



Boardgamefan.de braucht deine Unterstützung!

Seit 2019 versorge ich Brettspieler mit kostenlosen, hochwertigen Regelzusammenfassungen – bisher über 100 Stück! Diese Arbeit kostet mich viel Zeit und Geld, und schon ein paar Euro im Monat helfen mir, viel mehr zu erreichen.

Bitte werde selbst ein Boardgamefan und unterstütze dieses schöne Projekt!

patreon.boardgamefan.de

paypal.boardgamefan.de

Vielen Dank für deine Unterstützung!

JOHN COMPANY 2ND EDITION (3-6 SPIELER)

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 kann **nach den „Grundsätzlichen Informationen“** sofort losgespielt werden, indem man Phase für Phase erklärt und gemeinsam durchspielt. Dabei muss nur 1 Spieler die Regeln kennen und sie währenddessen erklären. An dieser Struktur orientiert sich diese Spielhilfe, lest sie einfach vor...

SCHLÜSSELBEGRIFFE

- **Ansehen:** Die **Ansehen-Leiste** verrät viele Details: Das Ansehen der Kompanie an sich, die finanziellen Erwartungen an die Kompanie, welche zu verschiedenen Phasen bewertet werden und die Veränderung des **Ansehens** als Reaktion auf verschiedene Ereignisse, wie Notkredite oder Dividenden.
- **Anteil:** Ein Familienmitglied im Kollegium.
- **Armee:** Obere Hälfte = **aktiv**, untere = **erschöpft**.
- **Erfolgstest:** Nimm die auf der Amts-Karte angegebenen Würfel bzw. kaufe **Würfel für je £1** aus der Schatulle deines Amtes. Entferne Würfel entsprechend eventueller Abzüge. Würfel deinen gesamten Würfelvorrat – das niedrigste Ergebnis zählt: **1/2 = Erfolg**, **3/4 = Misserfolg**, aber du darfst nochmals Würfel kaufen. Alle bisher gekauften Würfel sind jedoch verloren. **5/6 = katastrophaler Misserfolg**, der aktuelle Amtsinhaber wird **sofort entlassen** und zurück in den Familienvorrat gelegt. Die Ämter-Karte wird verdeckt auf das Feld „freie Ämter“ gelegt. Falls **Ermattungs-Marker** auf der Ämterkarte lagen, werden diese in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.

Manche Ämter können die Ergebnisse anders anwenden.

- **Ermattungs-Marker:** Zeigen die **Erschöpfung** eines Familienmitglieds an. Wechselt das Familienmitglied das Amt, werden diese Marker in das neue Amt übertragen.

Bei **Erfolgstests** gilt jeder **Ermattungs-Marker** als +1.

- **Nepotismus-Regel:** 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.

- **Premierminister:** Der Spieler mit der **Premierminister-Scheibe** ist der aktuelle **Premierminister**. Er wählt **Gesetzesvorlagen** sowie die **aktuelle Politik** aus.

Siehe [VIII] **Parlamentssitzung**

- **Unternehmen:** Werften, Luxusgüter und Betriebe.
- **Vermögen der Kompanie:** Wird als Leiste am unteren Spielbrett-Rand dargestellt.

GRUNDSÄTZLICHE INFORMATIONEN

SPIELLENDE

Das Spiel endet am Ende der vom Szenario vorgesehenen Runde, oder **sofort**, wenn die Kompanie zu viel **Ansehen** verliert.

Sobald das Spiel endet, darf nicht weiterverhandelt, keine Versprechen-Karten eingelöst und keine weiteren Erpressungs-Karten gespielt werden (außer der Kartentext erlaubt dies explizit).

Diese Spielhilfe beschreibt ausschließlich das Szenario 1710, mit dem man das Spiel lernen sollte.

MATERIALBEGRENZUNGEN

Grundsätzlich ist das Material auf die vorhandene Anzahl begrenzt. Ausnahmen sind: Geld, „Trophäen-/beschlossenes Gesetz“-Marker, Würfel und Regimenter. Das **Vermögen der Kompanie**, die Punkte- sowie die Wahlleiste sind unbegrenzt.

GEHEIME INFORMATIONEN

Einzig **verdeckte Erpressungs-Karten** sind geheim, ansonsten ist jede Information im Spiel öffentlich.

VERHANDLUNGEN

- **Du darfst tauschen:** **Unternehmen**, verdeckte Erpressungskarten, Geld im Familien-Vermögen, **Anteile** und Versprechen-Karten in deinem Besitz (auch die anderer Spieler).
- **Du darfst nicht tauschen:** Inhabereines Amtes (auch Vorsitzender), Schreiber, Offiziere, Belohnungen, Ehegatten, beschlossene Gesetze, gespielte Erpressungskarten, die **Premierminister-Scheibe** und Trophäen.

Was ausgetauscht wurde, darf nicht nochmals aktiviert werden. Sofortiger Tausch ist bindend, andere Abmachungen nicht. Verdeckte Erpressungskarten dürfen zuvor angesehen werden.

CASH FLOW

- Ein Spieler darf frei über das **Familien-Vermögen** verfügen. Damit zahlt man für Familienaktionen, den Ruhestand, Unterhalt, Steuern und Verhandlungen mit anderen Familien.
- Das Geld, das auf einem **Kompanie-Amt** liegt, darf nur von seinem Inhaber ausgegeben werden.
- **Privates Zusatzeinkommen** ist in dieser Spielhilfe **grün**.

PRÄSIDENTSCHAFTEN

Die 3 Verwaltungszonen Indiens. Spezielle Ämter, die ihre eigene **Armee**, ihren eigenen Kader an Schreibern, ihre eigene Flotte und später ihre eigenen Gouverneure besitzen können.

DIE LANDKARTE INDIENS (8 REGIONEN)

- **Turm:** Die Turmstufen (außer Kuppel) geben die Stärke der Region an (bestimmt Angriffs- und Verteidigungswert).
- **Aufträge:** Miteinander verbundene Felder. Sie stellen wirtschaftliche Chancen dar. **Heimathäfen** sind Aufträge mit dicker Kontur (an Küsten). Diese schalten verbundene Aufträge frei. Erfüllte Aufträge werden als „**geschlossen**“ markiert.

- **Politische Ausrichtung (Souverän oder dominiert):** **Souveräne Regionen** besitzen eine *große* bzw. *keine Fahne* und versuchen Nachbarregionen einzunehmen. Bei Erfolg wird ein Reich gegründet bzw. erweitert. **Dominierte Regionen** besitzen eine *kleine Fahne* bzw. keine Kuppel und werden gegen ihren Souverän rebellieren.
- **Elefant (drohende politische Krise):** **Drohende Invasion:** Der Elefant steht auf einer Grenze. Die Blickrichtung gibt an, welche Region wohin invadieren wird. **Drohende Rebellion:** Der Elefant steht im Zentrum einer Region bzw. auf einer Grenze. Dies zeigt an, dass die Region gegen ihren Souverän rebellieren wird.

