

ЛОНДОНСКИЙ СЕЗОН	В сценариях «1758 год» и «Долгий 1710 год» премьер-министр МОЖЕТ создавать особую сессию парламента для голосования за ДЕРЕГУЛИРОВАНИЕ если маркер репутации и/или долгов находится на заштрихованном делении, и ОБЯЗАН это сделать, если любой из них на делении со звездой. Если игроки проголосуют «за», уменьшите долги Компании на 1 за каждые 2 долга и переместите маркер репутации на «Н». Премьер-министр получает жетон принятого закона. Если игроки проголосовали «против», увеличьте ценность акционеров компании (положите жетон ценности в совет или переверните его, если он уже там), премьер-министр не покидает должность. ИСТОЩЕНИЕ. Все игроки кидают 1d6 за каждую свою карту комитета, прибавляют: +1 за фишки усталости на карте, +1 за председателя. Если: 1-2 ничего; 3-4 добавьте фишку усталости; 5+ родственник уходит на клетку «пенсионеры», карта комитета в «пустующие комитеты» перевернутой. УХОД НА ПОКОЙ. Начиная с председателя каждый может отправить пенсионера(ов) в поместья, уплатив стоимость. Можно использовать скидки. ОСОБЫЙ УХОД НА ПОКОЙ (при игре с ДЕРЕГУЛИРОВАНИЕМ). Игрок хотя бы с 1 акционером может сделать ОДИН доп. уход на покой, отправив в поместье родственника из запаса. Величина потраченных денег должна быть не более максимальной суммы выплаченных фирмой дивидендов, акционером которой он является (эти суммы отмечены маркером фирмы на шкале Капитала компании, и они не должны быть на «0»), также можно использовать скидки супругам. ПРЕСТИЖ. Начиная с того, кто больше потратил денег (УХОД НА ПОКОЙ), каждый, кто отправил хоть одного родственника, в порядке очереди (ничья в пользу игрока с большим количеством окон или с премьер-министра) ДОЛЖЕН взять или сбросить 1 карту из ряда лондонского сезона, можно смотреть карты шантажа. В конце фазы все(!) карты сбрасываются и обновляются. Все оставшиеся родственники с клетки «пенсионеры» уходят в запас игроков.
СЕМЬЯ	СЕМЕЙНОЕ ДЕЙСТВИЕ. Начиная с председателя, каждый выбирает 1 действие, перемещая на него маркер. Если маркер уже там, действие можно выполнить дважды (в начале игры маркер вне планшета). Доп. действие доступно только у последнего принятого закона и после выполнения основного. Если действие выполнить невозможно (нет родственников, поместий и денег), уберите маркер в запас. НОВЫЕ АКЦИОНЕРЫ КОМПАНИИ. За каждый долг крайний правый родственник со шкалы биржи переносится в «Совет директоров», маркер долга сдвигается влево. Оставшиеся родственники на шкале биржи сдвигаются вправо, не меняя порядок.
ФАЗА ФИРМ* сценарий «1813 год» или при принятии закона о ДЕРЕГУЛИРОВАНИИ	ИНВЕСТИРОВАНИЕ. Этап проходит одновременно, если важен порядок, решает владелец фирмы или премьер-министр. Вашими ИНВЕСТИЦИЯМИ считаются ваши акционеры Компании (их нельзя использовать, если маркер репутации и/или долгов находится на заштрихованном делении; нельзя использовать акционеров Компании, полученных на этом ходу; нельзя использовать родственника-председателя). - СОЗДАНИЕ ФИРМЫ. Игрок, который не руководит фирмой, может создать ее, переворачивает планшет, переносит ИНВЕСТИЦИЮ в «акционеры фирмы», помещает фишку фирмы на крайнее левое деление ценности, добавляет 5£ из банка в ЛОНДОНСКИЙ ФОНД фирмы. - ИНВЕСТИРОВАНИЕ В ФИРМУ. С согласия руководителя вы можете либо перенести свою ИНВЕСТИЦИЮ, либо перевернуть 1 мануфактуру и добавить родственника из своего запаса на планшет чужой фирмы. За каждого полученного акционера фирмы добавляйте из банка 5£ в ЛОНДОНСКИЙ ФОНД фирмы. В фирме не может быть более 10 акционеров (но вы все еще можете инвестировать в фирму с 10 акционерами). - ПРИОБРЕТЕНИЕ КОРАБЛЕЙ. Руководитель может с СОГЛАСИЯ владельцев верфей купить корабли игроков (3£ новый, 2£ поврежденный), оплатив стоимость кораблей из ЛОНДОНСКОГО ФОНДА фирмы. Если корабль на верфи, то деньги идут в банк, если снаряжен, то в фонд управляющего флотом. - ЗАХВАТ ФИРМЫ. Если вы не руководитель фирмы, но заручились поддержкой 51% акционеров, можете захватить фирму. Переверните свой планшет, 2 свои фишки поместите также, перенесите себе корабли, акционеров и фонды. Прошлый владелец переворачивает свой планшет. - СЛИЯНИЕ ФИРМ. Руководители могут договориться о слиянии