

«ДЖОН КОМПАНИ»

ВТОРОЕ ИЗДАНИЕ

Правила игры

«Джон Компани» — это разговорное название Британской Ост-Индской компании, и в этой игре вы будете управлять честолюбивыми семьями, использующими ресурсы Компании ради собственной выгоды. Игра начинается в первой половине XVIII века, когда Компания ещё толком не закрепилась на Индийском субконтиненте. В процессе игры ей суждено либо превратиться в самую могущественную и опасную корпорацию в мире, либо рухнуть под тяжестью собственных амбиций.

«Джон Компани» рассказывает историю торговой монополии, действующей под эгидой государства. В отличие от многих других экономических игр, участники этой не управляют собственными организациями — им предстоит коллективно руководить Ост-Индской компанией, занимая её высшие должности и стараясь направлять её судьбу в выгодное для себя русло. Вместе с тем Компания — штука громоздкая, и сделать что-то в одиночку довольно сложно, поэтому игрокам часто придётся договариваться друг с другом. По сути, почти всё в «Джон Компани» — это предмет торга.

«Джон Компани» — игра не столько о богатстве, сколько о положении в обществе. Во время каждого хода некоторые ваши родственники, возможно, покинут занимаемые ими должности в Компании, чтобы обосноваться в поместьях и присоединиться к лондонскому сезону ради выгодной женитьбы либо политических или коммерческих возможностей. Однако важно помнить, что вы никогда в точности не будете знать, когда это случится. И вам нередко придётся одалживать деньги, чтобы лучшим образом воспользоваться сложившейся ситуацией.

«Джон Компани» — игра, процесс которой очень тесно связан с тематикой. Она задумана как честное изображение корпорации, которая была в равной мере влиятельна и неэффективна. Соответственно, игра затрагивает многие вопросы империализма и глобализации в XVIII—XIX веках и восприятия их внутри страны. По этой причине игра может подойти не всем. Перед тем как начать партию, убедитесь, что все участники готовы погрузиться в эту тематику.



Состав игры

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле состоит из четырёх основных областей. В крайней левой части поля находятся 5 клеток поместий, где игроки получают львиную долю победных очков. Слева в центре располагаются шкалы, показывающие состояние Компании, и клетки для размещения фишек, жетонов и карт. Географическая карта в правой части поля отражает политическое положение дел в Индии и потенциальную доходность субконтинента. В левой верхней части поля начинается красная лента. Она идёт вдоль нижнего края поля и заканчивается в Бенгальском заливе. На этой ленте по порядку изображены фазы игры и операции различных комитетов Компании.



БРОШЮРЫ И ПАМЯТКИ

В состав игры входят 2 брошюры: эти правила и «Справочник Короны», который используется во время одиночной партии и партии на двоих. Также в этой коробке вы найдёте 2 памятки игроков и 2 карты-памятки.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ

У каждой из 6 семей в игре есть несколько личных компонентов: 18 родственников, 1 маркер победных очков, 5 карт обещаний, 1 стеклянный маркер возможностей, 1 планшет семьи, 2 фишки фирмы и 4 карты стратегий фирмы. Родственники — ваш самый важный ресурс. В игре они отмечают множество вещей: помимо прочего, занимаемые должности в Компании, акционеров Компании и приобретённые богатые поместья.



КОМПОНЕНТЫ В ИНДИИ

Политическая судьба Индии отображается при помощи компонентов нескольких типов: 8 куполов башен (по 1 для каждого региона) и 20 этажей башен, 3 набора металлических флагов (показывают состав империй, появляющихся на субконтиненте), 20 жетонов событий, 8 жетонов контроля/добычи (показывают разграбленные Компанией регионы и то, какими президентствами эти регионы контролируются), а также фигуркой слона, определяющей грядущий политический кризис.



ДЕРЕВЯННЫЕ ПЕШКИ И ОСТАВШИЕСЯ ФИШКИ

В игре есть 6 пешек трёх цветов — это маркеры для шкал. Красные пешки отмечают репутацию, капитал и долги Компании. Чёрные пешки отсчитывают игровые ходы и количество голосов. При помощи серебряной пешки отслеживается текущая фаза игры. Помимо этого, вы найдёте в коробке 30 деревянных оранжевых фишек: на картах комитетов они показывают усталость глав этих комитетов, а в контролируемых Компанией регионах — силу бунтов. Также в игре есть 12 красных фишек обещаний Короны, которые используются во время одиночной партии и партии на двоих.



ЗАПАС ДЕНЕГ

В состав игры входят следующие монеты: 1 £ (40 шт.), 2 £ (20 шт.), 5 £ (20 шт.) и 10 £ (10 шт.). Банк не ограничен количеством этих монет, однако вы едва ли столкнётесь с ситуацией, когда вам их не хватит.



ПЛАНШЕТ КОРОНЫ И КАРТЫ ИИ

В этой коробке вы найдёте 10 карт искусственного интеллекта (ИИ) и планшет Короны, которые используются во время одиночной партии и партии на двоих.



СОБСТВЕННОСТЬ (маленькие карты)

В игре есть 58 карт трёх типов собственности: 22 карты «Верфь» (с символом судоходства), 20 карт «Мануфактура» (с символом производства) и 16 карт «Благá» (с символом роскоши). Все эти карты имеют схожую структуру, показанную на примере справа.



КАРТЫ КОМИТЕТОВ

Всего в игре 17 карт комитетов. Они отмечают, какой игрок контролирует тот или иной комитет. Если комитет пустует, его карта лежит лицевой стороной вниз на клетке «Пустующие комитеты» на поле. Некоторые комитеты недоступны в начале игры, их карты кладутся рядом с полем.



КАРТЫ ПРЕСТИЖА И ШАНТАЖА

Обычно игроки получают карты престижа (20 шт.) и карты шантажа (10 шт.), дающие особые бонусы, во время фазы лондонского сезона. Карты престижа с символом в правом верхнем углу также считаются собственностью. У многих этих карт есть особые свойства, описанные на них самих.



КАРТЫ ЗАКОНОВ

Карты законов (26 шт.) используются премьер-министром во время фазы заседания парламента. Они могут изменить основные правила игры или усложнить её для всех участников. Если игроки принимают закон, его карта кладётся лицевой стороной вверх рядом с полем, а остальные законы остаются лежать в колоде рядом с премьер-министром. Одна карта закона, «Дерегулирование» (с долговой тюрьмой на обороте), используется не во всех сценариях.



КАРТЫ КРАХА КОМПАНИИ

Игра заканчивается либо успехом Компании, либо её крахом. Если Компания добивается успеха, игроки проводят финальный уход на покой, чтобы набрать дополнительные победные очки. Если Компания терпит крах, игроки берут случайную карту краха Компании (из 6 шт.), чтобы определить, кого негодующая общественность обвинит в катастрофе. Большинство карт краха налагают штраф при подсчёте очков.



КАРТЫ СЦЕНАРИЕВ И ПОДГОТОВКИ

В игре предусмотрено несколько сценариев, описанных на 3 картах сценариев. Игроки используют соответствующие наборы карт подготовки (18 для каждого сценария), чтобы занять начальные позиции.



КОРАБЛИ

В коробке вы найдёте 22 корабля игроков. Пока эти корабли не снаряжены, они находятся в запасе или на верфях. Снаряжённые корабли размещаются на географической карте и на планшетах фирм. Если корабль получает повреждение, его переворачивают на обратную сторону. Также в игре есть 14 других кораблей, используемых Компанией. На одной их стороне изображены арендованные корабли: их нанимают до конца хода, после чего они возвращаются в запас. На другой стороне изображены корабли Компании, которые она сама строит и содержит.



ПРЕМЬЕР-МИНИСТР

Один из игроков всегда будет премьер-министром. В его игровой области лежит диск премьер-министра. Рука премьер-министра на этом диске показывает выбранную политику, которая вступит в силу после принятия текущего закона.



ПОЛКИ И МЕСТНЫЕ СОЮЗНИКИ

В игре есть 20 полков и 7 местных союзников, которые усиливают армии Компании.



ЗАКРЫТЫЕ/ВЫПОЛНЕННЫЕ ЗАКАЗЫ

В игре есть 17 жетонов, которые обозначают закрытые заказы в Индии и заказы, выполненные Компанией или фирмой.



ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ

В коробке вы найдёте 4 жетона влияния, которые отмечают влияние акционеров Компании и 3 типов собственности. Они находятся на шкале влияния и в основном меняют местоположение из-за изменений в выбранной политике.



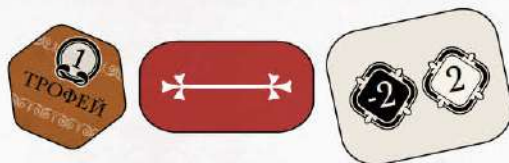
ЖЕТОНЫ КОМИТЕТОВ

В игре есть 8 уникальных жетонов губернаторов. Игроки выкладывают их в регионы, когда Компания берёт эти регионы под свой контроль. Поверх жетона губернатора помещается родственник, занимающий должность губернатора. Кроме того, в игре есть жетон суперинтенданта по торговле с Китаем, на котором размещается и соответствующий родственник, и все корабли, отправленные торговать в Китай. Также в коробке вы найдёте жетон генерал-губернатора, который выкладывается на красную ленту, когда этот глава комитета появляется в игре.



ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ

В игре есть 6 разделителей, используемых для разграничения секретарей, а также маркер председателя и маркер лидера оппозиции — их получают игроки, занимающие соответствующую должность и положение. Помимо этого, в коробке с игрой вы найдёте жетон ценности акционеров Компании (понадобится в некоторых сценариях), 18 жетонов трофеев/принятых законов, 10 обычных кубиков и 1 кубик штормов.



Подготовка к игре

1. Поместите игровое поле и органайзеры с компонентами посередине стола.
2. Перемешайте жетоны событий и положите их рядом с игровым полем.
3. Поместите жетоны местных союзников на клетки армий, как указано на этих клетках.
4. Поместите маркер на деление «5» шкалы капитала Компании внизу игрового поля.
5. Поместите 4 жетона влияния на деления шкалы влияния, как указано на этих делениях.
6. Каждый игрок берёт набор личных компонентов (включая планшет семьи). Поместите маркеры победных очков игроков на деление «0» шкалы победных очков в верхней левой части поля.
7. Поместите этажи башен, купол и флаги справа от поля.
8. Поместите карты законов, комитетов, престижа, шантажа, собственности, краха Компании, сценариев и подготовки рядом с полем.
9. Разместите все жетоны добычи в соответствующих регионах (стороной с £ вверх).
10. Теперь выберите сценарий.
 - Сценарий «1710 год» нужно пройти первым.
 - Сценарий «1758 год» рекомендуется тем, кто уже пару раз сыграл в сценарий «1710 год». Компания начинает партию, обладая торговой монополией, но эту ситуацию можно изменить, если открыть Индию для частных фирм.
 - Сценарий «1813 год» самый сложный. Компания начинает партию без монополии, а игроки могут сразу создавать фирмы. Этот сценарий особенно хорош для 5–6 игроков.
 - Сценарий «Долгий 1710 год» разработан для тех, у кого есть время пережить всю историю Компании. Он начинается так же, как и сценарий «1710 год», но даёт игрокам инструменты дерегулирования. Этот сценарий может занять до 8 ходов и обычно длится вдвое дольше других сценариев.

Выбрав сценарий, возьмите соответствующую карту сценария. Следуйте всем указаниям на её лицевой стороне, отыскивая нужные компоненты и помещая маркеры-пешки на определённые деления шкал. Затем подготовьте регионы Индии, как показано на карте сценария. Поместите черную пешку на деление с соответствующим годом на шкале ходов. Поверните руку на диске премьер-министра так, чтобы она показывала на тот же год.

ПОДГОТОВКА СЦЕНАРИЯ «1710 ГОД» ДО ПОЛУЧЕНИЯ КАРТ ПОДГОТОВКИ

Примечание: это условный рисунок. На нём показаны не все компоненты и не соблюдается масштаб.

Запас кораблей
и банк

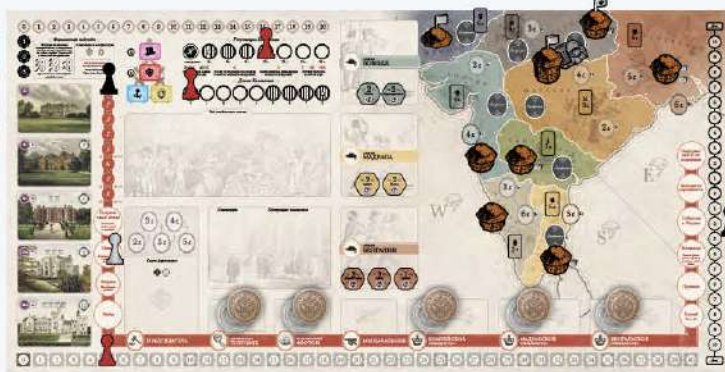


Колоды
собственности

Другие колоды



Используйте игровые
органайзеры для экономии
места на столе



В игровой области каждого участника находятся его
родственники, планшет семьи, карты обещаний, а также
(в случае дерегулирования) фишки фирмы и карты стратегий

Жетоны
событий



Запасы фишек уста-
лости/бунков, жетонов
полков, разделителей
президентств и закры-
тых/выполненных
заказов, а также кубики
и прочие компоненты



Теперь возьмите карты подготовки с годом
выбранного сценария. Если вы играете в пяте-
ром, добавьте к ним 3 дополнительные карты
этого сценария (с пометкой «Дополнительно»).
Если играете в шестером, добавьте 6 таких карт.
Перемешайте все карты подготовки и раздай-
те их поровну игрокам. Каждый получает всё,
что написано на его картах подготовки. Если
на карте указан комитет, поместите своего род-
ственника в этот комитет на поле и возьмите
соответствующую карту комитета. Если на карте
указаны деньги, возьмите их из банка. Прочие
символы описаны справа.

Затем завершите подготовку:

11. Положите все оставшиеся карты комитетов
рядом с игровым полем.
12. Подготовьте ряд лондонского сезона. Пере-
мешайте все карты престижа и шантажа и
выложите 3 из них. Кладите карты пре-
стижа лицевой стороной вверх, а карты
шантажа лицевой стороной вниз.
13. Перемешайте оставшиеся карты законов
и положите их рядом с игровым полем
лицевой стороной вниз.

Секретарь



Офицер



Офицер-кадет



Командующий



Поместите родственников на клетки игрового поля
в соответствии с символами. Помещайте командующих
в ячейки их армий (для них нет карт комитетов).



Возьмите карту «Мануфактура».



Возьмите карту «Верфь». По-
местите соответствующий ко-
рабль в указанную морскую
зону или на эту верфь, если
он не снаряжён.



Возьмите карту «Блага». Про-
двиньте свой маркер побед-
ных очков на 2 деления за
каждую такую карту.

ВАРИАНТ С ДРАФТОМ

Вместо того чтобы получать случайные карты
подготовки, игроки могут выбрать желаемые ими
карты следующим образом: после раздачи карт
подготовки каждый оставляет себе одну из по-
лученных карт и передаёт другие соседу слева.
Так продолжается, пока у игроков не закончатся
карты для передачи.



Поместите родственника на
клетку «Совет директоров».
Он становится акционером
Компании.

Принципы игры и ключевые термины

БЕСКОНЕЧНЫЕ ШКАЛЫ И ОГРАНИЧЕННОЕ ЧИСЛО КОМПОНЕНТОВ

Большинство компонентов в игре ограничено имеющимся количеством. Если в запасе не осталось какого-либо компонента, выполняйте связанные с ним действия насколько возможно полно. Однако если в игре закончились деньги, жетоны трофеев/принятых законов, жетоны полков и кубики, используйте любую подходящую замену. Шкалы капитала Компании, победных очков и голосования не ограничены своими крайними делениями.

ВАША ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ И СКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Всё, чем владеет игрок, находится в его личной области. Вся информация (*включая содержимое стопок сброса*) общедоступна, за исключением карт шантажа, которые лежат лицевой стороной вниз.

ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК

В этой игре у денег всегда есть конкретное местоположение, и оно определяет, как их можно потратить, передать или заплатить. Вы тратите деньги из семейного фонда на выполнение семейных действий, уход на покой, содержание, налоги и договорённости. Деньги из того или иного комитета Компании тратятся только этим комитетом.

£ Некоторые должности в Компании будут приносить игрокам дополнительный доход во время выполнения действий. В правилах подобные платежи выделены такими рамками, как эта.

ПРЕЗИДЕНТСТВА

Британская Ост-Индская компания разделила Индию на три административные зоны — президентства. Каждое из них названо в честь своего главного региона. В игре президентства — это особые комитеты с собственной армией, штатом секретарей, флотом и (позже в игре) подчинёнными комитетами. Все эти ресурсы хранятся на своих клетках или в морской зоне неподалёку от их клетки комитета на поле.

ГЕОГРАФИЧЕСКАЯ КАРТА ИНДИИ И КАК ЕЁ ЧИТАТЬ

Почти всё, что происходит в «Джон Компани», происходит за пределами Индии, однако игроки часто обращаются к её географической карте. Если вы впервые изучаете игру, можете бегло проглядеть этот раздел и вернуться к нему, когда это станет необходимо.

На географической карте изображено 8 регионов, каждый из которых условно относится к своему политическому и коммерческому центру.

- У каждого региона есть сила, обычно представленная его башней. Сила региона равна количеству этажей башни (*купол не считается этажом*), она определяет значения атаки и защиты этого региона.
- В каждом регионе есть одна или несколько овальных ячеек — это заказы. Внутри заказа изображена его ценность. Все заказы соединяются пунктирными линиями с другими заказами. Заказы — это экономические возможности для игроков.
- ✱ **Главный порт.** Ячейки заказов с толстым чёрным контуром называются главными портами. Игроки выполняют эти заказы, чтобы получить доступ к заказам во внутренней части Индии.
- ✱ **Закрытые заказы.** Если заказ нужно закрыть, положите в его ячейку жетон закрытого заказа. Он символизирует разрыв торговых связей или сильные настроения против Компании.
- Каждый регион может быть либо суверенным, либо подчинённым. Суверенный регион (с большим флагом или куполом без флага) будет стараться вторгнуться в соседние регионы. Подчинённый регион (с маленьким флагом или без купола) будет пытаться восстать, чтобы восстановить свой суверенитет.