SPIELABLAUF

Folgt dem Ablauf um das Board herum mit folgenden Phasen:

- I. London Season** – Amts-Inhaber gehen in Ruhestand. **Diese Phase wird in der ersten Runde übersprungen!**
- II. Familie** – Investiert in die Kompanie und vergrößert eure Besitztümer. Dann werden neue **Anteile** geschaffen.
- III. Ämter besetzen** – Besetzt freie Ämter.
- IV. Die Kompanie agiert** – Jedes Amt der Kompanie führt seine Aktionen aus, von links nach rechts.
- V. Boni** – Erhältet Bonuseinkommen, je nach Amt.
- VI. Einkommen** – Bezahlt die Ausgaben der Kompanie. Der Vorsitzende kann Dividenden ausschütten. Das **Ansehen** der Kompanie wird angepasst.
- VII. Ereignisse in Indien** – Stürme und Ereignisse in Indien werden abgehandelt.
- VIII. Parlamentssitzung** – Es wird über ein Gesetz abgestimmt.
- IX. Unterhalt und Aufrischung** – Bezahlt den Unterhalt eurer Belohnungen und bereitet die nächste Runde vor.

[I] DIE „LONDON SEASON“

Führt **Personalabbau**, **Ruhestand** und **Prestige-Karten** durch. **Diese Phase wird in der ersten Runde übersprungen!**

- 01. Personalabbau (gleichzeitig):** Führt einen **Erfolgstest** für jedes eurer Ämter durch. **1/2** geschieht nichts. **3/4** Das Amt erhält 1 **Ermattungs-Marker**. **5/6** Das Familienmitglied gibt sein Amt auf und geht in den **Ruhestand**: Legt das Familienmitglied und die Amtskarte in die Bereiche für Ruheständler bzw. freie Ämter auf dem Spielplan.

Wird für den Vorsitzenden gewürfelt? Rechne Ergebnis +1!

- 02. Ruhestand:** Der (ehemalige) Vorstand beginnt. Schickt im Uhrzeigersinn eure Ruheständler in den Ruhestand. Wählt eine **Belohnung** (links auf dem Spielplan), legt den Ruheständler dort ab, zahlt die Kosten und erhaltet die SP. Etwaige **Erschöpfung** wird zurück in den Vorrat gelegt.

*Legt das Geld, mit dem ihr die Kosten bezahlt, nicht direkt in die Bank – es wird noch für die **Zugreihenfolge** benötigt.*

Beachtet, dass die Belohnungen später auch **Unterhalt (weiße Zahl neben den Kosten) und **Fenstersteuer** anfallen können!**

- 03. Prestige-Karten:** Alle Familien, die in dieser Phase mindestens 1 Familienmitglied in den Ruhestand geschickt haben, müssen nun 1 **Prestige-Karte** aus der Auslage kaufen oder

abwerfen. Die Reihenfolge bestimmt das ausgegebene Geld (abwärts). Der jeweils aktive Spieler kann sich bei der Auswahl seiner Karte eine **verdeckte Erpressungs-Karte** aus der Auslage kurz ansehen.

*Bei Gleichstand: das meiste Geld ausgegeben > die meisten Fenstersymbole (abwärts) > vom **Premierminister** ausgehend.*

- 04. Auslage aufrischen:** legt alle übrig gebliebenen Karten auf und füllt die Auslage wieder mit 3 Karten auf – Prestige-Karten offen, Erpressungs-Karten verdeckt.
- 05.** Nehmt abschließend übrige Familienmitglieder vom Ruheständler-Feld zurück in euren Vorrat.

PRESTIGE-KARTEN IM DETAIL

→ **Ehegatten:** bringen für gewöhnlich Punkte für die Familie, gehen aber meist mit Beschränkungen einher. Manche bringen auch Rabatte für Belohnungen.

*Ehegatten können **nicht** getauscht werden.*

→ **Unternehmen:** können besondere Fähigkeiten, Macht, und Einfluss auf die Politik geben.

*Diese **Unternehmen** können getauscht werden.*

→ **Erpressungs-Karten:** einmalige Aktionen. Sobald sie ausgespielt wurden, legt ihr sie offen in euren Spielbereich.

*Offene Erpressungs-Karten können **nicht** getauscht werden, verdeckte schon. Dazu dürfen sie auch angesehen werden.*

[II] FAMILIE

*Manche Gesetzesvorlagen gewähren Extra-Aktionen in der nächsten [II] **Familienphase**. Es gilt immer nur die zuletzt ausgelegte Gesetzesvorlagen-Karte im Bezug auf Extra-Aktionen.*

[II.1] INVESTIERT IN DIE KOMPANIE

Beginnend mit dem **Vorsitzenden** führt jede Familie 1 Familienaktion aus und legt ihren Chancen-Marker (aus Glas) auf die Aktion. Befindet er sich bereits dort, darf die Aktion **2x** ausgeführt werden (erst ab der 2. Runde möglich):

→ **Heuere Schreiber an:** Platziere ein Familienmitglied auf einem Schreiberposten einer Präsidentschaft. Dort sind mehrere Schreiber möglich. Sollte es (ab der 2. Runde) 4+ freie Ämter geben, darfst Du pro Zug kostenfrei 1 weiteren Schreiber entsenden (also max. 3 Schreiber pro Zug).

*Schreiber können später **Aufträge** in Indien erfüllen oder offene Ämter ihrer Präsidentschaft besetzen.*

→ **Rekrutiere Offiziere:** Platziert ein Familienmitglied in das Offiziersanwärter-Feld über „Militärische Belange“.

*Offiziere können den **Armeen** der Präsidentschaften beitreten und sogar zum **Kommandanten** aufsteigen.*

→ **Kaufe Werft:** Zahle **£2** und erhalte die Karte. Platziere das entsprechende Schiff auf der Karte.

Das Schiff muss später noch ausgerüstet werden, dann aber erhältst Du jede Runde £1. In der Parlamentsphase bedeutet jede Werft 1 Stimme.

→ **Kaufe Luxusgut:** Zahle £4 und erhalte die Karte. Erhalte sofort 2 Siegpunkte.

Du musst später Fenstersteuer zahlen!

→ **Kaufe Betrieb:** Zahle £5 und erhalte die Karte.

In der Parlamentsphase bedeutet jeder Betrieb 2 Stimmen. Sollte die Kompanie scheitern, ist jeder Betrieb 1 Siegpunkt wert.

→ **Erlange Kompanie-Anteile:** Platziert ein Familienmitglied auf ein freies Feld der Börsenleiste (oberhalb des Kollegiums). Zahle den Preis dieses Feldes an die Bank.