любого количества фирм в одну. Все участвующие в слиянии фирмы должны получить согласие КАЖДОГО игрока с их акционерами. Если необходимо, решаются вопросы об обмене акционерами. Фирма с большей ценностью (при ничьей выбирают) остается, на нее переносят не более 10 акционеров, корабли, фонды. Остальные переворачиваются. СТРАТЕГИИ. Этап проходит одновременно. Руководители в закрытую выбирают карту стратегии с тем портом, который будет использоваться фирмой в торговле либо карту «Пирушка», если у руководителя нет кораблей или он не хочет торговать; скрытно откладывают «Деньги на торговлю» из ЛОНДОНСКОГО ФОНДА. После того, как все сделали выбор, игроки показывают отложенные деньги, но не открывают карты стратегии.
НАЕМ	Нанимаются главы комитетов в порядке возрастания номеров. КУМОВСТВО: вы не можете нанять своего родственника без согласия остальных кандидатов на должность. При смене должности фишки усталости переносятся. Председателя выбирают большинством (51%) и из акционеров, если кворума нет, то председателя выбирает бывший председатель (может без согласия других выбрать самого себя). При пустом совете директоров главой остается бывший председатель, он берет фишку из запаса или из поместья.
ДЕЯТ-ТЬ КОМПАНИИ	ПРЕДСЕДАТЕЛЬ МОЖЕТ взять до 3 долгов, перемещая маркер по шкале долгов (нельзя переместить маркер за край шкалы), если хочет взять больше, необходима поддержка (51%) акционеров. Каждый долг = 5£ в капитал Компании. Распределяет ВСЕ капитал по комитетам. ДИРЕКТОР ПО ТОРГОВЛЕ 1) Действие специального посланника. 1£=1 кубик. УСПЕХ (возможен один): МОЖЕТ создать должность «Суперинтенданта по торговле с Китаем» (председатель немедленно нанимает его главу), можете открыть 1 закрытый заказ в регионе, который НЕ контролируется Компанией. 2) МОЖЕТ сделать не более 2х перемещений секретарей из президентства и/или кораблей из морской зоны в другое(ую). УПРАВЛЯЮЩИЙ ФЛОТОМ ОБЯЗАН потратить деньги из своего фонда, пока не останется 2£ или менее. Аренда кораблей = 2£, снаряжение кораблей на верфях = 3£, покупка кораблей Компании = 5£ (но только если нет кораблей на верфях). Корабли переносятся в любую морскую зону, включая Китай. ВОЕНАЧАЛЬНИК МОЖЕТ сделать не более 2х перемещений офицеров и/или полков между армиями. ОБЯЗАН назначить всех родственников (кадет-офицеров) в любые армии. Проверьте все армии и назначьте командующего, если командующего нет или если родственников одного больше, чем родственников текущего. ПРЕЗИДЕНТ При игре с ДЕРЕГУЛИРОВАНИЕМ, в начале операций каждого президентства, до выполнения действий, руководители фирм вскрывают карты стратегии, связанные с ЭТИМ президентством, проводят одну проверку отложенными «Деньгами на торговлю» 1£ = 1 кубик УСПЕХ: фирма получает право ТОРГОВАТЬ с инициативой = количество кораблей фирмы – количество кубов успехов (1 или 2). ТОРГОВЛЯ: после успешного броска ПРЕЗИДЕНТА в действии ТОРГОВЛЯ (его инициатива так же определяется), выполняются все заказы в порядке с наименьшей инициативы (ничья разрешаются президентом, если президента нет или он не проводит торговлю, то начиная с председателя и после действий командующих и губернаторов). Фирма, начиная от главного порта карты стратегии, выполняет Заказы = корабли фирмы +1. Можно выполнять ранее выполненные заказы за 1/2 стоимости (округление вниз), выполненные заказы закрывают жетонами. Общую ценность выполненных заказов добавьте в ИНДИЙСКИЙ ФОНД, продвиньте фишку ценности фирмы на 1 деление за каждые добавленные 6£. Президент определяет порядок, в котором будет действовать он сам, КОМАНДУЮЩИЙ и его ГУБЕРНАТОР(ы) (если его нет, то определяет председатель). ТОРГОВЛЯ: Президент МОЖЕТ начать торговлю с главного региона, объявляет с какими регионами он торгует (они должны быть соединены, открыты, должно хватать кораблей, это не могут быть ГЛАВНЫЕ РЕГИОНЫ других президентств). 1£=1 кубик, вычитаются кубики за каждый РЕГИОН, кроме главного. УСПЕХ (возможен один): начиная с главного порта и далее за каждый корабль поместите секретарей на открытые заказы, остальные закройте жетонами. Увеличьте капитал Компании на сумму выполненных заказов. Президент получает 1£ за каждый заказ, размещенные секретари получают по 1£.

