 1 Punkt*). Alle Schiffe dieser Firma legt ihr zurück auf die entsprechenden Werften. Der Verwalter der Firma dreht anschließend die Firmen-Urkunde wieder auf ihre Familienseite. *Anmerkung: Alle Betriebe, die in diese Firma investiert wurden (also umgedreht), bleiben für den Rest des Spiels auf ihrer investiert-Seite!*

- ☛ **Notinvestition.** Wenn eine Firma Gefahr läuft, aufgelöst zu werden, kann sie von Personen Investitionen erhalten. Mit diesen kann sie nach den Regeln für Kollegium und Betriebe (siehe S. 38) ihre Ausgaben bezahlen. Falls nach allen Ausgaben Geld übrig bleibt, verfällt dieses. Anschließend reduziert ihr den Wert der Firma um 1 Feld pro erhaltener Notinvestition. *Anmerkung: Wenn eine Firma 10 Anteile hat, kann immer noch in sie investiert werde. Es werden aber keine weiteren Anteile geschaffen.*
- ☛ **Notfusionen.** Läuft eine Firma Gefahr, aufgelöst zu werden, kann sie Fusionsverhandlungen mit einer anderen Firma beginnen. Als Teil der Fusion muss die andere Firma zuerst ihre eigenen Ausgaben zahlen (falls dies nicht bereits geschehen ist); dann alle ausstehenden Ausgaben der Firma, die vor der Auflösung steht.

Dividenden von Firmen

Der Verwalter einer Firma kann entscheiden, Dividenden auszuzahlen. Diese werden vom Indien-Konto der Firma bezahlt. Jede ausgezahlte Dividende generiert £1 pro Anteil für die Familie, die den Anteil besitzt, sowie £1 für den Verwalter der Firma.

❖ **Firmendividende ist optional.** Im Gegensatz zur Kompanie-Dividende können Anteilseigner teilweise oder auch vollständig auf die Auszahlung der ihnen zustehenden Dividende verzichten, solange der Firmen-Verwalter zustimmt. *Beispiel: Eine Firma hat die Anteilseigner Blau (2 Anteile + Verwalter) und Gelb (2 Anteile) und £8 zur Auszahlung. Normalerweise würde jede Dividende insgesamt £5 auszahlen. Dadurch können aber nicht die vollen £8 ausgezahlt werden. Wenn aber Blau zwei Mal auf die Auszahlung für einen der Anteile verzichtet, kann der gesamte Betrag von £8 ausgezahlt werden: Sowohl Blau als auch Gelb bekommen dann £4 vom Indien-Konto der Firma.*

Der Verwalter markiert anschließend die gesamte Summe, die für Dividenden ausbezahlt wurde mit dem Dividenden-Marker der Firma auf der Kompanie-Vermögen-Leiste. *Dieser Wert wird später von den Anteilseignern genutzt, um die maximal erlaubte Höhe des speziellen Ruhestands zu bestimmen (siehe S. 37).*

❖ **Firmen „Bankette“.** Der Marker für Dividenden einer Firma mit der Bankett-Strategie verbleibt auf dem Feld der Kompanie-Vermögen-Leiste, auf dem er in die Runde gestartet ist. (Da keine Dividende ausgezahlt wurde, wird der Marker **nicht** auf Null zurückgesetzt.)

Schließlich wird das auf dem **Indien-Konto** verbliebene Geld auf das **London-Konto** verschoben.

FIRMEN UND STÜRME

Wenn für Stürme in der Indien-Ereignisphase gewürfelt wird, gelten Firmenschiffe als in der Region, die von der Firmen-Strategie festgelegt wurde. Wenn eine Firma die Bankett-Strategie gewählt hat, werden ihre Schiffe nicht von Stürmen beeinflusst.

FIRMEN-AUSGABEN UND DIVIDENDEN

Zu Beginn der Einkommens-Phase muss Grün die Ausgaben und Dividenden seiner Firma bezahlen.

Zuerst müssen die Ausgaben bezahlt werden: £2 für die Schiffe. Dann werden £5 wegen des Werts der Firma fällig. (Falls die Firma 6+ Anteile hätte, so würde diese Zahl fällig.) Die Ausgaben können von beliebigen Konten bezahlt werden. Anschließend verbleiben £13 im Indien-Konto.