Diese Familienmitglieder können zu Kompanie-Anteilen oder gar Vorsitzender werden. So können sie Einkommen durch Dividenden generieren. Übersteht die Kompanie das Spiel, sind sie je 1 Siegpunkt wert. Scheitert die Kompanie jedoch, bedeutet jeder Anteil -1 SP.

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.

[II.II] NEUE ANTEILE SCHAFFEN

Hat die Kompanie Schulden? Ihr müsst nun jeden Schuldenschritt auf der Schuldenleiste abtragen, indem ihr je 1 Familienmitglied von der Börsenleiste in das Kollegium verschiebt. Sie werden zu Anteilen der Kolonie. Wiederholt das so lang, bis entweder alle Schulden getilgt oder alle Familienmitglieder auf der Börsenleiste zu Anteilen wurden.

Sind alle Schulden getilgt? Bewegt die Familienmitglieder auf der Börsenleiste in Reihenfolge soweit wie möglich nach rechts.

FIRMEN (BEI DEREGULIERUNG)

Dieser Schritt wird im Szenario 1710 übersprungen!

[III] ÄMTER BESETZEN

Diese Phase wird in der ersten Runde übersprungen!

Leere Ämter sind an zwei Bedingungen zu erkennen: Kein Familienmitglied-Marker liegt auf dieser Position und die Karte des Amts liegt im Bereich „freie Ämter“ auf dem Spielplan.

Mögliche Anwärter unterscheiden sich je nach Amt! Diese sind auf der Rückseite der Amts-Karte aufgeführt.

Handelt die Karten im Bereich „freie Ämter“ in aufsteigender Reihenfolge ab.

Vergesst nicht, dass in dieser Phase gehandelt und debattiert werden sollte. Lasst euch ein gutes Amt nicht entgehen!

VORSITZ BESETZEN

Gewählt vom: Kollegium.
Kandidaten: Aus den Reihen des Kollegiums.

Nur Familienmitglieder innerhalb des Kollegiums können Vorsitzender werden. Dazu muss die Familie die Zustimmung von mehr als der Hälfte aller Familienmitglieder im Kollegium erhalten. Sobald ein Spieler die benötigte Anzahl an Zustimmungen erhalten hat, gilt die Wahl als geschlossen. **Lege den Familienmitglieds-Marker auf das Vorsitz-Feld, erhalte die Amts-Karte und den Vorsitz-Marker.**

Der Vorsitzende zählt immer noch als Anteil der Kompanie, darf aber wie andere Ämter auch, nicht getauscht werden.

KEINE MEHRHEIT MÖGLICH?

Der bisherige Vorsitz wählt einen Familienmarker aus dem Kollegium - inklusive ihm selbst.

In diesem Fall wird die Nepotismus-Regel nicht angewendet.

ANDERE ÄMTER BESETZEN

Beachtet die Nepotismus-Regel.

Auf jeder Karte steht, wer die Entscheidung fällt und wer als Kandidat zur Wahl steht. Bei Beförderungen aus anderen Ämtern wird die Amts-Karte getauscht, es ist nur 1 Amt pro Familienmitglied möglich.

Falls auf der Ämter-Karte bereits Ermattungs-Marker liegen, werden diese auf die neue Ämter-Karte übernommen.

Im Verlauf der Partie können noch weitere Ämter entstehen. Diese funktionieren jedoch nach denselben Regeln.

Gibt es keine Kandidaten oder das bestimmende Amt ist nicht besetzt, wird das zu besetzende Amt übersprungen!

[IV] DIE KOMPANIE AGIERT

Handelt alle Ämter von links nach rechts ab. Überspringt dabei Ämter, die nicht vergeben sind.

Es dürfen keine Aktionen ausgeführt werden, die keinen Effekt haben oder nicht gelingen können, wie zum Beispiel Handel treiben, ohne ein Schiff, das einen Auftrag erfüllen kann.

Geld ist der Treibstoff für die Kompanie. Jedem Amt steht nur das Kapital in der eigenen Schatulle zur Verfügung, privates Geld der Familie darf nicht für Amtszwecke ausgegeben werden – aber wer würde das auch wollen?!

Darüber hinaus ist die Aktivierung eines Amtes optional - man darf auch passen, selbst wenn man Aktionen ausführen könnte.

[IV.I] VORSITZ

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

Erhöhe die Schulden der Kompanie bis zu 3x (oder öfters mit Zustimmung des Kollegiums). Erhöhe das Vermögen der Kompanie um je £5. Verteile anschließend das gesamte Vermögen auf die Ämter. Jeder Schritt der Vermögensleiste entspricht £1.

Bestechungen sind jederzeit möglich, doch das Amtsvermögen und privates Vermögen bleiben immer getrennt.

[IV.II] DIREKTOR DES HANDELS

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

AKTION: SONDERGESANDTER

Führe einen Erfolgstest aus. Ein Würfel pro bezahltem £1. Es gibt keinen Abzug. Pro Erfolg (also mehrfach) wählst Du 1 Option:

→ **Öffne einen geschlossenen Auftrag** in einer beliebigen Region in Indien, die nicht von der Kompanie kontrolliert wird, indem Du das „Geschlossen“-Plättchen entfernst.

→ **Eröffne Handel mit China.** Das Amt des Superintendanten des Handels in China wird geschaffen, indem die entsprechende Ablage rechts neben dem Spielplan abgelegt und die entsprechende Ämterkarte ausgelegt wird. Dieses Amt wird nun sofort besetzt (siehe Rückseite der Amts-Karte).

Über den Handel mit China kann die Kompanie zukünftig weitere Einnahmen über Export-Symbole (z.B. Bengal) erzielen.

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

→ **Ist das Amt des Superintendanten des Handels im Spiel?** Schiffe können auch auf dieses Amt entsendet werden.

[IV.III] FLOTTENVERWALTER

Der Flottenverwalter rüstet Schiffe aus, kauft sie, oder mietet sie. Ist das Amt des Superintendanten des Handels im Spiel? Schiffe können auch auf dieses Amt entsendet werden.

Es muss so viel Geld aus dieser Amtsschatulle benutzt werden, bis nur noch maximal £2 übrig bleiben:

→ **Miete 1 Charterschiff (schwarz):** Bezahle £2 an die Bank, um ein Charterschiff (Rückseite der Kompanie-Schiffe) aus dem allgemeinen Vorrat in eine Seeregion zu platzieren.

Charterschiffe werden nur für kurze Dauer gemietet. Sie werden in der Auffrisch-Phase zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.

→ **Rüste 1 privates Schiff aus (blau):** Zahlt £3 an die Bank, um ein Schiff von einer beliebigen Werft auf See zu platzieren.

Die Person, der diese Werft gehört, muss nicht einwilligen.