	КОМАНДУЮЩИЙ МОЖЕТ запросить деньги на покупку местных союзников, МОЖЕТ выполнять действие ВВОДА ВОЙСК сколько угодно раз, независимо от УСПЕХ/ПРОВАЛОВ. 1) ВЫБИРАЕТ ЦЕЛЬ. Регион президентства, соседний регион вашего президентства. Нельзя выбирать контролируемые Компанией регионы другого ПРЕЗИДЕНТСТВА, а так же ГЛАВНЫЙ регион другого ПРЕЗИДЕНТСТВА. 2) ПРОВЕРКА УСПЕХА. Перегруппируйте (в нижнюю половину клетки армии) офицеров, полки, союзников, одни дают по 1 кубик. Уменьшите количество кубиков на силу региона (этажи башни) или силу Империи, если регион ее часть (фишки бунта не влияют на силу). 3) ПОТЕРИ. Киньте кубик за каждого офицера, если выпало «6» он уходит в запас. УСПЕХ: Возьмите из банка добычу (4£ за каждый этаж башни и £ за жетон добычи стороной «£» вверх), разделите добычу по кругу: командующий, выжившие офицеры, полки, местные союзники. Командующий и офицеры должны получить минимум по 1£ (если не хватает, возьми из банка). Командующий берет 1 трофей за каждый этаж башни региона-цели, уберите башню, если это столица – все ее флаги, откройте все заказы, уберите фишки бунта (если есть), если регион не контролировался Компанией, создайте губернаторство, поместите жетон добычи на клетку президентства. СЛОН: при успехе, если слон находился хвостом в регионе-цели, поместите его центр региона. КАТАСТРОФИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ: командующий теряет 1/2 всех трофеев (округление вверх), уходит в запас. ГУБЕРНАТОР МОЖЕТ взять столько кубиков, сколько указано на карте губернатора и проводить проверку сколько угодно раз, с каждой следующей проверкой уменьшая количество кубиков на 1, независимо от УСПЕХОВ и ПРОВАЛОВ. УСПЕХ: Возьмите 1£ (+ 1£, если прошлый бросок был не успешный), выберите один из вариантов: 1) Строительство корабля Компании: если в регионе нет корабля Компании, сначала положите его в регион, если есть, то спустите на воду 2) Формирование полка: поместите 1 полк в армию президентства 3) Сбор налогов: добавьте 2£ либо в капитал Компании, либо в фонд президентства, если вы это делаете НЕ первый раз, то добавьте 1 фишку бунта в ваш регион. ПРОВАЛ: Добавьте фишку бунта в ваш регион. СУПЕРИНТЕНДАНТ ПО ТОРГОВЛЕ С КИТАЕМ МОЖЕТ взять столько кубиков, сколько кораблей в фонде этого комитета, проводит проверку ОДИН РАЗ, но только если есть символы экспорта в регионах Компании. УСПЕХ: добавьте 4£ в капитал Компании и 1£ себе за каждый символ экспорта в регионах Компании. ГЕНЕРАЛ-ГУБЕРНАТОР Заменяет игрока «Директор по торговле» (родственник переносится с фишками усталости), все губернаторы становятся пенсионерами, объединенная армия имеет ограничение в 9 офицеров. Начинает действие с увеличение капитала компании на 3£ за каждый контролируемый Компанией регион. ДЕЙСТВИЕ ПРАВЛЕНИЯ (МОЖЕТ выполнять). 1£ = 1 кубик. За каждый результат «6» поместите фишку бунта в каждый регион Компании. УСПЕХ (возможен один). Возьмите себе 1£ за каждый регион Компании, для каждого региона Компании выберите: 1) Поместить корабль Компании в любую морскую зону (включая Китай); 2) Поместить полк в любую армию; 3) Собрать налог в 2£ в капитал Компании или в любой фонд, кроме вашего (добавляйте фишку бунта за каждый сбор налога и в РАЗНЫЕ регионы). ПРОВАЛ. Добавьте фишку бунта в каждый регион Компании.
ПРЕМИИ	Каждый игрок берет из банка 1£ за каждую верфь, корабль которой снаряжен; и 1£ за каждую мануфактуру, лежащую лицевой стороной вверх.
РАСХОДЫ И ДИВИДЕНТЫ* сценарий «1813 год» или при принятии закона о ДЕРЕГУЛИРОВАНИИ	В порядке ИНИЦИАТИВЫ фирмы погашают РАСХОДЫ и платят ДИВИДЕНДЫ, ничьи разрешаются по количеству символов ОКОН у руководителей либо по часовой стрелке, начиная с премьер-министра. РАСХОДЫ. Руководитель платит: 1£ за каждый корабль на планшете; либо 1£ за каждого акционера, либо сумму £, равную ценности фирмы (что больше). Можно платить из любых ФОНДОВ. Можно привлечь «экстренное инвестирование» по правилам ИНВЕСТИРОВАНИЯ, уменьшив ценность фирмы за каждую «экстренную инвестицию» или произвести «экстренное слияние» по правилам СЛИЯНИЯ, для слияния другая фирма должна сначала погасить собственные