Danach entschließt sich Grün, Dividenden auszuzahlen. Jede Dividende kostet die Firma £4 (£3 wegen der Anteile; £1 für den Verwalter). Grün will 3 Dividenden ausbezahlen. Grün nimmt sich daher £6, Pink und Blau bekommen jeweils £3. Der Dividenden-Marker der Firma wird auf die 12 auf der Kompanie-Vermögen-Leiste gestellt. Diese Zahl ist im Folgenden wichtig beim speziellen Ruhestand.

Während der nächsten „London Season“ dürfen Grün, Pink und Blau Geld ausgeben, um ein Familienmitglied aus dem eigenen Vorrat in den speziellen Ruhestand zu schicken. Dessen Belohnung darf maximal £12 kosten.

Anmerkung: dieser spezielle Ruhestand kann auch in der finalen Wertung verwendet werden.

Das Solo- und 2-Personen-Spiel

Im Solo- und 2er-Spiel tretet ihr gegen die Krone an. Manchmal möchte die Krone der Kompanie zum Erfolg verhelfen und selber in ihr eine dominante Rolle spielen. Dann wiederum möchte sie die Kompanie scheitern sehen. Ihr müsst mit der Krone verhandeln und ihre Entscheidungsfindung beeinflussen, um selbst zu gewinnen. Die Krone trifft manchmal schlechte Entscheidungen für die Kompanie. Dann sind teure Einflussnahmen eure einzige Option, die Kontrolle zu behalten. Ihr könnt mit Hilfe der 12 Versprechen-der-Krone Würfelchen Einfluss nehmen. Da es nur eine begrenzte Anzahl an solchen Versprechen-Würfelchen gibt, müsst ihr immer wieder der Krone einen Gefallen tun, um sie zurückzubekommen und erneut einsetzen zu können.

Es gelten die Standard-Mehrpersonenregeln mit folgenden Ausnahmen:

AUFBAU

Wählt den Aufbau eines beliebigen Szenarios. Es empfiehlt sich das 1710-Szenario beim ersten Spiel mit der Krone. Bevor ihr die Aufbau-Karten verteilt, führt ihr folgende Schritte aus:

1. Die Krone nutzt die mit „Die Krone“ überschriebene Familienablage.
2. Die Krone erhält die Familienmitglieder von zwei Familien, sodass sie 36 Familienmitglieder anstatt 18 besitzt. Sie nutzt zuerst immer nur Familienmitglieder einer Farbe.
3. Verteilt die 12 Versprechen-der-Krone-Würfelchen gleichmäßig zwischen der Krone und allen Personen (also je 6 im Solo-Spiel, je 4 im Spiel zu zweit).
4. Ausgehend vom Vorsitzenden beim Aufbau, sitzt die Krone an letzter Stelle in der Spielreihenfolge - oder vor der Person, die als nächstes in der Reihe der Ämter am Zug ist, wenn die Krone selbst den Vorsitz hat.

ABSCHLUSS DES AUFBAUS IM SOLO-SPIEL

Die Krone wird im Solo-Aufbau wie zwei Personen behandelt. Mische die 12 Aufbau-Karten, ziehe 3 Karten, behalte 1 davon und gib 2 an die Krone. Wiederhole dies 3 weitere Male, sodass du am Ende 4 Aufbau- Karten hast, die Krone 8.

Als Variante kann auch mit zufälligen Aufbau-Karten gespielt werden. Nimm dir 4 zufällige Karten und gib der Krone 8.

ABSCHLUSS DES AUFBAUS IM 2ER-SPIEL

Vervollständigt den Aufbau wie im Spiel zu dritt, dabei zählt die Krone als eine Familie. Mischt die 12 Aufbau-Karten, zieht dann jeweils 3 Karten, behaltet jeweils 2 davon und gibt die übrige Karte an die Krone. Wiederholt dies ein weiteres Mal. Am Ende haben jeder von euch und die Krone jeweils 4 Karten.

Der Knopf

Bestimmt eine Spielkomponente oder ein Objekt zum Knopf (*es könnte zum Beispiel ein unbenutzter Firmen-Marker sein oder ein beliebiges anderes Objekt*). Gebt den Knopf an die Person, die zur Rechten (im Uhrzeigersinn) oder zur Linken (gegen den Uhrzeigersinn) neben der Krone sitzt, je nachdem, in welche Richtung der Finger auf der KI-Karte zeigt.