→ **Kaufe 1 Kompanie-Schiff (rot):** Wenn es keine Schiffe auf Werften gibt, kannst Du £5 an die Bank bezahlen, um ein Kompanie-Schiff aus dem allgemeinen Vorrat zu platzieren.

[IV.IV] MILITÄRISCHE BELANGE

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

01. Es dürfen bis zu 2 Bewegungen zwischen Armeen erfolgen: Bewege 1 Offizier/1 Regiment zwischen zwei Armeen.

Bewegte Offiziere/Regimenter bleiben in der oberen Hälfte des Armee-Feldes. Teile anschließend jeden Offiziersanwärter einer der 3 Armeen zu. Platziere die neuen Offiziere in der oberen Hälfte des entsprechenden Armee-Feldes.

02. Erneue für jede Armee, in der ein Spieler mehr Familienmitglieder hat als der aktuelle Kommandant, oder die keinen aktuellen Kommandanten hat, ein neuer Kommandanten.

→ Der neue Kommandant kommt aus einer der Familien, die am meisten Offiziere in dieser Armee hat. Lege den bisherigen Kommandanten zurück in die obere Hälfte dieser Armee - dieser ist nun wieder ein Offizier.

Bei Gleichstand: Amtsinhaber entscheidet. Nepotismus-Regel wird hier nicht angewendet. Kommandanten sind keine Ämter..

[IV.V] PRÄSIDENTSCHAFTEN

Jeder Präsident generiert Einkommen für die Kompanie über die Aktion „Handel treiben“ und legt die Reihenfolge fest, in der er selber, sein Kommandant und seine Gouverneure agieren. Zusätzlich kann jede Familie Boni abgreifen.

Handelt die 3 Präsidentschaften von links nach rechts ab. In jeder Präsidentschaft gibt es eine eigene Armee mit Kommandanten und ggfs. auch Gouverneure, welche auf der Landkarte aktiv sind. Der Präsident legt die Reihenfolge der 3 Institutionen fest, jedoch darf jede Institution entscheiden zu passen.

Gibt es keinen Präsidenten? Der Vorsitzende entscheidet über die Reihenfolge, kann aber selbst keine Aktion ausführen.

PRÄSIDENTEN-AKTION: HANDEL TREIBEN

Diese Aktion spült das meiste Geld in die Kassen der Kompanie. Jeder Präsident darf nur 1x pro Runde Handel treiben!

Jede Präsidentschaft besitzt einen Heimathafen (dicke Kontur). Von dort aus könnt ihr offene Aufträge erfüllen:

→ Benenne Regionen zum Handeln: deine Heimatregion, eine andere Region deiner Präsidentschaft und/oder eine beliebige angrenzende Region, aber keine Heimatregion einer anderen Präsidentschaft.

→ Führe einen Erfolgstest durch. Zahle dabei £1 pro Würfel. Ziehe dann 1 Würfel pro benannter Region ab, die nicht deine Heimatregion ist.

BEI ERFOLG

01. Erfülle so viele Aufträge in vorher bestimmten Regionen, wie du Schiffe in deiner Seeregion hast. Beginne in deinem Heimathafen, dann angrenzend und mit „leeren“, offenen Aufträgen. Schreiber der Präsidentschaft werden zuerst gelegt.

02. Erhöhe das **Vermögen der Kompanie** um den genannten Betrag. Der Präsident selbst erhält **£1** pro erfülltem Auftrag. Familien der Schreiber erhalten **£1 pro Schreiber**, inkl. der Familie des Präsidenten, wenn **Schreiber der Präsidenten-Familie** platziert werden.

Keine Schreiber, aber noch Schiffe verfügbar? Platziere „Erfüllter Auftrag“-Marker auf den Auftrag.

Ein Präsident darf niemals den Auftrag einer Heimatregion einer anderen Präsidentschaft erfüllen!

Falls ein Schreiber auf einem Auftrag **angrenzend** zu einem Schreiber einer anderen Präsidentschaft platziert wird, legt einen **Präsidentschafts-Teiler** auf die Verbindung, sodass die Schreiber jeweils in der Auffrisch-Phase zugeordnet werden können.

KOMMANDANTEN-AKTION: EINSATZ

Kommandanten überfallen Regionen und bringen sie unter Kontrolle. Dabei fällt ab und zu auch etwas Beute ab... nun ja!

Der Kommandant kontrolliert die **Armeen**, welche aus Offizieren (Familienmitgliedern), Regimentern (**Armee-Plättchen**) und lokalen Allianzen bestehen. **Der Kommandant ist kein Offizier.**

01. Du kannst **lokale Allianzen** mit Geld aus der Schatulle des Präsidenten erwerben, doch nur mit seiner Zustimmung. **Lokale Allianzen** sind temporäre **Armee-Plättchen**, die für eine Einsatz-Aktion oder die Verteidigung verwendet werden können. Ihr Stärkewert zählt nur in der Runde, in der sie gekauft werden. Schiebe sie dann in den oberen Bereich des **Armee-Feldes**.

Gibt es keinen Präsidenten, gibt es auch kein Limit.

02. Benenne Regionen für den Einsatz: deine **Heimatregion**, eine **andere Region deiner Präsidentschaft** und/oder eine beliebige **angrenzende Region**, aber keine Heimatregion einer anderen Präsidentschaft.

Regionen der eigenen Präsidentschaft anzugreifen kann **Unruhen** und **geschlossene Aufträge** entfernen.

Ihr könnt keine von der Kompanie kontrollierte Region als Ziel bestimmen, außer dort ist mindestens ein **geschlossener Auftrag** oder eine **Unruhe**.

03. Führe einen **Erfolgstest** durch. Erhalte 1 Würfel pro **Offizier/Regiment**, dass Du erschöpfst. Erschöpfte **lokale Allianzen** geben die aufgedruckte Anzahl an Würfeln. Zieht so viele Würfeln ab, wie es der Stärke der Region entspricht.

Falls die Region zu einem **Reich** gehört, zieht ihr zusätzlich die Stärke aller dazugehörenden Regionen ab.

04. **Jede Familie** würfelt je einmal pro Offizier, der bei dieser Aktion **erschöpft** wurde. Bei einer **6** wird dieser Offizier als Verlust zurück in den Familienvorrat gelegt.

BEI ERFOLG

01. **Sammelt die Beute:** Pro Turm-Ebene **+£4**, pro Beutemarker (falls aufgedeckt) **+£4 bis +£9**.

→ **Minimale Beute:** Die Bank füllt die Beute auf die **Anzahl** der erschöpften und überlebenden Offiziere **+1** auf.

02. **Teilt die Beute unter den Überlebenden:** **£1** für den Kommandanten und jeden Offizier seiner Familie. Danach weiter im Uhrzeigersinn.