ИМПЕРИИ

Когда один регион завоёвывает другой, он либо создаёт империю, либо расширяет уже существующую. Все империи состоят из 1 столичного региона (отмеченного флагом со звездой) и как минимум 1 подчинённого региона (отмеченного уменьшенной версией того же флага). Обычно империи объединяют силу своих регионов при атаке и защите, как описано далее в правилах.

✳ **Упадок империи.** Если у империи когда-либо остаётся только её столичный регион, верните её флаг в запас. Она перестаёт быть империей.

ПРИМЕР ЧТЕНИЯ ГЕОГРАФИЧЕСКОЙ КАРТЫ



ГРЯДУЩИЙ КРИЗИС (СЛОН)

Жизнь в Индии течёт в условиях неизменного грядущего кризиса, что отражает фигурка слона, её местоположение и направление на географической карте. Слон всегда находится в игре, указывая на один из двух типов кризисов:

✳ **Опасность вторжения.** Когда слон находится на границе двух регионов, текущий регион (к которому слон обращён хвостом) готовится вторгнуться в регион, к которому слон обращён головой.

✳ **Опасность восстания.** Если слон находится в центре региона или обращён головой к региону, который подчинил текущий регион, то этот текущий регион готовится восстать против своего суверена.

Вторжения и восстания подробно описаны в фазе событий в Индии.

Переговоры и сделки

«Джон Компани» — игра с переговорами. Игроки могут передавать друг другу множество компонентов: собственность, деньги из семейного фонда, акционеров, карты обещаний и лежащие лицевой стороной вниз карты шантажа. Вы **не можете** передавать глав комитетов, секретарей, офицеров, родственников из поместий, супругов, жетоны трофеев и принятых законов, разыгранные карты шантажа и диск премьер-министра.

Карты обещаний

У каждого игрока есть набор из 5 карт обещаний, которые он может передать другим участникам в ходе переговоров. Игрок с чужой картой обещания может потребовать от её владельца выполнить обещанное, если тот может. **Однако вы не вправе требовать выполнения обещания, если игра завершилась и начался финальный подсчёт.** Когда несколько игроков одновременно требуют от вас выполнить обещание, вы сами выбираете, какие из них выполнить, если не можете выполнить все. На обороте карт обещаний описано, как их использовать.

Обмен компонентами

При передаче ресурсов соблюдайте золотое правило: **всё переданное не активируется повторно.** Например, в фазе премий игрок получает 1 £ в качестве дохода от своей мануфактуры. Если на данном этапе он продаст эту мануфактуру другому игроку, то новый владелец не получит за неё 1 £ на текущем ходу.

Если во время переговоров с другим игроком вы договариваетесь немедленно ему что-то передать, вы должны сделать это. Все прочие договорённости соблюдать необязательно.

Подробнее о передаче компонентов:

- **Собственность и карты шантажа.** Вы можете обмениваться любыми картами собственности. Вы можете разрешать другим смотреть ваши лежащие лицевой стороной вниз карты шантажа и обмениваться ими (но только лицевой стороной вниз). *Не забывайте изменять количество победных очков при обмене картами «Блага».*
- **Семейный фонд.** Вы можете свободно передавать деньги из семейного фонда в фонды других семей.
- **Акционеры.** При передаче этого компонента игрок, получающий акционера, возвращает вашего родственника-акционера вам в запас и помещает взамен него родственника из своего запаса. Вы не можете передать родственника-председателя.
- **Карты обещаний.** Вы можете обмениваться картами обещаний с любыми игроками, в том числе возвращать чужие карты владельцу и передавать их третьей стороне.





Конец игры

Каждый сценарий игры завершается в конце хода, указанного для этого сценария. Также игра может закончиться немедленно, если маркер репутации перемещается на крайнее левое деление на шкале репутации Компании.

После окончания игры участники не могут вести переговоры, выполнять обещания и разыгрывать карты шантажа (*если только это не разрешено на самих картах*). Они переходят к финальному подсчёту.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

Финальный подсчёт состоит из нескольких описанных ниже этапов. Возможная ничья, сложившаяся после финального подсчёта, решается в пользу игрока с наибольшим количеством символов налога на окна, а затем по часовой стрелке, начиная с премьер-министра.



Символ
победных
очков



Символ
влияния

- 1. Награда за влияние.** Каждый игрок суммирует своё влияние от следующих источников:
 - **Шкала влияния.** Каждая собственность (*не забывают, что некоторые карты престижа тоже считаются собственностью*) и каждый акционер Компании приносят столько влияния, сколько указано рядом с соответствующими жетонами на шкале влияния. Два нижних деления приносят 0 влияния.
 - **Премьер-министр и законы.** Каждый жетон принятого закона в вашей игровой области приносит 1 влияние. Должность премьер-министра приносит 2 влияния.
 - **Карты.** Некоторые карты шантажа и одна карта супруги также приносят влияние. Вы получаете влияние за карты шантажа в вашей игровой области независимо от того, какой стороной вверх они лежат.
 - **Трофеи.** Каждый жетон трофея в вашей игровой области приносит 1 влияние. Игроки с наибольшим влиянием и со вторым по величине влиянием получают победные очки (ПО) в зависимости от того, какой ход оказался последним, как отмечено в таблице на поле. В случае ничьей за наибольшее влияние претенденты получают награду за второе место и больше никакие награды не присуждаются. В случае ничьей за второе место претенденты не получают награду.
- 2. Акционеры и мануфактуры.** Если Компания добилась успеха, каждый акционер Компании приносит столько ПО, сколько указано на клетке «Совет директоров». Если Компания потерпела крах, игроки вместо этого теряют указанные ПО за каждого акционера, но получают 1 ПО за каждую свою мануфактуру. Количество ваших ПО может быть отрицательным.
- 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 её.

Процесс игры

Партия длится несколько игровых ходов. Каждый ход состоит из нескольких последовательных фаз:

- I. **Лондонский сезон.** Главы комитетов уходят на покой, и игроки получают возможность взять карты престижа.
- II. **Семья.** Игроки инвестируют в Компанию и наращивают обороты. Затем у Компании могут появиться новые акционеры.
- III. **Наём.** Компания заполняет свои пустующие комитеты.
- IV. **Деятельность Компании.** Каждый комитет Компании действует в порядке очереди, как показано на красной ленте на игровом поле (слева направо).
- V. **Премии.** Игроки получают бонусный доход.
- VI. **Финансы.** Компания погашает расходы, председатель может выплатить дивиденды, репутация Компании меняется.
- VII. **События в Индии.** Игроки применяют эффекты кубика штормов и жетонов событий.
- VIII. **Заседание парламента.** Парламент собирается для голосования по закону.
- IX. **Содержание и обновление.** Игроки оплачивают содержание своих поместий и готовятся к следующему ходу.

«Политические бандиты, нападающие на спасителя Индии» (The Political-Banditti Assailing the Savior of India) Джеймса Гилрея, 1786 г. Ранние карикатуры Гилрея на Уоррена Гастингса, генерал-губернатора Индии, представляют того в героическом свете. Здесь на него нападают Чарльз Джеймс Фокс, Эдмунд Бёрк и Фредерик Норт, изображённые грабителями с большой дороги. Однако по мере того как тянулся судебный процесс по делу об импичменте, взгляды Гилрея менялись (см. с. 21).



I. Лондонский сезон

Лондонский сезон состоит из 3 этапов: истощение, уход на покой, престиж. Эта фаза пропускается во время первого игрового хода.

ИСТОЩЕНИЕ

Все игроки проходят этот этап одновременно. Бросьте 1 кубик за каждую вашу карту комитета. Каждая фишка усталости на карте добавляет 1 к результату броска кубика за этот комитет. Итоговый результат определяет, что происходит:

- ❖ 1 или 2: ничего не происходит.
- ❖ 3 или 4: добавьте 1 фишку усталости на эту карту комитета.
- ❖ 5 и более: этот глава комитета становится пенсионером — переместите родственника, занимающего эту должность, на клетку «Пенсионеры» на поле. Затем переверните его карту комитета лицевой стороной вниз и положите на клетку «Пустующие комитеты» на поле. Уберите в запас все фишки усталости, лежавшие на карте (если есть).
- ❖ **Стресс председателя.** При броске за председателя добавляйте 1 к результату.



Фишка усталости (или бунта)

УХОД НА ПОКОЙ

Начиная с председателя (или бывшего председателя, если его должность пустует) и далее по часовой стрелке, каждый игрок может отправить своего(-их) пенсионера(-ов) на покой. Для каждого пенсионера выберите поместье в левой части поля, заплатите стоимость, указанную в верхнем левом углу клетки выбранного поместья и перенесите пенсионера на эту клетку. Продвиньте ваш маркер победных очков на указанную величину (в правом верхнем углу поместья). *Примечание: у большинства поместий есть цена содержания, изображённая справа от их стоимости. Её необходимо выплачивать в фазе содержания и обновления. Кроме того, у многих поместий есть символы налога на окна, за которые, возможно, придётся заплатить в фазе заседания парламента.*



Символ налога на окна

Помещайте деньги, которые вы тратите на уход на покой, не в банк, а рядом со своей игровой областью. Они помогут определить очерёдность игроков на следующем этапе. В конце лондонского сезона вы переместите эти деньги в банк.