Jedes Mal, wenn die Krone zwischen den Mitspielenden Personen entscheiden muss, wählt sie die Person mit dem Knopf. Wenn ein Zweifel über die Reihenfolge entsteht, wird dieser auch zu Gunsten der Person mit dem Knopf aufgelöst (z.B., *falls beide dieselbe Gunst für die Krone gleichzeitig erfüllen wollen*). Sobald der Knopf jedoch bei einer Entscheidung geholfen hat, gebt ihr den Knopf an die andere Person.

Der Knopf kann auch als Teil eines Tausches zur anderen Person wechseln.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Der Schwierigkeitsgrad der Krone kann auf folgende Weisen angepasst werden:

- ☛ **Lernpartie.** Die Personen erhalten je 5 Versprechen-Karten, die genutzt werden können, um Versprechen-Würfelchen zu erhalten (siehe die Familienablage der Krone).
- ☛ **Normal.** Es stehen keine Versprechen-Karten zum Handeln mit Versprechen-Würfelchen zur Verfügung.
- ☛ **Schwer.** Wie bei Normal, nur gebt ihr 4 weitere Versprechen-Würfelchen an die Krone (2 von jeder Person im Spiel zu zweit).
- ☛ **Experte.** Wie bei Schwer, nur erhält die Krone auch 3 zusätzliche Aufbau-Karten.

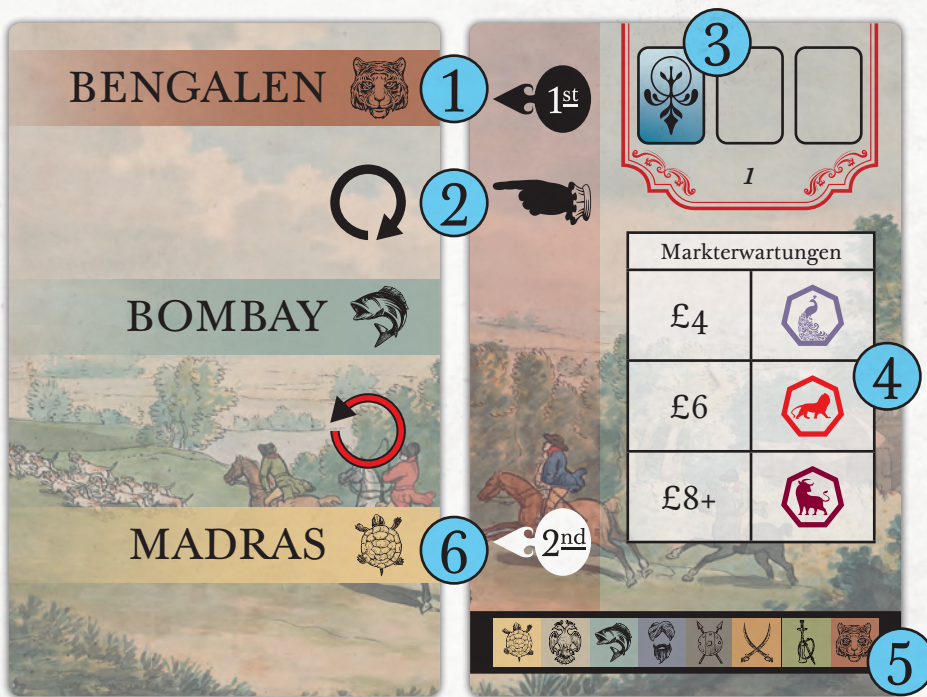
VOR SPIELBEGINN

Mischt die KI-Karten und legt sie als einen verdeckten Stapel bereit. Deckt dann die oberste Karte auf und legt sie offen rechts neben den Stapel der verdeckten Karten. Platziert dann den sogenannten Geschäftsklima-Marker (nutzt hierfür einfach einen unbenutzten Chancen-Marker) auf der Familienablage der Krone, und zwar auf das Symbol, das auf der aufgedeckten KI-Karte zu sehen ist.

SPIELABLAUF

Nutzt das Handbuch der Krone, um das Verhalten und die Aktionen der Krone während des Spiels zu bestimmen. Das Verhalten der Krone in den jeweiligen Phasen wird durch das Handbuch der Krone bestimmt und ist oft durch das derzeitige Geschäftsklima beeinflusst. Es empfiehlt sich jedoch, nicht weiter im Handbuch der Krone zu lesen, als für die derzeitige Phase nötig. Das Geschäftsklima der Krone wird durch die derzeitige KI-Karte bestimmt und Gleichstände werden häufig mit Hilfe der derzeitigen KI-Karte sowie dem KI-Karten-Stapel aufgelöst.