расходы. Если фирма не может погасить расходы, она закрывается, акционеры переносятся на клетку «Долговая тюрьма» на карте ДЕРЕГУЛИРОВАНИЯ, планшет переворачивается. ДИВИДЕНТЫ. Руководитель МОЖЕТ решить выплатить дивиденды из ИНДИЙСКОГО ФОНДА (1£ каждому акционеру + 1£ руководителю фирмы), игрок с разрешения руководителя может отказаться от части своих дивидендов. Руководитель отмечает маркером фирмы общую сумму выплаченных дивидендов на шкале капитала Компании, (если дивиденды не выплачивались, то фишка дивидендов ставится на «0»), если была стратегия «Пирושка», то фишка не меняет своего положения). Все деньги, оставшиеся в ИНДИЙСКОМ ФОНДЕ, передаются в ЛОНДОНСКИЙ ФОНД.
ФИНАНСЫ	РАСХОДЫ. Переместите маркер капитала Компании назад за каждый долг Компании, полк, офицера (за исключением Командующих), корабль в морской зоне. Если не хватает денег, берите «Экстренный займ» в 5£, перемещая маркер долга Компании вправо (это не увеличивает текущие расходы и его можно брать даже из крайнего положения). Переместите маркер репутации на 1 влево, если взяли 1-2 займа, или 2 влево, если взяли 3+ займов. ПРОВЕРКА ОЖИДАНИЙ. Переместите маркер репутации влево, если капитал Компании меньше «величины ожиданий» (указан на шкале репутации). ВЫПЛАТА ДИВИДЕНДОВ. Если оставшегося капитала хватает, председатель МОЖЕТ выплатить дивиденды (1£ каждому акционеру, включая себя), МОЖЕТ это сделать несколько раз. Переместите маркер репутации право, если общая сумма дивидендов больше величины ожидания.
СОБЫТИЯ	Бросается кубик штормов, определяются регионы, где корабли игроков(!) попали в шторм. Бросьте кубик за каждый корабль игрока в регионе шторма. 1-2 ничего; 3-4 переверните корабль на поврежденную сторону или верните; 5-6 верните корабль на верфь игрока. При игре с ДЕРЕГУЛИРОВАНИЕМ, считайте, что корабли фирмы находятся в морской зоне, указанной на их карте события (на «Пирושке» их нет). Разыгрываются СОБЫТИЯ, их количество определяет значение на кубике штормов (см. памятку)
ЗАСЕДАНИЕ ПАРЛАМЕНТА	ВЫБОР ЗАКОНА. Премьер-министр по одной открывает 1-3 карты законов и выбирает, если попадает ДИЛЕММА, он обязан выбрать ее. Премьер-министр выбирает политику, поворачивает руку на диске по часовой или против часовой стрелки до первого деления с символом политики, указанной на карте (НАЛОГ -1£ за каждую цель, если нет денег, возвращаешь компоненты; БОНУС +1£ за каждую цель, ВЛИЯНИЕ – меняет местами жетон влияния с соседним более высоким, а если он самый высокий, то два ЛЮБЫХ других). Выставляется начальная поддержка закона маркером, обсуждается закон. ГОЛОСОВАНИЕ. Игроки голосуют «за» или «против» по очереди, начиная с премьер-министра, который не может «против» (поверните сколько угодно компонент, купите голоса по 1£), перемещают маркер голосования (шкала не ограничена). Игрок, добавивший больше всего «против», становится ЛИДЕРОМ ОППОЗИЦИИ (можно добавлять свои голоса от имени другого игрока). После того, как все проголосовали, премьер-министр решает, проводить новый раунд или нет. Каждый, кто проголосовал «против» уже не может голосовать «за» и становится частью оппозиции (наоборот возможно). Если голоса не добавлялись, автоматически подводится итог. ИТОГ ГОЛОСОВАНИЯ. Если поддержка закона -1, то закон отклоняется, сбросьте, примените эффект «закон отклонен» (если есть) в случае дилеммы. Игрок с маркером ЛИДЕР ОППОЗИЦИИ забирает диск премьер-министра, смещает руку на любое соседнее деление, применяет его эффекты. Если поддержка закона 0+, то закон принят, поместите его рядом с игровым полем. Премьер-министр получает жетон принятого закона, применяет последствия политики с диска, а затем эффекты самого закона (если есть).
СОДЕРЖАНИЕ И ОБНОВЛЕНИЕ	Каждый игрок ДОЛЖЕН заплатить за родственников в поместьях, если не может – возвращает родственника и уменьшает ПО (можно просить денег). Если это последний ХОД, то переходите к ФИНАЛЬНОМУ ПОДСЧЕТУ. Если нет, верните секретарей в президентства, жетоны выполненных заказов, арендованные корабли, перегруппированных офицеров и полки наверх, не перегруппированных местных союзников вниз. Продвиньте маркер ходов.