ИСТОЩЕНИЕ И УХОД НА ПОКОЙ ПЕНСИОНЕРОВ

Голубой игрок бросает кубик за управляющего флотом, и тот становится пенсионером. Жёлтый игрок бросает кубик за каждую свою карту комитета. На обеих картах лежит по фишке усталости, увеличивающих результаты бросков на 1. Директор по торговле становится пенсионером, а президент Мадраса получает 2-ю фишку усталости. Карты комитетов «Управляющий флотом» и «Директор по торговле» переворачиваются лицевой стороной вниз и откладываются на клетку «Пустующие комитеты», а соответствующие родственники переносятся на клетку «Пенсионеры».

Настаёт этап ухода на пенсию. Жёлтый игрок первым отправляет своего пенсионера в поместье. Он выбирает поместье стоимостью 4 £, а Голубой игрок — поместье стоимостью 8 £.



ПРЕСТИЖ

Начиная с того, кто потратил больше денег на отправку пенсионеров на покой в этот ход, каждый игрок, только что отправивший на покой хотя бы 1 родственника, должен взять или сбросить 1 карту из ряда лондонского сезона. Возможная ничья решается в пользу игрока с наибольшим количеством символов налога на окна (*включая полученные в этот ход от поместий!*), а затем по часовой стрелке, начиная с премьер-министра. Выбирая карту, игрок может тайно посмотреть любые карты шантажа из ряда лондонского сезона.

Если в ряду больше нет карт, все оставшиеся игроки не получают карту.

Теперь **сбросьте все оставшиеся карты** (если есть) и пополните ряд лондонского сезона 3 новыми картами. *Примечание: делайте это, даже если на текущем ходу игроки не брали карты из ряда!* Выкладывают карты шантажа лицевой стороной вниз, а карты престижа лицевой стороной вверх.

Затем **верните всех родственников с клетки «Пенсионеры» в их запасы**.

Подробнее о картах престижа и шантажа

Ниже описаны различные типы карт престижа и карты шантажа.

■ **Супруги**, как правило, немедленно увеличивают количество победных очков вашей семьи, но у большинства из них есть ограничения, которые вы должны соблюдать до конца игры. Супругов **нельзя** передавать. Если ограничение карты предписывает вам сбросить или обменять собственность/акционеров, вы должны провести все сделки о передаче сразу после получения супруга(-и). Если вы взяли карту «Вайолет Эффингем», все снаряжённые корабли, соответствующие сброшенным верфям, остаются в игре, но их верфи нельзя будет приобрести в фазе семьи, пока эти корабли не вернутся в запас. Большинство супругов приносит скидку на уход на покой. Эти скидки можно суммировать, и воспользоваться ими можете только вы. Каждую скидку можно использовать один раз в каждой фазе лондонского сезона и один раз в финальном подсчёте. *Примечание: скидки уменьшают сумму, которую вы тратите на уход на покой, что может повлиять на порядок получения карт престижа.*

■ **Собственность** на картах престижа даёт игрокам особые свойства, которыми они вправе пользоваться. Эта собственность может принести влияние во время финального подсчёта как обычная собственность того же типа, и на неё тоже может действовать политика в фазе заседания парламента. Эту собственность можно передавать.

■ **Карты шантажа** обладают разовыми эффектами. Воспользовавшись такой картой, положите её в вашу игровую область лицевой стороной вверх — её уже **нельзя** будет передать. В финальном подсчёте в конце игры все карты шантажа в вашей личной области (*лежащие лицевой стороной вверх и вниз*) приносят влияние.

ВЫБОР КАРТ ИЗ РЯДА ЛОНДОНСКОГО СЕЗОНА

Игроки проходят этап престижа. Его начинает тот, кто потратил больше всего денег на этапе ухода на покой. Голубой игрок потратил 8 £, а Жёлтый — 4 £, значит, первым выбирает карту Голубой игрок. Сначала он тайно смотрит карту шантажа, а затем решает взять карту супруга «Лорд Хайгейт». Игрок не добавляет новую карту взамен взятой. Жёлтый игрок смотрит карту шантажа и решает её забрать. В завершение этапа игроки сбрасывают оставшуюся карту из ряда лондонского сезона и выкладывают 3 новые карты.



II. Семья

Эта фаза состоит из 2 этапов. Сначала все игроки выполняют семейные действия. Затем у Компании могут появиться новые акционеры.

СЕМЕЙНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Начиная с игрока с маркером председателя и далее по часовой стрелке, каждый выбирает 1 семейное действие на своём планшете и перемещает на него свой маркер возможностей. *Примечание: в начале игры этот маркер не находится ни одном из действий.*

Закончились родственники? Если вам нужно разместить родственника, но у вас их нет, вы должны взять его из любого поместья. В этом случае переместите маркер победных очков назад по шкале на число делений, указанное на этом поместье. *Примечание: это правило применяется и для появления акционера фирмы при дерегулировании.*

Если в начале этой фазы маркер возможностей игрока уже находится на действии, которое он выбирает, он вправе выполнить это действие дважды. *Например, ваш маркер возможностей находится на действии приобретения верфи. В этот ход вы могли бы выполнить это действие дважды. Выбрав другое действие, вы выполните его лишь раз.*

❖ **Дополнительные действия.** Некоторые законы позволяют игрокам выполнить дополнительное действие после того, как они выполняют основное. **Выполняйте дополнительное действие лишь того закона, который приняли последним.** На это действие не влияет положение маркера возможностей, и вы не перемещаете маркер на это дополнительное действие.

❖ **Недоступность действий.** В игре возможна редкая ситуация, когда вам будут недоступны все семейные действия. В этом случае вы не выполняете действие и убираете маркер возможностей в личный запас. *Такое происходит, только если у игрока нет родственников, поместий и денег.*



Приглашение секретаря

Поместите 1 родственника на одну из трёх клеток президентств. Если пустуют 4 и более комитета, вы можете один раз разместить дополнительного секретаря на этом ходу. *Таким образом, вы сможете разместить 2 или 3 секретарей за ход в зависимости от положения вашего маркера возможностей.*



Приглашение офицера

Поместите 1 родственника на клетку офицеров-кадетов (клетка военачальника).



Приобретение благ

Заплатите 4 £ в банк и возьмите 1 карту «Блага». Каждая такая карта приносит вам 2 победных очка, пока находится у вас. Продвиньте маркер победных очков, чтобы отразить покупку. На карте благ есть символ налога на окна, за который вам, возможно, придётся заплатить в фазе заседания парламента. Карта благ считается собственностью типа «роскошь».



Символ
налога
на окна



Приобретение верфи

Заплатите 2 £ в банк и возьмите 1 карту «Верфь». Поместите на неё указанный на ней жетон корабля. Каждый ход верфь приносит бонус в 1 £, если её корабль снаряжён, а также даёт 1 голос в фазе заседания парламента. Карта верфи считается собственностью типа «судоходство».



Приобретение мануфактуры

Заплатите 5 £ в банк и возьмите 1 карту «Мануфактура». Каждый ход мануфактура приносит бонус в 1 £, а также даёт 2 голоса в фазе заседания парламента. Если Компания терпит крах, мануфактура приносит 1 победное очко в финальном подсчёте. Карта мануфактуры считается собственностью типа «производство».



Привлечение акционера

Поместите 1 родственника на пустое деление шкалы биржи (над клеткой «Совет директоров») и заплатите в банк столько, сколько указано на этом делении. В конце фазы семьи этот родственник может стать акционером Компании. Сделав это, он будет приносить доход в виде дивидендов, а в конце игры принесёт победные очки, если Компания добьётся успеха, или отнимет их, если Компания потерпит крах.

НОВЫЕ АКЦИОНЕРЫ КОМПАНИИ

После того как все игроки выполнили действия, проверьте, необходимо ли добавить родственников со шкалы биржи в совет директоров. За каждый долг Компании добавляется один из них, как описано ниже.

Если у Компании есть долг, перенесите крайнего правого родственника со шкалы биржи на клетку «Совет директоров» и переместите маркер долгов на 1 деление влево. Родственник, находящийся в совете директоров, называется акционером Компании. Если у Компании ещё остались долги, повторите этот этап.

Если на шкале биржи остались родственники, а у Компании больше нет долгов, сдвиньте всех этих родственников насколько возможно правее по шкале, не меняя их порядок.

III. Наём

В этой фазе заполняются пустующие комитеты в Компании.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА НАЙМА

Игроки нанимают глав комитетов в порядке возрастания номеров на обороте карт с клетки «Пустующие комитеты». Пустующий комитет могут занять лишь некоторые кандидаты, их выбирает определённый глава комитета. Кто выбирает главу комитета и из какого круга кандидатов, указано на обороте каждой карты комитета. Наняв какого-либо родственника на должность, переместите его в соответствующий комитет и вручите его владельцу карту этого комитета.

✿ **Кумовство.** Вы можете нанять собственного родственника-кандидата, но должны получить на это устное согласие каждого другого игрока с кандидатом на ту же должность. Это не распространяется на избрание председателя.

✿ **Повышение.** На некоторые высокие должности (например, директора по торговле) нанимаются родственники, уже занимающие должности. Всякий раз, нанимая родственника этим способом, переворачивайте его прежнюю карту комитета и помещайте в стопку карт на клетке «Пустующие комитеты» так, чтобы все карты в стопке лежали по возрастанию номеров. Все фишки усталости, лежавшие на прежней карте комитета, переносятся на новую карту.