03. **Ist noch Beute übrig?** Zahlt wenn möglich **£1** pro Regiment/lokaler Allianz zurück an die Bank. Danach beginnt ihr wieder bei der Familie des Kommandanten.

04. Die Familie des Kommandanten nimmt **1 Trophäe-Marker pro Turm-Ebene** in der angegriffenen Region. Entfernt dann den Turm und die Kuppel aus der Region und ersetze ihn durch das leere, entsprechende **Gouverneurs-Plättchen**. Lege die **Amts-Karte** des entsprechenden Gouverneurs-Amts in den Bereich der freien Ämter.

Falls dies eine Hauptregion war, entfernt ihr auch alle entsprechenden Fahnen.

05. **Öffnet Aufträge & entfernt Unruhe-Marker** aus der Region.

→ Falls die Region nicht von der Kompanie kontrolliert wird, schiebt ihr den „**Kontrolle/Beute**“-Marker mit dem Symbol dieser Region nach oben in das Präsidentschafts-Feld. Diese Region gehört nun zu dieser Präsidentschaft. Legt das passende **Gouverneurs-Plättchen** auf diese Region. Platziert die passende Gouverneurskarte im „freie Ämter“-Feld.

Diese Region wird nun von der Kompanie kontrolliert.

→ 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.

BEI KATASTROPHALEM MISSEFOLG

Gib zunächst die **Hälfte deiner Trophäen** (aufgerundet) in den Vorrat ab und nimm dann deinen **Kommandanten** zurück in den eigenen Vorrat.

GOVERNEURS-AKTION: VERWALTEN

Gouverneure können eine Reihe von Verwaltungsaktionen ausführen, indem sie aus einem kleiner werdenden Würfelvorrat Würfeln verbrauchen.

→ Führe einen **Erfolgstest ohne Abzüge** durch.

BEI ERFOLG

Erhalte **£1** und wähle **1 der folgenden Optionen**. **War der vorherige Versuch ein Misserfolg?** Erhalte **£1**.

→ **Steuern eintreiben:** Erhöht entweder das **Vermögen der Kompanie** um **£2** oder legt **£2** aus der Bank in die Präsidentschatulle. Nach dem ersten Steuern eintreiben pro Runde müsst ihr für jede weitere Steuer **1 Unruhe-Marker** in der Region platzieren.

→ **1 Regiment ausheben:** Platziert ein Regiment aus dem Vorrat in die **Armee** eures Präsidenten.

Regimenter gelten als Offiziere, aber Beute, die ihnen zusteht, wird direkt an die Bank gezahlt und sie können nicht als Verluste entfernt werden.

→ **1 Kompanie-Schiff (rot) bauen:** Dies geschieht an Land - es braucht also 2 erfolgreiche Verwaltungsaktionen. Mit der ersten Aktion platziert ihr **1 Kompanieschiff** in der Region. Steht dort bereits ein Schiff, verschiebt ihr es in eine angrenzende Seeregion eures Präsidenten.

Schiffe an Land haben keinen Effekt auf das Spiel.

BEI MISSEFOLG

01. Platziere **1 Unruhe-Marker** in der Region.

02. Reduziere dann die **Anzahl der Würfel** im Würfelvorrat um **1**, unabhängig vom Ergebnis des **Erfolgstests**. Du darfst die Verwalten-Aktion nochmals ausführen, bis keine Würfel mehr Würfelvorrat sind oder Du einen **katastrophalen Misserfolg** würfelst.

[IV.VI] 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**. **Dieses Amt agiert nach dem der Präsident von Bengalen.**

Der Superintendent des Handels kann in seiner Amtsschatulle lediglich Schiffe besitzen, welche vom **Direktor des Handels** oder dem **Flottenverwalter** dort positioniert werden können.

Diese Schatulle zählt für die Auswirkungen von Stürmen, Ausgaben, Ereignissen und Gesetzen als **Teil der östlichen Seeregion**.

AKTION: HANDEL IN CHINA

(Nur **1x pro Runde**) **Kontrolliert die Kompanie mind. 1 Region mit Export-Symbol?** Führe einen **Erfolgstest** aus. Ein Würfel pro Schiff in deiner Amts-Schatulle.

BEI ERFOLG

Erhöhe das Kompanie- um **£4** pro von der Kompanie kontrolliertem **Exportsymbol**. **Erhalte anschließend £1 pro kontrolliertem Exportsymbol** aus der Bank.

Funfact: Ursprünglich handelte es sich bei den Export-Symbolen historisch korrekt um **Opiumfelder**. Die chinesische Regierung untersagt jedoch, den Opiumhandel auch nur zu erwähnen – selbst in Brettspielen. Grund soll sein, dass am Ende des 19. Jhd. **10 % der chinesischen Bevölkerung** (ca. 40 Millionen Menschen) unter einer Opiumsucht litten. Der Autor Cole Wehrle lenkte ein und abstrahierte die **Opiumfelder** zu „Exportsymbolen“.

[IV.VII] GENERAL-GOUVERNEUR

Das Amt des **General-Gouverneurs** wird durch das Gesetz gleichen Namens in der **Parlamentssitzung** geschaffen. Der **General-Gouverneur** agiert anstelle des **Direktors des Handels**.

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).

→ Ersetzt die **Direktor des Handels-Karte** mit der **General-Gouverneur-Karte**. Platziert das entsprechende Plättchen auf dem Spielplan. **Ermattungs-Marker** bleiben bestehen.

→ Entfernt alle anderen **Gouverneur-Karten** und die **Direktor des Handels-Karte** aus dem Spiel.

AKTION: REGIEREN (AUF DER KARTE „VERWALTEN“ GENANNT)

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

02. **Pro gewürfelte 6:** platziere einen **Unruhe-Marker** in jeder Region, die von der Kompanie kontrolliert wird.

BEI ERFOLG

Du darfst **nur 1x pro Runde** erfolgreich regieren!

Erhalte **£1 pro Region**, die von der Kompanie kontrolliert wird.

Wähle für jede von der Kompanie kontrollierte Region **1 Option**:

→ **Steuern durch den General-Gouverneur erheben.** Erhöht entweder das **Vermögen der Kompanie** um **£2** oder legt **£2** aus der Bank in die Schatulle eines beliebigen Amts (außer General-Gouverneurs). Platziert dann **1 Unruhe-Marker** in einer Region, die von der Kompanie kontrolliert wird. Wird diese Aktion mehrfach ausgeführt, wählt jeweils eine andere Region.

→ **Ein Regiment vom General-Gouverneur ausheben.** Fügt ein Regiment aus dem Vorrat einer beliebigen **Armee** hinzu.

→ **Ein Kompanieschiff vom General-Gouverneur bauen lassen.** Platziere es in einer beliebigen Seeregion (inkl. China).

BEI MISSEFOLG

Legt **1 Unruhe-Marker** in jede Region mit Kompanie-Kontrolle.