Im Verlauf des Spiels könnt ihr die Aktionen der Krone durch das Ausgeben von Versprechen-Würfelchen beeinflussen. Ihr könnt Versprechen-Würfelchen erhalten, indem ihr Aktionen ausführt, die der Krone helfen. Im 2er-Spiel kann über die Würfelchen auch verhandelt und sie können als Teil einer Abmachung getauscht werden.



KI-KARTEN STAPEL

Ihr müsst euch häufig auf die offene KI-Karte und den KI-Karten Stapel beziehen, um Gleichstände aufzulösen.

Wenn die Krone sich zwischen mehreren Präsidentschaften entscheiden muss, wählt sie die Präsidentschaft auf der Rückseite der obersten KI-Karte des Stapels, auf die der schwarze Pfeil (1) der offen liegenden KI-Karte zeigt. Falls diese Präsidentschaft nicht für die Aktion geeignet ist oder falls eine zweite Präsidentschaft gewählt werden muss, dann wählt sie die, auf die der weiße Pfeil zeigt (6). Falls auch diese Präsidentschaft nicht geeignet ist, dann wählt sie die dritte Präsidentschaft. *Im Beispiel wäre die Reihenfolge Bengalen, dann Madras, schließlich Bombay.*

Wenn die Krone eine Richtung festlegen muss, wählt sie die, auf die der schwarze Finger zeigt (2). *Im Beispiel wäre die Richtung im Uhrzeigersinn.*

Wenn die Krone eine von drei Karten aus der Auslage wählen muss, nimmt sie die Karte, die im oberen Bereich der KI-Karte angezeigt wird (3). Falls die angezeigte Karte nicht verfügbar ist, wählt sie die nächste Karte rechts daneben – sie fängt wieder von links an, falls nötig. *Im Beispiel würde die Krone die Karte ganz links aus der „London Season“-Auslage nehmen.*

Wenn die Krone ihr Geschäftsklima während der Aktionen des Vorsitzenden ändert, ermittelt ihr das neue Klima anhand der Tabelle auf der offenen KI-Karte (4). *Zum Beispiel würde das Klima sich hin zu „Pfau“ verändern, wenn das Ansehen der Kompanie im ersten oder zweiten Feld ist.* Ihr dürft den Spielstatus auf keine Weise verändern, solange noch nicht das neue Geschäftsklima der Krone eingestellt wurde, nachdem eine neue KI-Karte aufgedeckt wurde.

Wenn die Krone sich zwischen mehreren Regionen entscheiden muss, entscheidet sie anhand der Priorisierung, die unten auf der offenen KI-Karte angegeben ist (5). Die Krone wählt die am weitesten links liegende Region der Liste und wandert bei Bedarf weiter nach rechts. *Im Beispiel würde die Krone zuerst Madras wählen, dann Mysore, dann Bombay, dann Punjab, dann Delhi, dann Maratha, dann Hyderabad und schließlich Bengalen.*


GEFALLEN UND VERSPRECHEN-WÜRFELCHEN


Während der meisten Spielphasen können Versprechen-Würfelchen innerhalb eines geschlossenen Kreislaufs mit der Krone durch Gefallen getauscht werden. Es gibt zwei Arten von Gefallen: Gefallen, bei denen ihr Versprechen-Würfelchen an die Krone geben müsst (rot hinterlegt) sowie Gefallen, die die Krone zwingen, euch Versprechen-Würfelchen zu geben (blau hinterlegt). Die meisten Gefallen werden im Handbuch der Krone aufgelistet. Gefallen sind auf zwei entscheidende Arten eingeschränkt:

- ❖ Gefallen stehen nur während der Ausführung der angegebenen Phase oder des angegebenen Schrittes zur Verfügung.
- ❖ Ihr könnt Gefallen so häufig ausführen, wie ihr möchtet. Allerdings dürft ihr keinen Gefallen ausführen, den ihr nicht vollständig bezahlen könnt. Ihr könnt hingegen aber Gefallen ausführen, wenn die Krone nicht genügend Versprechen-Würfelchen zur Verfügung hat, um euch komplett auszuzahlen.