Нет кандидатов или нанимателя? Возможна ситуация, когда в игре не будет доступных кандидатов на должность. В этом случае пропускайте этот комитет, он будет пустовать весь ход и не будет выполнять действий (а также нанимать глав комитетов). Если нанимающий комитет пустует, пропускайте комитет, главу которого он должен был бы нанять.

Структура Компании



Каждого главу комитета нанимают по-разному, как описано ниже.

ПРЕДСЕДАТЕЛЬ

Любой игрок с хотя бы 1 акционером Компании может попытаться стать новым председателем. Для избрания на эту должность вам необходима поддержка большинства акционеров Компании. В начале избрания бывший председатель объявляет, какое количество акционеров Компании требуется для достижения абсолютного большинства (более половины общего количества). Затем игроки могут агитировать друг друга за свою кандидатуру. Как только игрок получает необходимое количество поддерживающих его акционеров Компании, избрание завершается и этот игрок становится новым председателем. Он берёт маркер председателя и перемещает 1 своего акционера Компании в ячейку председателя на игровом поле. **Этот родственник по-прежнему считается акционером Компании, но его нельзя передать при переговорах и использовать для инвестирования в фирму (при игре с дерегулированием).**

Если ни один игрок не может получить необходимую поддержку, бывший председатель избирает в качестве нового председателя любого игрока с хотя бы 1 акционером Компании, включая себя. На его выбор не распространяется правило кумовства.

Пустой совет директоров? В некоторых сценариях совет директоров может опустеть. В этом случае бывший председатель автоматически становится следующим председателем и должен поместить родственника из личного запаса в ячейку председателя. Если у него нет родственников, он должен взять того из поместья. Если это невозможно, председателя не будет.

ИЗБРАНИЕ ПРЕДСЕДАТЕЛЯ

На клетке «Совет директоров» 5 акционеров. Чтобы стать председателем, игроку с хотя бы 1 акционером нужно получить поддержку большинства акционеров. В данном случае будет достаточно трёх. Если никто не заручится поддержкой, бывший председатель — Голубой игрок — выберет любого игрока из совета директоров. По этой причине Жёлтый и Розовый игроки решают договориться. Жёлтый игрок хочет стать председателем и предлагает Розовому игроку 1 £ и карту обещания, если тот его поддержит. Розовый игрок соглашается, и Жёлтый игрок избирается председателем.



Остальная часть фазы найма проходит значительно проще. Те, кто только изучает игру, могут прочесть пример найма ниже, а затем пропустить остаток этого раздела.

ОСНОВЫ НАЙМА

Председатель (Розовый игрок) должен нанять директора по торговле, выбрав на эту должность любого другого главу комитета, кроме губернатора и себя. Вот текущие кандидаты:



Розовый игрок хотел бы повысить военачальника, но для этого ему нужно согласие Жёлтого и Голубого игроков из-за правила кумовства. Жёлтый и Голубой игроки решают не давать согласия и просят повысить их самих. Жёлтый игрок предлагает за это 1 £, а Голубой игрок — карту обещания «Моё согласие на кумовство». Она позволила бы Розовому игроку проигнорировать Голубого игрока во время будущего найма с кумовством. Розовый игрок соглашается на предложение Голубого игрока и повышает его управляющего флотом. Голубой игрок перемещает соответствующего родственника в ячейку директора по торговле и берёт карту комитета «Директор по торговле». Он переносит на эту карту фишку усталости с карты комитета «Управляющий флотом» и кладёт «Управляющего флотом» в стопку карт на клетке «Пустующие комитеты».



ДИРЕКТОР ПО ТОРГОВЛЕ

Председатель нанимает на эту должность любого главу комитета, кроме председателя и губернаторов. Если все комитеты пусты, он может выбрать любого секретаря. *Примечание: командующие не считаются главами комитетов.*

УПРАВЛЯЮЩИЙ ФЛОТОМ

Председатель нанимает на эту должность любого секретаря.

ВОЕНАЧАЛЬНИК

Председатель нанимает на эту должность любого командующего армией президентства. Если их нет, он может нанять любого офицера, а если нет и их, любого офицера-кадета.

ПРЕЗИДЕНТЫ

Директор по торговле нанимает на эту должность любого секретаря или губернатора из региона этого президентства.

ГУБЕРНАТОРЫ

Президент, контролирующий регион с этим губернаторством, нанимает губернатором любого секретаря или офицера из своего президентства. Поместите занявшего эту должность родственника на соответствующий жетон губернатора. *Примечание: командующий не считается офицером, его нельзя назначить на должность губернатора.*

Если в игре есть генерал-губернатор, должностей губернаторов нет (см. с. 26).

СУПЕРИНТЕНДАНТ ПО ТОРГОВЛЕ С КИТАЕМ

Председатель нанимает на эту должность любого секретаря.

IV. Деятельность Компании

Начиная с председателя, каждый комитет Компании действует по порядку — слева направо вдоль красной ленты на игровом поле. Председатель должен следить за тем, чтобы игроки понимали, чья сейчас очередь и что эта фаза проходит в нужной очередности. Можете использовать деревянный молоток или колокольчик.

- ❖ **Пустующие комитеты.** Иногда комитеты остаются пустующими, если в игре не было доступных кандидатов для найма или нанимающий комитет пустовал. В этом случае комитет пропускается.
- ❖ **Запрет на пустые действия.** Игрок не может выполнить действие, которое ничего не изменит или не имеет шансов на успех, например *торговать без корабля, чтобы выполнить заказ, или ввести войска без кубиков, чтобы вызвать потенциальные потери среди офицеров.*

ПРОВЕРКА УСПЕХА

Вести дела в Индии рискованно. Большинство действий, связанных с Индией, требуют от выполняющего их игрока провести проверку успеха. Для каждой проверки необходимо бросить кубики. Количество кубиков (*резерв кубиков*) зависит от ресурсов, которые у вас есть и которые вы готовы потратить. Если вам нужно потратить деньги, берите их из фонда действующего комитета и возвращайте в банк.

Проводя проверку, прежде всего решите, сколько ресурсов вы хотите потратить или перегруппировать, и возьмите соответствующее число кубиков, как указано на карте комитета. Затем уберите количество кубиков, равное штрафу. Наконец, бросьте кубики. Кубик с **наименьшим результатом** определяет результат всего броска:

- ❖ 1 или 2 — успех.
- ❖ 3 или 4 — провал. **Вы можете повторить проверку, если у вас достаточно ресурсов.**
- ❖ 5 или 6 — катастрофический провал. Этот комитет больше не выполняет действий. Глава комитета немедленно возвращается в запас своего владельца, а карта комитета переворачивается и переносится на клетку «Пустующие комитеты». Если на ней были фишки усталости, уберите их в запас.

Примечание: у некоторых комитетов другие эффекты результатов броска, описанные в их правилах.

Шанс успешного броска

	1d6	2d6	3d6	4d6	5d6	6d6	7d6
Успех	33 %	56 %	70 %	80 %	87 %	91 %	94 %
Провал	33 %	33 %	26 %	19 %	13 %	9 %	6 %
Катастрофический провал	33 %	11 %	4 %	1 %	<1 %	<1 %	<1 %



ПРЕДСЕДАТЕЛЬ

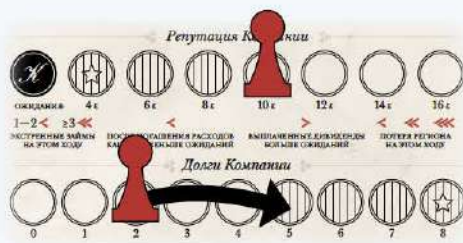
Сначала председатель может увеличить долги Компании. Затем он должен распределить капитал Компании.

Вы можете продвинуть маркер долгов не более 3 раз. За каждое продвижение увеличивайте капитал Компании на 5 £. Если вы хотите продвинуть маркер долгов больше 3 раз, то на каждое дополнительное перемещение вам нужно получить согласие от игроков, контролирующих большинство акционеров Компании. *Примечание: в этом случае председатель тоже считается акционером.* Председатель не может переместить маркер долгов за край шкалы.

Теперь распределите весь капитал Компании по фондам любых других комитетов. Сдвигайте маркер капитала назад по шкале в соответствии с выделяемыми деньгами и добавляйте их в выбранные фонды комитетов. *Примечание: председатель может увеличивать долги Компании в процессе распределения капитала, если ему так проще планировать.* Главное — соблюдать правила получения долгов, описанные выше.

ПОЛУЧЕНИЕ ДОЛГОВ

По итогам прошлого хода у Компании остаётся 2 долга, а её капитал составляет 3 £. Поскольку фонды комитетов почти пусты, председатель хочет привлечь дополнительные средства. Он может увеличить долги Компании максимум на 6 делений при поддержке большинства в совете директоров. Председатель не хочет торговаться с игроками с акционерами и потому решает увеличить долги на 3 деления, добавляя к капиталу Компании 15 £. Теперь тот составляет 18 £.



ДИРЕКТОР ПО ТОРГОВЛЕ

Директор по торговле может несколько раз выполнить действие специального посланника, а затем может переместить секретарей и корабли между любыми президентствами и морскими зонами.

Специальный посланник

Проведите проверку. Каждый потраченный вами 1 £ приносит 1 кубик. Штрафа к резерву кубиков нет.