СОБЫТИЯ ДЖОН КОМПАНИ 2e

СОБЫТИЕ	СИЛА АГРЕССОРА	СИЛА ЗАЩИТНИКА	УСПЕХ СОБЫТИЯ (сила агрессора > защитника)	ПРОВАЛ СОБЫТИЯ (сила агрессора ≤ защитника)
КРИЗИС слон в центре региона Компании «Восстание против Компании»	Фишки бунтов. + Бонус карты.	Количество офицеров, полков и местных союзников.	Пройдите этапы ПОТЕРИ РЕГИОНА. Разыграйте события «Восстание против Компании» в регионах с фишками бунтов (Бомбей, Мадрас, Бенгалия) с силой фишек бунтов. СЛОН: *МАРШ СЛОНа.	Уберите фишки бунтов (если есть). Командующий получает трофей. Разыграйте события «Восстание против Компании» в регионах с фишками бунтов (Бомбей, Мадрас, Бенгалия) с силой фишек бунтов. СЛОН: *МАРШ СЛОНа.
КРИЗИС слон смотрит на регион Компании «Вторжение против Компании»	Агрессор и его империя. + Фишки бунтов. + Бонус карты.	Количество офицеров, полков и местных союзников.	Пройдите этапы ПОТЕРИ РЕГИОНА. Разыграйте события «Восстание против Компании» в регионах с фишками бунтов (Бомбей, Мадрас, Бенгалия) с силой фишек бунтов. СЛОН: поместите слона во вторгшуюся столицу на границу с тем же символом, что на жетоне события (но если голова смотрит на подчиненный регион, переместите его по часовой стрелке, если вокруг только подчиненные регионы, разверните головой в сторону столицы и символа этого события)	Уберите фишки бунтов (если есть). Командующий получает трофей. Агрессор теряет 1 уровень башни. Разыграйте события «Восстание против Компании» в регионах с фишками бунтов (Бомбей, Мадрас, Бенгалия) с силой фишек бунтов. СЛОН: *МАРШ СЛОНа.
КРИЗИС слон смотрит с подчиненного региона на столицу «Восстание»	Агрессор. + Бонус карты.	Уровни башни столицы.	Агрессор убирает свой малый флаг. Закрываются все заказы в регионе-агрессоре, если все заказы закрыты, то УХУДШЕНИЕ. СЛОН: *МАРШ СЛОНа.	Столица при успешной защите теряет 1 уровень башни. СЛОН: *МАРШ СЛОНа.
КРИЗИС слон смотрит с суверенного региона на другой регион (не Компании) «Вторжение»	Агрессор и его империя. + Бонус карты.	Уровни башни защитника и его империи.	Агрессор расширяет свою империю, если защитник был столицей империи, то империя распадается. СЛОН: поместите слона во вторгшуюся столицу на границу с тем же символом, что на жетоне события (но если голова смотрит на подчиненный регион, переместите его по часовой стрелке, если вокруг только подчиненные регионы, разверните головой в сторону столицы и символа этого события)	Агрессор теряет 1 уровень башни СЛОН: *МАРШ СЛОНа.