[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 und die Partie endet sofort.

AUSGABEN

Reduziert zunächst das **Vermögen der Kompanie** um **£1**:

- pro **Schuldenschritt** auf der Schuldenleiste,
- pro **Regiment**,
- pro **Offizier in Armeen** (keine Kommandanten),
- pro **Schiff** in den Seeregionen.

NOTKREDITE NEHMEN

Optional: Der Vorsitzende kann die **Gesetzesvorlage „Königlicher Schutz“** abwerfen, um alle Notkredite zu verhindern.

01. Muss genommen werden, wenn die Ausgaben nicht gezahlt werden können: Erhöht die **Schuldenleiste um 1** und erhöht **£5 auf der Vermögensleiste**. Auch möglich, wenn die Schulden schon am Maximum sind.

Die Schritte für Notkredite auf der Schuldenleiste führen **nicht** zu Ausgaben in dieser Runde.

02. Nachdem alle Ausgaben durch Notkredite bezahlt wurden, setzt ihr das **Vermögen der Kompanie auf null**.
03. **1/2 Notkredite genommen:** verringert das **Ansehen** um 1.
3+ Notkredite genommen: verringert das **Ansehen** um 2.

Erreicht der **Ansehen-Marker** das **schwarze Feld**, ist die Kompanie **gescheitert** – geht direkt zum Schlusswertung über!

PRÜFT DIE MARKTERWARTUNGEN

Verringert das **Ansehen** der Kompanie um 1, falls das **Vermögen der Kompanie niedriger** ist als der Erwartungswert, der unter dem aktuellen **Ansehen** der Kompanie angegeben ist.

ZAHLT DIVIDENDEN (OPTIONAL)

Der Vorsitzende **kann** nun Dividenden auszahlen. Dies ist der einzige Weg, um das **Ansehen der Kompanie** zu erhöhen.

Zahle den Familien **£1 pro Anteil** aus dem **Vermögen der Kompanie** – auch mehrfach möglich.

Auch der **Vorsitzende** ist Teil des Kollegiums.

ÖFFENTLICHE EUPHORIE

Erhöht das **Ansehen** der Kompanie um 1, falls mehr Geld als Dividende ausbezahlt wurde als der Erwartungswert angibt.

[VII] EREIGNISSE IN INDIEN

Werft den **Sturmwürfel**. Das Ergebnis gibt an,

- wo **Stürme** auftreten (Sturmsymbole und Region),
- wie viele **Ereignis** gezogen werden (Zahl).

Pro Sturm werft ihr für jedes **blaue Schiff** (nicht für **Charter** oder **Kompanieschiffe**) 1 Würfel. **1/2** nichts passiert. **3/4** dreht das Schiff auf seine „Schaden“-Seite. **Das Schiff ist schon beschädigt bzw. 5/6** Legt es zurück auf die Werft.

Schiffe in Werften werden automatisch **repariert**.

Deckt entsprechend der Zahl auf dem Würfel Ereignisse auf und handelt sie nacheinander ab.

Siehe **Anhang 1: Ereignisse in Indien (S. 5 dieser Spielhilfe)**

[VIII] PARLAMENTSSITZUNG

Der **Premierminister** entscheidet sich für 1 von 3 Gesetzesvorlage-Karten, die er **nacheinander** zieht und vorliest.

Ihr solltet euch austauschen und diskutieren, **bevor** eine neue Gesetzesvorlage-Karte gezogen wird.

Wird eine **Dilemma-Karte** gezogen, werden keine weiteren Karten gezogen! Die **Dilemma-Karte muss ausgewählt werden!**

WAHL ABHALTEN

Die abgegebenen Stimmen werden auf der Stimmen-Leiste rechts auf dem Spielplan festgehalten. Sollten die Stimmen über die Leiste hinausgehen, markiert sie mit Münzen, die ihr bei Stimmverlust vor dem Marker wieder abträgt.

ABSTIMMUNG

01. Der **Premierminister** markiert die **anfängliche Unterstützung** (unten rechts auf der Karte) auf der Stimmen-Leiste.
02. Beginnend mit dem **Premierminister** darf nun jede Familie im Uhrzeigersinn ihre Stimmen einsetzen. Jede Familie entscheidet für sich, ob sie mit ihren Stimmen **für oder gegen das Gesetz** stimmt. Stimmen werden generiert über:

- **£1 aus dem Familien-Vermögen** in die Bank,
- Erschöpfen von **Karten mit Stimm-Symbol** (90° drehen).

Der **Premierminister** darf **nicht gegen das Gesetz** stimmen. Er kann allerdings über die „Stimme mit meinen **Unternehmen...**“-Versprechen-Karte dazu gezwungen werden.

03. Wurde **mindestens 1 Stimme** in dieser Runde abgegeben, darf der **Premierminister** entscheiden, die Wahl eine weitere Runde fortführen.

DIE OPPOSITION

Jede Familie, die gegen das Gesetz stimmt, gehört zur **Opposition**. Familien in der Opposition dürfen in weiteren Runden **nicht mehr für das Gesetz stimmen**. Allerdings dürfen Familien, die schon für das Gesetz gestimmt haben, in späteren Runden **gegen das Gesetz stimmen** und so zur **Opposition** wechseln.

Alle Oppositionellen sollten ihre abgegebenen Stimmen bündeln, indem sie ausgegebenes Geld und eingesetzte Karten an einem Ort sammeln.

- **Oppositionsführer:** Die Familie mit den meisten Stimmen **gegen** das Gesetz wird der Oppositionsführer und erhält den **Oppositions-Marker**. Dieser Marker kann mehrmals in einer Abstimmung den Besitzer wechseln. Bei Gleichstand bleibt der Marker, wo er ist.
- **Koalition in der Opposition:** Die aktive Familie kann ihre Stimmen für eine andere Familie innerhalb der Opposition ausgeben – sofern diese zustimmt. Diese inaktive Familie muss allerdings noch nicht abgestimmt haben. Diese Stimmen zählen dann für diese inaktive Familie.

STIMMEN AUSZÄHLEN

- **< 0 Stimmen:** Das Gesetz wurde abgelehnt. Führt ggfs. den „Abgelehnt“-Effekt des Gesetzes aus. Der Oppositionsführer wird neuer **Premierminister**. Er dreht abschließend den Zeiger um 1 Position nach links oder rechts und führt diese aus.

Siehe Folgen der Politik

- **≥ 0 Stimmen:** Das Gesetz wurde beschlossen. Platziert die Karte neben dem Spielplan. Der **Premierminister** nimmt einen „beschlossenes Gesetz“-Marker (1SP). Dann führt er die sofortigen Effekte der Gesetzes-Karte und die Politik aus.