В случае успеха выберите один из вариантов:

- **Начало торговли с Китаем.** Создайте должность суперинтенданта по торговле с Китаем, поместив его жетон справа от поля рядом с Бенгалией, и возьмите соответствующую карту комитета из стопки неиспользуемых комитетов. Председатель немедленно нанимает главу комитета в этот комитет.
- **Открытие заказа.** Откройте 1 закрытый заказ в любом регионе Индии, который не контролируется Компанией.

Затем вы можете сделать не более 2 перемещений. За каждое перенесите 1 секретаря или корабль из его президентства или морской зоны в другое(-ую).

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПОСЛАНИК

Директор по торговле выполняет действие специального посланника и решает потратить 3 £. Он успешно проходит проверку и решает открыть заказ. Поскольку Бенгалия — контролируемый Компанией регион, директор по торговле не может открыть её второй заказ. Вместо этого он выбирает заказ в Маратхе.





УПРАВЛЯЮЩИЙ ФЛОТОМ

Управляющий флотом снаряжает, покупает и арендует корабли от лица Компании. Вы должны тратить деньги из своего фонда до тех пор, пока в нём не останется 2 £ или менее. Деньги можно тратить на следующее:

- **Аренда кораблей.** Заплатите 2 £ в банк, чтобы поместить арендованный корабль (с надписью «Аренда») из общего запаса в любую морскую зону. Арендованные корабли появляются в игре до конца хода и возвращаются в запас в фазе содержания и обновления.
- **Снаряжение кораблей на верфях.** Заплатите 3 £ в банк, чтобы взять корабль с любой верфи и поместить его в любую морскую зону. *Примечание: на это не требуется согласия владельца верфи.*
- **Покупка кораблей Компании.** Если на верфях нет кораблей, заплатите 5 £ в банк и поместите корабль Компании (с надписью «Компания») из общего запаса в любую морскую зону.



ВОЕНАЧАЛЬНИК

Военачальник перемещает офицеров и полки между армиями, а также назначает новых офицеров и командующих.

Сначала вы можете сделать не более 2 перемещений между армиями. За каждое перенесите 1 офицера или полк из одной армии в любую другую. Кладите перемещаемые компоненты в верхнюю половину клеток армий.

Затем вы должны назначить всех родственников с клетки офицеров-кадетов в любые из трёх армий. Помещайте новых офицеров в верхнюю половину клеток армий.

Наконец, проверьте все армии. В каждой из них назначьте нового командующего, если её ячейка командующего пустует или у какого-либо игрока в этой армии **больше родственников**, чем у игрока, контролирующего нынешнего командующего. Выберите одного из игроков с наибольшим количеством родственников в этой армии и перенесите одного из его офицеров в ячейку командующего, сместив предыдущего, если есть, в верхнюю половину клетки армии.

НАЗНАЧЕНИЕ КОМАНДУЮЩИХ

Военачальник (Голубой игрок) только что сделал перемещения между армиями и назначил офицеров. Теперь он назначает командующих.

Армия Бомбея пропускается, так как в ней нет игроков с большим количеством родственников, чем у игрока с нынешним командующим.

В армии Мадраса нет командующего, поэтому военачальник делает выбор между Голубым и Жёлтым игроками. Он выбирает себя.

У Розового игрока уже нет большинства родственников в армии Бенгалии, поэтому для неё назначается новый командующий. Военачальник решает назначить собственного офицера, меняя его местами с розовым родственником. Поскольку это не наём, Голубой игрок игнорирует правило кумовства.





ОПЕРАЦИИ ПРЕЗИДЕНТСТВА

Каждый президент приносит Компании доход действием торговли и определяет порядок, в котором действует он сам, его командующий и его губернатор(ы).

Командующий и губернаторы не обязаны выполнять какие-либо действия, но им должна быть предоставлена такая возможность. Каждый глава комитета обязан завершить выполнение всех действий до того, как выполнять свои действия начнёт следующий глава комитета (*игроки могут переворачивать родственников лицевой стороной вниз, чтобы отмечать, кто из них уже действовал*). Действие торговли можно выполнить в любой момент операций президентства, если только это не прервёт действия другого главы комитета.

- ❖ **Отсутствие президента.** 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.

Торговля

При помощи действия торговли вы выполняете открытые заказы в Индии, начиная с главного порта вашего президентства и двигаясь через открытые заказы. Действие торговли можно выполнить до или после командующего и каждого губернатора. Торговля состоит из 2 этапов:

1. Объявите, с какими регионами вы хотите торговать. Вы должны объявить свой главный регион и не можете объявить регионы, с которыми не способны торговать по причине нехватки кораблей или невозможности выполнения заказа из-за того, что соединяющий заказ закрыт.
2. Проведите проверку. Каждый потраченный вами 1 £ приносит 1 кубик. Уберите из резерва 1 кубик за каждый регион, кроме главного, который вы объявили на прошлом этапе.

Примечание: как и в любой проверке, не добившись успеха, вы можете повторить её во время операций своего президентства, если у вас достаточно ресурсов и текущая проверка не закончилась катастрофическим провалом.

В случае успеха поместите по 1 секретарю в пустые ячейки открытых заказов за **каждый корабль** в морской зоне вашего президентства. Вы должны разместить столько секретарей, сколько возможно, но только в объявленных регионах. Первого секретаря нужно поместить в главный порт президентства (с толстым чёрным контуром). После выполнения этого заказа дополнительные секретари размещаются по соседству с уже размещённым секретарём. За каждый выполненный заказ увеличивайте капитал Компании на величину, указанную на этом заказе.

- ❖ **Нет секретарей?** Если вы уже разместили всех секретарей, а у вас ещё остались корабли для выполнения новых заказов, помещайте жетоны выполненных заказов (обратная сторона жетонов закрытых заказов) в ячейки таких заказов, чтобы показать, что их выполнили.
- ❖ **Привилегии главных регионов.** Президент не может выполнять заказы в главном регионе другого президента (*даже если должность того президента пустует*).
- ❖ **Одна торговля.** Каждый президент может выполнить лишь одно успешное действие торговли за игровой ход.



Теперь вы берёте 1 £ из банка за каждый выполненный вами заказ.



Затем каждый игрок берёт из банка 1 £ за каждого своего секретаря, которого вы поместили в ячейку заказа.

Разделение секретарей. Всякий раз, когда вы помещаете секретаря в ячейку заказа по соседству с секретарём из другого президентства, кладите разделитель президентств на соединение между ними, чтобы не запутаться в фазе содержания и обновления.

ТОРГОВЛЯ

Президент Мадраса решает поторговать с Мадрасом, Майсуром и Хайдарабадом. Он тратит 6 £, чтобы получить 6 кубиков, и убирает из них 2 из-за торговли с 2 регионами, объявленными в дополнение к главному.



Президент бросает 4 кубика и добивается успеха. Он размещает 3 секретарей, а затем 1 жетон выполненного заказа. Поскольку ему доступно 5 кораблей, он мог поторговать с 4 регионами, но не захотел рисковать, бросая ещё на 1 кубик меньше.



Президент добавляет к капиталу Компании 22 £ и берёт 5 £ из банка (4 £ в качестве бонуса президента и 1 £ за своего размещённого секретаря). Затем Жёлтый игрок берёт 2 £ за своих размещённых секретарей.



«Кровь на Громе, пересекающем Красное море» (Blood on Thunder Fording the Red Sea) Джеймса Гилрея, 1788 г. Когда Уоррен Гастингс покинул пост генерал-губернатора Индии и вернулся на родину, Палата общин обвинила его в финансовых махинациях и жестокой политике. Несмотря на доказательства вины, суд оправдал Гастингса, однако скандальный процесс нанёс удар его состоянию и репутации. Здесь Гилрей показывает, как лорд-канцлер Эдвард Терлоу уносит Гастингса в безопасное место.





КОМАНДУЮЩИЕ

Сначала вы можете запросить деньги у своего президента, чтобы подкупить любых местных союзников, находящихся на клетке вашей армии, и переместить их в её верхнюю половину. Стоимость подкупа указана на жетонах местных союзников и оплачивается из фонда вашего президента.

- ❖ **Местные союзники.** Местные союзники дают временную силу вашей армии, этой силой можно воспользоваться для выполнения действия ввода войск или защиты от угроз в фазе событий в Индии. Каждого союзника можно использовать только раз — на том ходу, когда его подкупили, и его силу нельзя разделить между несколькими целями.

Затем вы вправе выполнить действие ввода войск столько раз, сколько хотите и можете себе позволить.

Ввод войск

Ввод войск состоит из 3 этапов:

1. Выберите цель. Вы можете выбрать целью главный регион своего президентства, регион вашего президентства или регион, граничащий с регионом вашего президентства. Вы не можете выбрать целью главный регион другого президентства или контролируемый Компанией регион другого президентства. *Примечание: вы не можете выполнить действие, которое в случае успеха не будет иметь никакого эффекта, поэтому не вправе выбрать целью контролируемый Компанией регион, если только в нём нет хотя бы 1 закрытого заказа или 1 фишки бунта.*
2. Проведите проверку. Каждый перегруппированный вами офицер/полк приносит 1 кубик. Также каждый перегруппированный вами местный союзник приносит столько кубиков, сколько указано на его жетоне. Чтобы перегруппировать офицера, полк или местного союзника, переместите его в нижнюю половину его клетки армии. Уменьшите получившийся резерв кубиков на силу региона-цели. Если регион — часть империи, уменьшите резерв кубиков на силу каждого её региона. *Примечание: как и в любой проверке, не добившись успеха, вы можете её повторить, если у вас достаточно ресурсов и текущая проверка не закончилась катастрофическим провалом. Также заметьте, что контролируемые Компанией регионы никогда не уменьшают резерв кубиков, так как при защите их сила равна 0.*
3. Подсчитайте потери. Каждый игрок должен бросить кубик за каждого своего офицера (но не за полк!), перегруппированного в текущем действии. Если выпадет «6», он обязан вернуть этого офицера в свой запас.