ИНОСТРАННОЕ ВТОРЖЕНИЕ бросьте кубик штурмов и разыграйте кризис «Вторжение» в главном регионе(ах) штурма. Если штурм не выпал, то разыграйте это событие в регионе с верхнего жетона стопки событий	Иностранное вторжение против не контролируемых Компанией регионов			
	Для каждого региона киньте 1d6	Уровни башни защитника и его империи.	Закрываются все заказы в регионе, если все заказы закрыты, то УХУДШЕНИЕ. Верните в запас флаг региона (если защитник был столицей, то империя распадается) Установите новую СИЛУ региона = 1/2 значения брошенного 1d6 с округлением вниз. СЛОН: слон не двигается.	Ничего не происходит. СЛОН: слон не двигается.
	Иностранное вторжение против регионов Компании			
	Для каждого региона киньте 1d6	Количество офицеров, полков и местных союзников.	Пройдите этапы ПОТЕРИ РЕГИОНА. Разыграйте события «Восстание против Компании» в регионах с фишками бунтов (Бомбей, Мадрас, Бенгалия) с силой фишек бунтов. СЛОН: только если слон находился в центре успешно восстановленного региона, то *МАРШ СЛОНа с символом ●. В противном случае слон не двигается!	Уберите фишки бунтов (если есть). Командующий получает трофей. Разыграйте события «Восстание против Компании» в регионах с фишками бунтов (Бомбей, Мадрас, Бенгалия) с силой фишек бунтов. СЛОН: слон не двигается.
ЛИДЕР смотрим верхний регион в стопке: суверенный	Добавьте в этот регион 1 этаж башни. СЛОН: слон не двигается.			
ЛИДЕР смотрим верхний регион в стопке: подчиненный	В этом регионе событие играется как «Восстание» или «Восстание против Компании», но слон двигается по алгоритму ниже. СЛОН: только(!) в случае успешного «Восстания против Компании», если слон остался внутри региона Компании, то *МАРШ СЛОНа. В противном случае слон не двигается!			
ПЕРЕТАСОВКА	Сначала СЛОН: *МАРШ СЛОНа (в редком случае, если в стопке жетонов нет, продвиньте слона в конце розыгрыша этого события) Перемешайте этот жетон с оставшимися жетонами в стопке событий. Перемешайте сброшенные жетоны и положите наверх стопки событий.			
МИР	Откройте заказы, соединенные через границу, на которой находится слон, добавьте 1 этаж башни в каждый регион, соприкасающийся со слоном и не контролируемый Компанией. Если слон внутри региона Компании, откройте все заказы и уберите фишки бунтов. СЛОН: *МАРШ СЛОНа.			