Außerdem sind weitere Gefallen auf der Familienablage der Krone aufgeführt. Anders als die Gefallen, die im Handbuch der Krone gelistet sind, könnt ihr diese zu einem beliebigen Zeitpunkt während des auf der Familienablage beschriebenen Zeitfensters verwenden.

Hier zwei Beispiele für Gefallen:

+1  Rüste ein Schiff der Krone aus.

-1  Rüste ein bestimmtes Schiff aus.

Im ersten Beispiel könnt ihr für jedes der Krone gehörende Schiff, das ihr ausrüstet, ein Versprechen-Würfelchen nehmen. Im zweiten Beispiel könnt ihr ein Versprechen-Würfelchen bezahlen, damit der Flottenverwalter, falls er von der Krone kontrolliert wird, eins eurer Schiffe ausrüstet.

Manche Gefallen sind dunkler hinterlegt und mit einem dicken Rand versehen. Diese Gefallen müssen ausgeführt werden, sobald ihre Bedingungen erfüllt sind.

DIE KRONE: WEITERE KLARSTELLUNGEN

„Am meisten“ bedeutet, dass ihr im Vergleich mehr oder genauso viel von etwas habt, aber mindestens eins. „Am wenigsten“ bedeutet, dass ihr im Vergleich weniger oder genau so viel von etwas habt oder gar nichts (also null).

Falls die Krone mehr als eine Option hat, entscheidet ihr im Solo-Spiel selbst oder im Spiel zu zweit die Person mit dem Knopf, welche Option die Krone wählt.

Die „längste“ oder „kürzeste“ Handelsroute bezieht sich auf die maximale Anzahl an Aufträgen, die ein Präsident während einer Aktion erfüllen könnte, unabhängig von der Anzahl der Schiffe.



Impressum

Spieldesign, Grafikdesign, und Recherche: Cole Wehrle

Entwicklung: Drew Wehrle (Zweite Auflage), Chas Threlkeld (Erste Auflage)

Entwicklung der Krone: Richard Wilkins

Künstler/Grafik: Janek Lipiński (Spielplan, Porträts, Symbole, Texturen), Amita Pai (Ganjifa-Abbildungen), Amarjeet Bitke (Skulpturen), Corey DeVore (Skulpturen)

Redaktion: Travis D. Hill

Tabletop Simulator Modul: Drew Wehrle

Deutsche Übersetzung: Philippe Schmit, Uli Blennemann

Spieltester: 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 Manacsca, Christopher McKeon, Jon Mott, Brad Neuhauser, Michael Norrish, Olyball, Joshua Orkin Clark, Matthew J. H. Peronto, Álvaro Manuel Recio Pérez, Alexander Ploberger, Stephen Rausch, Gareth Roberts, Arden Rogow-Bales, Matthew Rohn, Chip Roush, Andreas Rovio, Gueric Samples, John Schmidt, Ryan Schneider, Charles Simon, Matilda Simonsson, Matthew Smith, Charles Smith, Jason Stone, Cole Swingholm, Karl Södrén, Chas Threlkeld, Liam Trench, Nic Tringali, uropb, Voltaire Valdellon, Arno van de Velde, Nicholas Vetterli, Samuel Vriezen, Russell White, Richard Wilkins, Brian Williams, Don Wilson, Mark Wright, Alex Yeghiazarian

ANMERKUNGEN ZUR SPIELENTWICKLUNG UND WIDMUNG

Die ersten Ideen zu *John Company* kamen mir irgendwann Ende 2009 auf einer Veranda in Bloomington, Indiana. Damals hatte ich *The Republic of Rome* (1990) von Avalon Hill für mich entdeckt und wollte unbedingt mehr Spiele finden, die sich mit der Geschichte von „Institutionen“ beschäftigen. In den Jahren 2011 und 2013 versuchte ich dann selbst ein Spiel über staatlich sanktionierte Monopole im 17. und 18. Jahrhundert zu entwickeln - beide Versuche führten aber nicht zum gewünschten Ergebnis. Nachdem ich in den folgenden Jahren erst etwas weniger umfangreiche Spiele entwickelte, setzte ich mich 2016 noch einmal an diese Entwürfe und konnte die erste Version von *John Company* im folgenden Jahr veröffentlichen.