ВВОД ВОЙСК

Командующий армией Мадраса выполняет действие ввода войск. Его возможные цели: Мадрас (контролируется Компанией), Хайдарабад и Майсур. Несмотря на то, что в Мадрасе есть закрытый заказ, который можно было бы открыть при вводе войск, командующего больше интересуют деньги. Сила Майсура равна 3 (регион входит в империю со столицей в Бомбее), он принёс бы добычу в 9 £. Сила Хайдарабада равна 2, он принёс бы добычу в 15 £. Командующий решает напасть на Хайдарабад, перегруппировывая 3 офицеров и 2 полка и получая за это 5 кубиков. Он убирает из них 2 кубика из-за силы региона. Бросок оставшихся кубиков оказывается успешным.



Теперь игроки с перегруппированными офицерами бросают кубики для подсчёта потерь. У них не выпадает «6», поэтому все их офицеры выживают.

В случае успеха пройдите следующие этапы:

1. Разделите добычу. Возьмите деньги из банка в зависимости от региона-цели:

Каждый этаж башни	Жетон добычи (стороной с £ вверх)
4 £	От 4 до 9 £

✱ **Минимальная добыча.** Если взятых денег меньше, чем количество офицеров + 1 (перегруппированных в этом действии и затем выживших), компенсируйте недостающую разницу из банка.

£ Разделите взятые деньги среди тех, кто участвовал в действии ввода войск и выжил. Сначала вы забираете себе 1 £ (это доля командующего) и ещё 1 £ за каждого вашего офицера. Затем следующий по часовой стрелке игрок забирает 1 £ за каждого своего офицера. И так далее, пока все игроки с офицерами не получают свою долю или деньги не кончатся. Если после получения денег игроками добыча ещё остаётся, уберите из неё в банк по 1 £ за каждый полк и местного союзника (независимо от его силы). Если деньги остаются и после этого, разделите их снова, как описано выше, начав с доли командующего и офицеров.

РАЗДЕЛ ДОБЫЧИ

Игроки делят добычу. Хайдарабад принёс 15 £ (4 £ за каждый этаж башни и ещё 7 £ за жетон добычи). Армией Мадраса командует Розовый игрок, он перегруппировал следующие компоненты:



Три офицера



Два полка

Игроки сидят в таком порядке, начиная с командующего: Розовый игрок, Жёлтый игрок, Голубой игрок. На первом круге раз-

дела добычи Розовый игрок берёт 2 £ (1 за офицера и 1 в качестве доли командующего), Жёлтый и Голубой игроки — по 1 £, а 2 £ уплачиваются в банк за полки. Добыча ещё остаётся, поэтому игроки проводят второй круг раздела, и все снова получают те же деньги. После второго круга остаётся 3 £, раздел продолжается: Розовый игрок берёт 2 £, а Жёлтый игрок — 1 £.

Распределение денег



(Банк)



2. Получите трофеи. Командующий берёт 1 жетон трофея за каждый этаж башни в регионе-цели. Затем уберите эту башню и купол. Если регион-цель — столица, уберите все флаги её типа.
 3. Наведите порядок. Откройте все заказы в регионе и уберите из него все фишки бунтов, если есть.
 4. Создайте губернаторство. Если регион не контролировался Компанией, поместите его жетон добычи/контроля на клетку вашего президентства стороной с символом региона вверх. Отныне этот регион — часть вашего президентства. Поместите соответствующий жетон губернатора в этот регион. Переместите карту комитета с нужным губернатором из стопки неиспользуемых комитетов на клетку «Пустующие комитеты». Теперь этот регион контролируется Компанией.
- ✱ **Перенаправление слона.** Если в регионе-цели находится слон, обращённый головой к другому региону, поместите его в центр региона-цели. Теперь слон показывает, что в регионе зреет восстание против Компании.

Если действие ввода войск закончилось катастрофическим провалом, верните половину (с округлением в большую сторону) своих трофеев в запас, а командующего — в ваш запас.

ГУБЕРНАТОРЫ

Сначала возьмите столько кубиков, сколько указано числом на вашей карте комитета. Затем вы можете выполнить действие администрирования.

Администрирование

Проведите проверку, используя оставшиеся в резерве кубики. Штрафа к резерву кубиков нет.

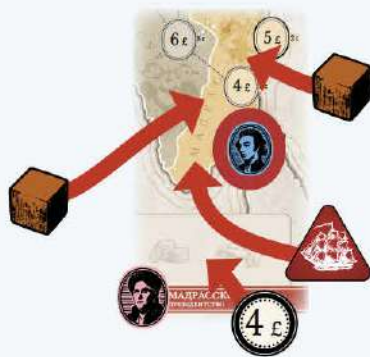
В случае успеха возьмите 1 £, а после выберите один из трёх описанных ниже вариантов. Если прошлый бросок не был успешным, возьмите ещё 1 £.

- ✦ **Строительство корабля Компании.** Корабль строится за 2 успешных действия. Если в вашем регионе нет корабля Компании, поместите его туда. Если в вашем регионе уже есть корабль Компании, переместите его в морскую зону вашего президентства. *Примечание: корабль в регионе показывает недостроенный корабль, у него нет никакого другого игрового эффекта.*
- ✦ **Формирование полка.** Поместите 1 полк из запаса в армию вашего президентства. Полки действуют как офицеры, но получаемая ими добыча уплачивается в банк, также они не бросают кубик для подсчёта потерь.
- ✦ **Сбор налогов.** Добавьте 2 £ из банка либо к капиталу Компании, либо в фонд вашего президента. Вы не можете разделить эти деньги. **Каждый ваш последующий сбор налогов (после первого) на текущем ходу добавляет фишку бунта в ваш регион.**

Если проверка не была успешной, добавьте фишку бунта в ваш регион.

Затем уменьшите количество кубиков в резерве на 1, независимо от результата проверки. Вы можете продолжать выполнять действия, пока не случится одно из трёх: результат проверки — катастрофический провал, у вас закончились кубики, вы решили остановиться.

АДМИНИСТРИРОВАНИЕ



Губернатор Мадраса выполняет действие администрирования. В его резерве 4 кубика. Первый бросок оказывается успешным, и губернатор решает собрать налоги. Он добавляет 2 £ в фонд своего президента.

Затем губернатор выполняет ещё 1 действие администрирования. Он успешно проходит проверку и вновь решает собрать налоги, добавляя 2 £ в фонд своего президента. Так как это второй сбор налогов, губернатор помещает 1 фишку бунта в Мадрас.

В резерве осталось лишь 2 кубика, но губернатор хочет заработать ещё денег. Он снова выполняет действие администрирования. Результат броска — провал! Губернатор добавляет вторую фишку бунта.

Вопреки советам друзей и коллег, он решает сделать последний бросок, и тот оказывается успешным. На этот раз губернатор строит корабль Компании, помещая его в регион. Чтобы закончить строительство корабля и перенести его в южную морскую зону, потребуется новое действие администрирования. Рискованные, но успешные действия администрирования принесли губернатору бонус в 4 £ (так как последнее действие было успехом после провала, он получил 2 £ вместо 1 £).

СУПЕРИНТЕНДАНТ ПО ТОРГОВЛЕ С КИТАЕМ

Этот комитет создаётся либо директором по торговле в результате успешного действия специального посланника, либо в случае принятия парламентом закона «Посланник в Китае». После создания комитета председатель сразу же нанимает на должность его главы любого секретаря.

В отличие от фонда президента, в фонде суперинтенданта хранятся только корабли. Их может поместить туда управляющий флотом или директор по торговле, как если бы фонд был морской зоной. Для штормов, расходов, событий и законов считается, что эти корабли находятся в восточной морской зоне.

Этот комитет действует после операций Бенгальского президентства.

Торговля с Китаем

Для торговли с Китаем проведите проверку. Бросьте 1 кубик за каждый корабль в фонде вашего комитета. Вы можете попытаться пройти эту проверку только один раз и не можете сделать это, если в контролируемых Компанией регионах нет символов экспорта.