*МАРШ СЛОНа: Поместите слона в регион, указанный на верхнем жетоне события, если это регион Компании, то в его центр; если регион подчинен, то голову направьте на столицу; если регион суверенный, поместите слона на границу с тем же символом, что на жетоне события (но если голова смотрит на подчиненный регион, переместите его по часовой, если вокруг только подчиненные регионы, разверните головой в сторону столицы и символа этого события)

ПРИНЦИПЫ И КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ

КОМПОНЕНТЫ, ШКАЛЫ, ИНФОРМАЦИЯ. Шкалы капитала Компании, ПО, голосования, жетоны, деньги, кубики – неограниченны. Вся информация на поле общедоступна, за исключение перевернутых карт шантажа. Остальные компоненты ограничены их запасом

ЗАПРЕТ НА ПУСТЫЕ ДЕЙСВИЯ. Игрок не может выполнять действия, которые не име шансов на успех или ничего не изменит на игровом поле (торговать без кораблей, вести войска без кубиков, выбирать целью атаки регионы Компании, в которых нет закрытых заказов или фишек бунта).

ПЕРЕГОВОРЫ, СДЕЛКИ И КАРТЫ ОБЕЩАНИЙ. Игроки могут передавать друг другу: собственность (включая карты престижа), деньги семейного фонда, акционеров (кроме председателя), карты обещаний, карты шантажа (лежащие лицевой стороной вниз) в любое время. Нельзя передавать супругов. При обмене акционерами (в том числе акционерами фирмы) ваши родственники меняются на родственников игрока. Игрок с чужой картой обещания может потребовать выполнить обещанное, однако вы не вправе требовать обещания, ЕСЛИ ИГРА ЗАВЕРШИЛАСЬ И НАЧАЛСЯ ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ. Если несколько игроков требуют выполнить от вас обещание, вы решаете, какие из них выполнить, если не можете выполнить все. Можно разрешать смотреть свои карты шантажа. Золотое правило переговоров: все переданное не активируется повторно! Обещание немедленно передать что-то — обязательно к выполнению, все прочие обещания соблюдать не обязательно.

ПРОВЕРКА УСПЕХА. Киньте определенное количество кубиков, кубик с НАИМЕНЬШИМ результатом определяет результат.

1-2: УСПЕХ

3-4: ПРОВАЛ (обычно вы можете повторить попытку, если достаточно ресурсов)

5-6: КАТАСТРОФИЧЕСКИЙ ПРОВАЛ (комитет больше не выполняет действий, глава уходит в запас, карта переворачивается и переходит на клетку «пустующие комитеты».)

РЕГИОНЫ, ИМПЕРИИ И ПРЕЗИДЕНСТВА, ГЛАВНЫЕ ПОРТЫ, СЛОН. Регионы могут быть СУВЕРЕННЫМИ (либо столица Империи с большим флагом, либо регион с куполом без флага) или ПОДЧИНЕННЫМИ (либо регион Компании без купола, либо регион с малым флагом Империи). Когда один регион завоевывает другой, он создает ИМПЕРИЮ. Империи состоят из столичного региона и подчиненных регионов. Империя РАСПАДАЕТСЯ, если остается только ее столица (верните ее флаг в запас). Компания разделила Индию на три административные зоны – президентства, это комитеты со своими армиями, штатом секретарей, флотом и подчиненными комитетами. Бомбей, Мадрас и Бенгалия – ГЛАВНЫЕ РЕГИОНЫ президентств, другие, захваченные этими президентствами регионы – РЕГИОНЫ ПРЕЗИДЕНСТВА. Овальные ячейки – заказы, это экономические возможности. Ячейки заказов с толстым краем называются ГЛАВНЫМИ ПОРТАМИ президентства. Слон отражает кризисные настроения (опасность «вторжения» или «восстания»).

НАЛОГ НА ОКНА. Каждый игрок должен заплатить столько £, сколько символов окна изображено на его собственности, включая каждого родственника, находящихся в поместье с символами окна. Если игрок не может заплатить, его собственность или родственник в поместье возвращается в соответствующий запас.

ОТСУТВИЕ ДОЛЖНОСТИ КОМАНДУЮЩЕГО И ПРЕЗИДЕНТА. При атаке на регион Компании («Восстание» или «Вторжение»), если должность Командующего пустует, за него действует Военачальник (выбирает какие компоненты перегруппировать), если эта должность пустует, то Председатель. Игрок, заменяющий Командующего, не теряет и не получает трофеи. Если должность президента пустует, то председатель решает, в каком порядке действуют командующий и губернатор(ы). При этом председатель не может одобрять подкуп местных союзников и выполнять действие торговли.