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

FOLGEN DER POLITIK

Jede Gesetzesvorlage-Karte zeigt unten eine **Anzeige für die jeweilige Politik** (Symbol oder Schrift). Dreht den Zeiger der **Premierminister**-Scheibe auf das **nächste entsprechende Feld** im oder gegen den Uhrzeigersinn. Nun wird über das Gesetz abgestimmt. Wenn es beschlossen wird, tritt ihr Effekt in Kraft.

Manche Gesetzesvorlagen gewähren Extra-Aktionen in der nächsten [II] **Familienphase**. Es gilt immer nur die zuletzt ausgelegte Gesetzesvorlagen-Karte im Bezug auf Extra-Aktionen.

- **BONUS:** Jede Familie erhält **£1** aus der Bank pro Ziel in ihrem Besitz: **Unternehmen & Prestige-Karten** bzw. **Anteile**.
- **STEUER:** Jede Familie zahlt **£1** an die Bank pro Ziel in ihrem Besitz: **Werften, Unternehmen & Prestige-Karten, Luxusgüter** bzw. **Anteile**. Wird **Fenstersteuer** erhoben, muss für jedes Fenster-Symbol im Besitz **£1** an die Bank gezahlt werden.

Jedes Ziel, für das nicht gezahlt werden kann, wird in den Vorrat zurückgelegt und eventuelle Siegpunkte wieder aberkannt. Schiffe von abgelegten Werften bleiben im Spiel.

Dies kann auch das Amt des Vorsitzenden betreffen! Auch Familienmitglieder im Ruhestand können davon betroffen sein und so gezwungen werden, wieder in die Kompanie einzutreten, um Geld zu verdienen. Dadurch verliert ihr natürlich auch SP!

Funfact: Die Fenstersteuer war eine Steuerart, die ein Eigentümer auf die zu seinem Wohnraum gehörenden Fenster zu zahlen hatte. Es gab sie in England von 1696 bis 1851, eingeführt als Ersatz der Herdsteuer, zu deren Erhebung der Steuerbeamte das jeweilige Haus hatte betreten müssen.

- **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.

[IX] UNTERHALT UND AUFRISCHEN

01. Zahlt die **Unterhaltskosten** aller Belohnungen pro Familienmitglied darauf (weiße Zahl neben den Kosten).

Könnt ihr den Unterhalt nicht zahlen? Legt das Familienmitglied zurück in euren Vorrat und verringert eure Siegpunkte.

Ein Weg, das zu verhindern, ist vielleicht ein kleiner Kredit bei einer anderen Familie?

02. Bereitet die nächste Runde vor bzw. geht über zur Schlusswertung:

- Legt die **Schreiber** zurück in ihre Präsidenschaften.
- Legt erfüllte **Auftrags-Marker** und **Präsidenschafts-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.

SCHLUSSWERTUNG

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).

01. Siegpunkte auf eurer Punkte-Leiste.
02. 1 SP pro **Anteil** (inkl. Vorstand), bzw. falls die Kompanie **scheitert**: -1 SP. Dafür sind dann eure **Betriebe** je 1 SP wert.
03. Stellt fest, wer wieviel Macht besitzt. Macht erhaltet ihr von:

- Trophäen (1),
- **Unternehmen** inkl. Prestige-Karten (siehe Machtleiste),
- **Premierminister** (2) und beschlossene Gesetze (1),
- Ehegatten und Erpressungs-Karten (verdeckt & offen).

04. Die **2 Familien** mit der meisten Macht erhalten SP je nach Runde, in der das Spiel endet (siehe Spielplan links oben).

05. **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.

ANHANG 1: EREIGNISSE IN INDIEN

→ **Angezeigte Region:** Rückseite der nächsten Karte.

AUFTRÄGE SCHLIESSEN

- **Liegt dort ein „Erfüllt“-Marker?** Dreht ihn um.
- **Liegt dort ein Schreiber?** Legt ihn zurück zu seiner Familie.
- **Sind bereits alle Aufträge geschlossen?** **Kettenreaktion.**

GELDRAGEN

Erhalte je **£1** pro eigenem **Schreiber** in der **angezeigten Region** und in jeder benachbarten Region.

TUMULTE

Schließt den **nördl. offenen Auftrag** der **angezeigten Region.**

FRIEDEN

*Der Elefant bestimmt die Region, nicht die **angezeigte Region.***

ELEFANT STEHT AUF EINER GRENZE

- Öffnet alle **geschlossenen Aufträge**, deren Verbindung über die Grenze des Elefanten führt.
- Fügt jeder der beiden Regionen, in der bereits ein Turm steht (=nicht von der Kompanie kontrolliert) **1 Turmebene** hinzu.
- Führt den **Marsch des Elefanten** aus.

ELEFANT STEHT IN VON DER KOMPANIE KONTROLLIERTER REGION

- Öffnet alle **geschlossenen Aufträge** dieser Region.
- Entfernt alle **Unruhe-Marker.**
- Führt den **Marsch des Elefanten** aus.

NEU MISCHEN

01. Führt den **Marsch des Elefanten** aus.
02. Mischt diese Scheibe mit dem **Nachziehstapel.**
03. Mischt den **Ablagestapel** und legt ihn oben auf.

KRISE

*Der Ort der Krise wird durch die Platzierung des Elefanten bestimmt und nicht durch die **angezeigte Region.** **Schwanz des Elefanten** = **Angreifer Kopf des Elefanten** = **Verteidiger.***

Eine Krise ist entweder eine **Invasion** oder eine **Rebellion.** Der **Modifikator** steht auf der Ereignisscheibe.

Bei Gleichstand: Der **Verteidiger** gewinnt.

[01] ELEFANT STEHT INNERHALB EINER KOMPANIE-REGION

Rebellion gegen die Kompanie.

- **Angreifer:** Anzahl der **Unruhe-Marker** + Modifikator.
- **Kompanie:** Anzahl der **Offiziere (1), Regimenter (1)** und **Lokalen Allianzen (X)**, die der Kommandant erschöpft.

Kommandant unbesetzt? Militärische Belange > Vorsitz.

*Führt anschließend **eine Rebellion in jeder Region** mit **Unruhe-Marker** aus (in Reihenfolge der Präsidentschaften)!*

Nachdem alle Rebellionen abgehandelt wurden, führt ihr einen **Marsch des Elefanten** durch.

ANGREIFER GEWINN

→ **Kompanie verliert die Region.**

KOMPANIE GEWINN

- Entfernt alle **Unruhe-Marker** der Region.
- Der **Kommandant** erhält 1 Trophäe.

Kommandant unbesetzt? Die Familie von Militärische Belange bzw. dem Vorsitz erhält keine Trophäe.

[02] ELEFANT STEHT AUF GRENZE ZU EINER KOMPANIE-REGION

Invasion gegen die Kompanie.