John Company entstand damals unter schwierigen Bedingungen. Meine Frau und ich lebten mit unseren beiden kleinen Söhnen in einer winzigen Wohnung in einer Studentensiedlung der University of Texas in Austin und hatten kaum genug Einkommen, um unsere kleine Familie über Wasser zu halten. Die finale Entwicklung des Spiels viel zeitlich zusammen mit dem Abschluss meiner Dissertation und dem anschließenden Umzug zurück in den mittleren Westen der Staaten. Obwohl ich damals glücklich war, dass das Spiel rechtzeitig fertig wurde, hatte ich bereits das Gefühl, dass ich es noch einmal überarbeiten würde.

Nachdem wir die zweite Auflage von Pax Pamir im Winter 2018 fertigstellen konnten, begannen Drew und ich uns noch einmal Gedanken über *John Company* zu machen. Die ursprüngliche Idee war dabei, nur kleine und kosmetische Änderungen anzustreben. Als wir aber zum Kern des Spiels vorgedrungen waren, war uns schnell klar, dass wir die Grundstrukturen des Spiels neu aufbauen müssten. Wir ließen uns dann von den gleichen Prinzipien leiten, die wir auch bei der Neuauflage von Pax Pamir angewendet hatten. Die neue Auflage sollte hochwertig, aber ressourcenschonend produziert werden und das Fundament des Spiels sollte so gestärkt werden, dass das komplette Spiel zugänglicher werden würde.

Die zweite Crowdfunding Kampagne für Pax Pamir war doppelt so erfolgreich wie die erste und gab uns so zum Glück den nötigen Spielraum, um ein weiteres Jahr in die Entwicklung von *John Company* zu stecken, bevor wir dann öffentliche Tests des Spiels organisierten. Seinen ersten öffentlichen Auftritt hatte die Neuauflage von *John Company* im Frühjahr 2020 auf der San Diego Historical Games Convention, auf die uns freundlicherweise Harold Buchanan eingeladen hatte. Diese Veranstaltung gab Drew und mir die nötige Bestätigung, das Spiel nun gezielt öffentlich zu testen und die Kickstarter-Kampagne für das Frühjahr 2021 vorzubereiten. Die Kampagne hat schließlich fast \$800.000 eingespielt und erlaubte uns, die hochwertigste Produktion anzustreben, die wir bisher versucht hatten.

Genau wie bei der Entwicklung von *Oath: Chronicles of Empire and Exile* (2020), hat *John Company* in großem Ausmaß von den vielen Online-Spielerstern profitiert. Unzählige Partien wurden über den Discord-Server von Wehrlegig Games & Friends organisiert und anschließend diskutiert. Bisweilen gab es so viele Diskussionen und Anregungen, dass es fast überwältigend war, diese mit meinen eigenen Tests, der redaktionellen Arbeit und dem Grafikdesign in Einklang zu bringen. Aber das Spiel hat unglaublich von diesem Austausch profitiert. Ich bin ungemein stolz auf unsere gemeinsame Arbeit während des letzten Jahres und denke, dass wir ein wirklich besonderes Spiel zusammen entwickelt haben. Das vorliegende Spiel ist ein Ergebnis der Aufmerksamkeit und der Liebe für das Detail dieser Community.

Es war ein schwieriges Projekt: Drew und ich sind beide unglaublich dankbar für die Unterstützung, die wir von unseren Freunden und Familien erfahren haben; u.a. für die unzähligen zusätzlichen Arbeitsstunden. Wir lieben euch alle sehr und versprechen, dass wir in Zukunft weniger Zeit damit verbringen, über den globalen Handel im 18. Jahrhundert oder die Vor- und Nachteile bestimmter Pappstärken zu diskutieren. Schließlich möchte ich dieses Spiel meiner Partnerin Cati, die mir im Laufe des Jahres stets über große wie auch kleine Probleme hinweggeholfen hat, und meinem Bruder Drew, ohne den unsere kleine Firma nicht vorstellbar wäre, widmen.

ZUR GESCHICHTE DES BRITISCHEN EMPIRE

Es gibt viele Spiele über Imperien und große Reiche. In den meisten werden ihre Existenz und ihr Innenleben einfach hingenommen. Dies führt zu eleganten Spieldesigns, aber zu einem naiven Geschichtsverständnis. Es gab noch kein Imperium, das sofort in voller Blüte stand. Ihre Entstehung ist meist so kompliziert, wie ihre *modi operandi*. *John Company* versucht dieser Komplexität gerecht zu werden und einen kleinen Teil der Geschichte des Britischen Empires getreu nachzuvollziehen. Im Spiel übernehmt ihr daher die Rolle von machthungrigen Familien, die ihre eigene Position in der gehobenen Gesellschaft etablieren und stärken wollen und die Britische Ostindien Kompanie als willkommenes Mittel gebrauchen. In manchen Aspekten geht es im Spiel also um die gewöhnlichen Akteure innerhalb des Imperiums und darum, dass häufig anständige, wohlmeinende Leute wirklich schlimme Dinge tun können, um ihre eigenen Möglichkeiten zu verbessern.