ОБОРОНА РЕГИОНА КОМПАНИИ. Отвечающий за регион командующий ОБЯЗАН перегруппировать компоненты своей армии с суммарной силой равной большей силе атаки или перегруппировать столько компонентов, сколько возможно.

ПОТЕРЯ РЕГИОНА.

1. Отставка командующего. Командующий возвращается в запас и теряет 1/2 трофеев семьи, с округлением в большую сторону.
2. Разгром офицерского корпуса. Бросайте кубик за каждого ОФИЦЕРА в этой армии, верните в запас, если выпало «6».
3. Упразднение губернаторства. Уберите карту комитета и губернатора в запас, фишки усталости губернатора сбросьте.
4. Восстановление самоуправления. Уберите жетон губернатора, корабль Компании в регионе (если есть), фишки бунтов, поместите купол с 1 этажом башни (если событие ИНОСТРАННОЕ ВТОРЖЕНИЕ, то количество этажей равно 1/2 значения 1d6 с округлением вниз), если требуется, прикрепите нужный флаг, верните в регион жетон контроля лицевой стороной вниз (он уже не принесет добычу), закройте все заказы в регионе, если все заказы уже закрыты, то происходит УХУДШЕНИЕ.
5. Осуждение Компании. Маркер репутации сдвигается на 1 деление влево за КАЖДЫЙ УЖЕ ПОТЕРЯННЫЙ на текущем ходу регион, включая этот (т.е. первый потерянный регион уменьшает репутацию на 1, второй на 2 и т.д.).

УХУДШЕНИЕ, ПОТЕРЯ СЕКРЕТАРЯ ПРИ ЗАКРЫТИИ ЗАКАЗОВ. Если нужно закрыть заказы, а все заказы в регионе уже закрыты, происходит ухудшение. Закройте все открытые заказы, соединенные с текущими заказами в регионе. Если соединенный заказ уже закрыт, закройте вместо него самый северный открытый заказ в его регионе. Если каждый заказ в этом регионе уже закрыт, происходит дополнительное ухудшение. Каждый регион может вызвать только одно ухудшение во время розыгрыша каждого жетона события. При закрытии заказов, если в ячейке закрываемого заказа лежит секретарь, он возвращается в запас, если на ячейке лежит жетон выполненного заказа, он переворачивается.

КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

Игра завершается в конце хода, указанного в сценарии или НЕМЕДЛЕННО, если маркер репутации перемещается на крайнее левое деление. Игроки не могут вести переговоры, выполнять обещания и разыгрывать карты шантажа (если на них не сказано иное).

0. ПРИ ИГРЕ С ДЕРЕГУЛИРОВАНИЕМ. Игроки получают или теряют ПО, указанные фишкой ценности фирмы за каждого своего акционера в фирмах, также теряют ПО за своих родственников в долговой тюрьме. Независимо от УСПЕХА или КРАХА компании, игроки с акционерами могут сделать по одному ОСОБОМУ УХОДУ НА ПОКОЙ.

1. НАГРАДА ЗА ВЛИЯНИЕ.

Все игроки суммируют влияние за: собственность и акционеров (со шкалы влияния); +1 влияние жетоны принятых законов; +2 влияния диск премьер-министра; карты шантажа (независимо от того, какой стороной они лежат); одна супруга; +1 влияние трофеи. Игроки с наибольшим влиянием за 1 и 2 место получают ПО в зависимости от хода, на котором завершилась игра (отмечено в таблице). В случае ничьей за 1 место игроки получают награды за 2е место. В случае ничьей за 2 место наград нет.

2. АКЦИОНЕРЫ И МАНУФАКТУРЫ.

Если Компания добилась УСПЕХА, каждый акционер получает столько ПО, сколько указано на клетке «Совет директоров».

Если Компания потерпела КРАХ, игроки теряют указанные ПО, но получают 1 ПО за каждую мануфактуру.

3. ФИНАЛЬНЫЙ УХОД НА ПОКОЙ ИЛИ ПОСЛЕДСТВИЯ КРАХА.

Если компания добилась УСПЕХА, все игроки бросают кубики для проверки истощения и отправляют на покой пенсионеров. Не получайте карты престижа.

Если Компания потерпела КРАХ, возьмите 1 карту краха Компании и разыграйте ее.

Ничья, решается в пользу игрока с наибольшим количеством символов налога на окна, а затем по часовой стрелке, начиная с премьер-министра.