- **Angreifer:** Anzahl Turmstufen des Reichs + **Unruhe-Marker** der Region + Modifikator.
- **Kompanie:** Anzahl der **Offiziere (1), Regimenter (1)** und **Lokalen Allianzen (X)**, die der Kommandant erschöpft.

Kommandant unbesetzt? Militärische Belange > Vorsitz.

*Führt anschließend **eine Rebellion in jeder Region** mit **Unruhe-Marker** aus (in Reihenfolge der Präsidentschaften)!*

Nachdem die Invasion und alle Rebellionen abgehandelt wurden, führt ihr einen **Marsch des Elefanten** durch.

ANGREIFER GEWINN

- Füge eine **Flagge des Angreifers** hinzu (evtl. entsteht Reich).
- **Kompanie verliert die Region.**
- **Marsch des Elefanten:** Beachtet die Imperialen Ambitionen.

VERTEIDIGER GEWINN

- **Angreifer** verliert **1 Turmstufe** (Region hinter Elefant).
- Entfernt alle **Unruhe-Marker** der Region.
- Der **Kommandant** erhält 1 Trophäe.

Kommandant unbesetzt? Die Familie von Militärische Belange bzw. dem Vorsitz erhält keine Trophäe.

[03] ANGRIFF DOMINIERTER REGION AUF SOUVERÄN

Rebellion gegen die Hauptstadt des Souverän.

- **Angreifer:** Anzahl **Turmstufen der Region** + Modifikator.
- **Verteidiger:** Anzahl **Turmstufen der Region.**
- Führt anschließend einen **Marsch des Elefanten** durch.

ANGREIFER GEWINN

- **Angreifer** verliert seine kleine Flagge.
- Schließt alle **offenen Aufträge** der angreifenden Region.

VERTEIDIGER GEWINN

→ Entfernt 1 Turmebene des **Verteidigers.**

Die Region hat an Ansehen und Einfluss eingebüßt.

[04] ANGRIFF SOUVERÄNER REGION AUF EINE ANDERE

Invasion gegen eine Nicht-Kompanie-Region.

- **Angreifer:** Anzahl **Turmstufen des Reichs** + Modifikator.
- **Verteidiger:** Anzahl **Turmstufen des Reichs.**
- Führt anschließend einen **Marsch des Elefanten** durch.

ANGREIFER GEWINN

- Platziert eine **Flagge des Angreifers** in der Region.
- War der **Verteidiger** eine **Hauptstadt eines Reichs?** Entferne alle Flaggen dieses Reichs.
- **Marsch des Elefanten:** Beachtet die Imperialen Ambitionen.

VERTEIDIGER GEWINN

→ Der **Angreifers** verliert **1 Turmstufe.**

ANFÜHRER

- **Angezeigte Region souverän?** +1 Turmstufe.
- **Angezeigte Region dominiert?** Rebellion in **angezeigter Region** + Stärkemodifikator.

*Nur wenn der Elefant in einer von der **Kompanie** kontrollierten Region steht, die in diesem Anführer-Ereignis **erfolgreich rebelliert hat**, führt ihr sofort einen **Marsch des Elefanten** aus.*

Siehe Krise [01] bzw. [03]

AUSLÄNDISCHE INVASION

- Werft den **Sturmwürfel.**
- Führt in der erwählten **Region mit Heimathafen** eine **Invasion** durch (auch in jeder Region möglich).
- **Kein Sturm gewürfelt?** In der **angezeigten Region.**
- Würfelt für jede Invasion einen Würfel. Dieser gibt den **Stärkemodifikator** für die Invasion an.

INVASION WAR ERFOLGREICH

- Schließt alle offenen Aufträge der Region.
- Legt die Flagge der Region ab. Bei einer Hauptstadt alle Flaggen des Reichs. Bei einer Kompanieregion platziert ihr eine Kuppel.
- **Neue Stärke der Region:** Hälfte der Invasion (abgerundet).

*Nur wenn der Elefant in einer von der **Kompanie** kontrollierten Region steht, die in hinein **erfolgreich invadiert wurde**, führt ihr sofort einen **Marsch des Elefanten** aus (Form: Kreis).*

Siehe Krise [02] bzw. [04]

VERLUST EINER REGION

→ **Entfernt den Kommandanten.** Seine Familie muss die Hälfte ihrer Trophäen (aufgerundet) abgeben.

Kommandant unbesetzt? Die Familie von Militärische Belange bzw. dem Vorsitz verliert keine Trophäen.

→ Würfelt für jeden **Offizier** dieser **Armee.** Entfernt ihn bei **6.**
→ **Der Gouverneur wird eliminiert.** Sein Amt wird frei.

Gouverneur entfernen: Nicht mehr mit General-Gouverneur!

→ Entfernt das **Gouverneurs-Plättchen**, alle **Kompanieschiffe** und **Unruhe-Marker.**
→ Platziert eine Kuppel mit **1 Turmstufe** in der Region.

Angriff war Invasion? Platziert die entsprechende Flagge.

→ Legt den **Kontroll-Marker** zurück (Beute-Seite unten).
→ Schließt alle **offenen Aufträge** der Region.
→ Senkt das **Ansehen der Kompanie** entsprechend.

Die 1. verlorene Region in einer Runde verringert das Ansehen um 1 Schritt, die 2. bereits um 2 weitere Schritte usw.

KETTENREAKTION

- Schließt alle Aufträge in angrenzenden Regionen, die eine **direkte Verbindung** zur **angezeigten Region** haben.
- **Verbundener Auftrag ist bereits geschlossen?** Schließt stattdessen den nördlichsten offenen Auftrag der angrenzenden Region.
- **Alle Aufträge der angrenzenden Region geschlossen?** Führt dort eine weitere **Kettenreaktion** aus.

*Jede Region kann **nur 1x pro Ereignis-Scheibe** eine **Kettenreaktion** auslösen!*

MARSCH DES ELEFANTEN

Nach manchen Ereignissen bewegt sich der Elefant.

Platziert den Elefanten in der **angezeigten Region.**

Ausnahme (Imperiale Ambition): Platziert den Elefanten nach einer **erfolgreichen Invasion** in der Hauptstadt des **Angreifers.**

- **Region ist dominiert (kleine Flagge):** Elefant auf die Grenze, Ausrichtung zur Hauptstadt (Souverän).
- **Region ist souverän (große/ohne Flagge):** Elefant auf die Grenze mit dem entsprechenden Symbol. Ausrichtung zur Region hinter der Grenze (zeigt Invasion an).
- **Region untersteht Kompanie:** Elefant in der Region.

Wird diese Region vom selben Reich dominiert? Dreht den Elefanten im Uhrzeigersinn auf die nächste Grenze zu einem davon nicht betroffenen Land.

Sind alle benachbarten Regionen dominiert? Elefant auf die Grenze mit dem entsprechendem Symbol mit Ausrichtung zur Hauptregion des Reichs.