Allerdings gibt es auch Grenzen, die von einem Spiel nicht überschritten werden können. Spiele sind hervorragend dafür geeignet, unsere Sympathien zu manipulieren und uns ferne Situationen näher zu bringen. Um dies zu erreichen, wird die Geschichte aber häufig zurechtgebogen, sodass ein passenderes Narrativ entsteht und die Argumentation stimmig ist. *John Company* ist hier keine Ausnahme. Es ist im Kern ein Werk der historischen Fiktion, das – und dies hoffe ich – neues Interesse an seinem Thema in euch wecken kann und dazu anleitet, sich eingängiger mit ihm zu beschäftigen.

Es gibt mehrere hervorragende Werke, um sich näher mit der Geschichte der Kompanie zu beschäftigen. Das beste einbändige Werk bleibt John Keay's *The Honourable Company* (1991). Eine erstaunliche Sammlung an primären Dokumenten findet sich im ersten Band der Reihe *Archives of Empire* (2003), herausgegeben von Barbara Harlow und Mia Carter. Diejenigen, die den Schaden und die hinterhältigen politischen Manöver der Kompanie besser verstehen möchten, seien auf das lebhafte und brillante *Inglorious Empire* (2018) von Shashi Tharoor verwiesen. Wer den Kontext des dramatischen Aufstiegs der Kompanie in der Mitte des 18. Jahrhunderts besser nachvollziehen möchte, sei ein Blick in William Dalrymple's *The Anarchy* (2019) empfohlen. Dalrymple's Werk ist gut und sehr packend geschrieben.

Um mehr über die Geschichten der einzelnen Familien zu erfahren, die den Kern der Kompanie ausmachten, lohnt sich *The East India Company at Home, 1757-1857* (2018), herausgegeben von Margot Finn und Kate Smith, sowie der dazugehörige Blog (beides ist frei online verfügbar). Ein Gefühl für die Kompanie lässt sich auch anhand diverser Romane und Novellen aus dem 19. Jahrhundert gewinnen. Ich würde William Makepeace Thackeray's *Vanity Fair* (1847-48) und *The Newcomes* (1854-55) sowie Charles Dickens *Dombey and Son* (1846-48) empfehlen. Für diejenigen mit Zugang zu einer akademischen Bibliothek lohnt sich ein Blick in Jean Sutton's teures, aber sehr interessantes *The East India Company's Maritime Service 1746-1834* (2010).

Einen tiefen Einblick und ein vollständiges Bild der Handlungen der Kompanie lässt sich mit K. N. Chaudhuri's *The Trading World of Asia and the East India Company 1660-1760* (1978) erzielen. Dieses Werk kann wunderbar mit C. A. Bayly's *Indian Society and the Making of the British Empire* (1998) verknüpft werden. Obwohl es eine frühere Phase der Kompanie behandelt als das Spiel, würde ich auch Philip J. Stern's *The Company-State* (2011) empfehlen, das die Gründung der Kompanie, sowie die Muster seiner Handlungsweisen, vor allem im Kontext der britischen Politik, beleuchtet. Spätere Auswüchse finden sich in Lucy Sutherlands *The East India Company in Eighteenth-Century Politics* (1952).

Schließlich empfehle ich allen, die sich mit den großen Fragen nationaler Identität und Kultur beschäftigen wollen, mit Benedict Anderson's *Imagined Communities* (1983), Edward Saïd's *Culture and Imperialism* (1993) sowie Saree Makdisis *Making England Western* (2014) zu beginnen.

John Company: Zweite Auflage, deutsche Ausgabe, 2022
Spielworxx GmbH, Nielande 12, D-48727 Billerbeck,
www.spielworxx.de

Unter Lizenz von Wehrlegig Games LLC
Dieses Spiel ist unter der Creative Commons Lizenz BY-NC-SA
4.0 lizenziert.