Символ экспорта

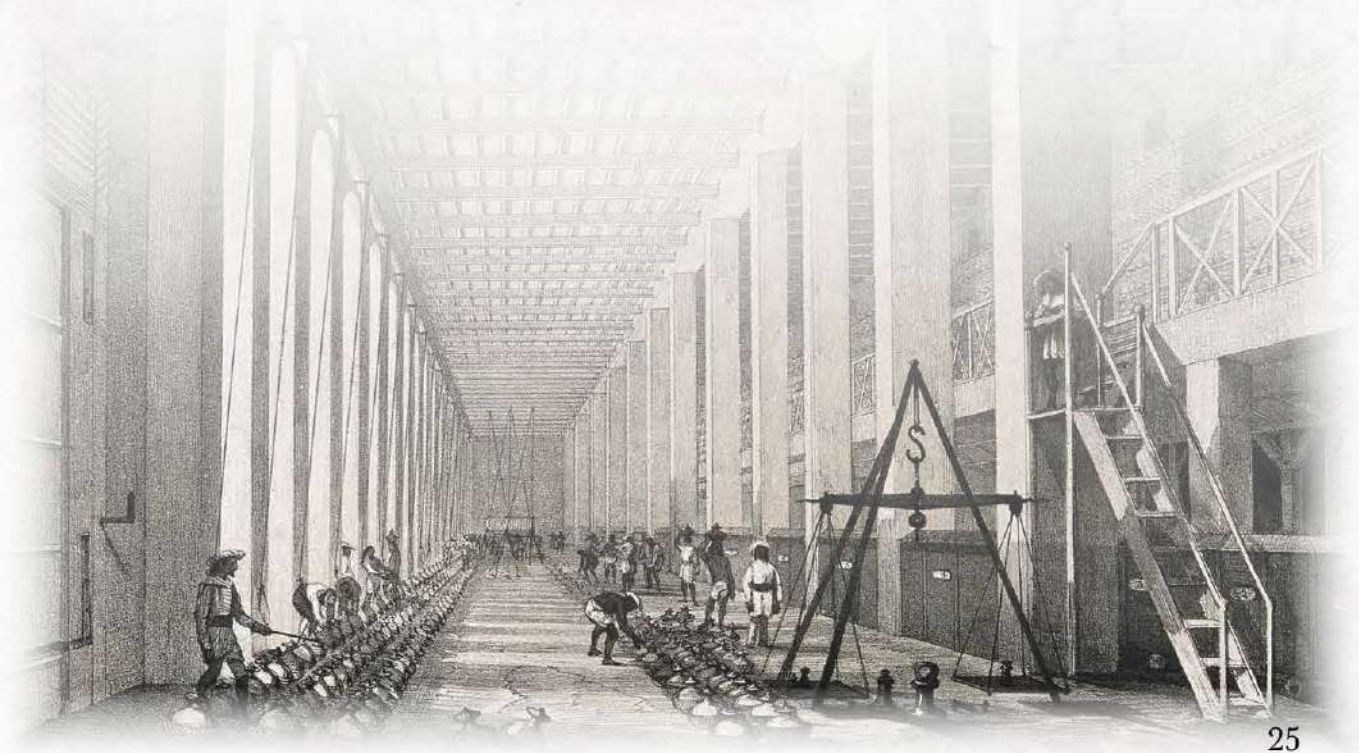
£ В случае успеха увеличьте капитал Компании на 4 £ за каждый символ экспорта во всех контролируемых Компанией регионах. Затем возьмите 1 £ из банка за каждый символ экспорта во всех контролируемых Компанией регионах.

ТОРГОВЛЯ С КИТАЕМ

Суперинтендант по торговле с Китаем решает поторговать и бросает 3 кубика (по 1 за каждый корабль).



Проверка успешна, и суперинтендант добавляет к капиталу Компании 16 £ (4 £ за каждый символ экспорта во всех контролируемых Компанией регионах). В качестве бонуса Голубой игрок получает 4 £ (1 £ за каждый символ экспорта).



ГЕНЕРАЛ-ГУБЕРНАТОР

Должность генерал-губернатора создаётся после принятия одноимённого закона. Когда это происходит, все губернаторы сразу же становятся пенсионерами. Уберите с географической карты все жетоны губернаторов и все недостроенные корабли Компании. Никто больше не займёт должность губернатора (и не выложит жетоны губернаторов), когда Компания возьмёт под контроль новые регионы. *Примечание: когда в игре есть генерал-губернатор, контролируемые Компанией регионы на поле определяются по напечатанным символам Компании.*

Игрок с картой комитета «Директор по торговле» заменяет её картой «Генерал-губернатор» и выкладывает жетон генерал-губернатора на красную ленту — на комитет директора по торговле. Если на карте «Директор по торговле» лежали фишки усталости, перенесите их на карту «Генерал-губернатор». Верните все карты «Губернатор» и карту «Директор по торговле» в коробку.

Председатель нанимает генерал-губернатора по тем же правилам, что и директора по торговле. Подобно любому главе комитета, генерал-губернатор подвержен истощению. Генерал-губернатор нанимает президентов и выполняет все свои действия в тот же момент фазы деятельности Компании, что и бывший директор по торговле. Фондом директора по торговле распоряжается генерал-губернатор. Отныне, теряя регионы из-за атак на Компанию, следуйте обычным правилам (см. с. 29), но пропускайте этап упразднения губернаторства.

Начав действовать, прежде всего увеличьте капитал Компании на 3 £ за каждый контролируемый Компанией регион. Затем можете любое количество раз выполнить действие правления.

Правление

Правление состоит из 2 этапов:

1. Проведите проверку. Каждый потраченный вами 1 £ приносит 1 кубик. Штрафа к резерву кубиков нет.
2. За каждый выпавший результат «6» поместите 1 фишку бунта в **каждый** контролируемый Компанией регион.



В случае успеха возьмите 1 £ за каждый контролируемый Компанией регион.

Затем **для каждого** контролируемого Компанией региона выберите один из следующих вариантов (вы обязаны что-нибудь выбрать!):

- **Судостроение генерал-губернатора.** Поместите корабль Компании в любую морскую зону (включая Китай).
- **Полк генерал-губернатора.** Поместите 1 полк из запаса в любую армию.
- **Сбор налогов генерал-губернатора.** Добавьте 2 £ из банка к капиталу Компании или в любой фонд Компании, кроме вашего. Затем добавьте фишку бунта в любой контролируемый Компанией регион. Если вы собираете налоги несколько раз за ход, вы должны добавлять фишки бунтов в разные регионы.

Если проверка не была успешной, добавьте 1 фишку бунта в каждый контролируемый Компанией регион.

- ✳ **Одно правление.** Генерал-губернатор может выполнить лишь 1 успешное действие правления за игровой ход.



V. Премии

В этой фазе игроки получают бонусы. Каждый игрок берёт 1 £ за каждую свою верфь, корабль которой снаряжён, и 1 £ за каждую свою мануфактуру.

VI. Финансы

В этой фазе Компания погашает расходы, проверяет ожидания, а затем выплачивает дивиденды. В этой фазе репутация Компании часто меняется. Если маркер репутации перемещается на крайнее левое деление шкалы репутации, Компания терпит крах. Немедленно перейдите к финальному подсчёту (см. с. 9).

РАСХОДЫ

Сначала переместите маркер капитала назад по шкале на 1 деление за каждый долг Компании (на шкале долгов), за каждый полк и каждого офицера в армиях (не учитывайте командующих), а также за каждый корабль в морских зонах.

✱ **Экстренные займы.** Если Компания не может погасить все расходы, она **должна** взять экстренные займы. Для получения каждого займа переместите маркер долгов на 1 деление вправо и добавьте 5 £ к капиталу Компании. Если маркер долгов уже занимает крайнее правое деление, берите экстренный заём, не продвигая маркер долгов. Берите займы, пока не погасите все расходы. Увеличение долгов Компании из-за экстренных займов не повышает расходы текущего игрового хода. Наконец, установите капитал Компании на ноль.

✱ **Общественное порицание.** Переместите маркер репутации на 1 деление влево, если в этот ход Компания взяла 1 или 2 экстренных займа, либо на 2 деления влево, если она взяла 3 и более займа.

ПРОВЕРКА ОЖИДАНИЙ

Теперь переместите маркер репутации на 1 деление влево, если капитал Компании **меньше** величины ожиданий, указанной под текущим делением шкалы репутации Компании.

ВЫПЛАТА ДИВИДЕНДОВ

Затем председатель может выплатить дивиденды. Их величина равна количеству акционеров Компании. Для выплаты дивидендов уменьшите капитал Компании на количество акционеров. Каждый игрок берёт 1 £ за каждого своего акционера Компании. Дивиденды можно выплатить несколько раз. *Примечание: при выплате дивидендов председатель тоже считается акционером Компании.*

✱ **Общественный энтузиазм.** Переместите маркер репутации на 1 деление вправо, если общая сумма денег, выплаченная в виде дивидендов, **больше** величины ожиданий.



VII. События в Индии

В этой фазе необходимо бросить кубик штормов, применить его эффекты, а после разыграть определённое количество событий в Индии. События меняют политическую и экономическую обстановку на субконтиненте, из-за чего в контролируемых Компанией регионах могут вспыхнуть восстания.

КУБИК ШТОРМОВ

Бросьте кубик штормов. Результат броска определяет, какие корабли попали в шторм и сколько событий произойдёт в Индии.

- ❖ **Штормы.** Если на кубике выпала буква одной из трёх морских зон (W — западная, S — южная, E — восточная), бросьте обычный кубик за каждый находящийся в ней корабль, кроме кораблей Компании и арендованных кораблей. Если на кубике штормов выпала грань с 3 штормами, проверьте все морские зоны.
- ❖ 1 или 2: с кораблем ничего не происходит.
- ❖ 3 или 4: переверните корабль на «повреждённую» (оранжевую) сторону; если корабль уже повреждён, он тонет и возвращается на свою верфь.
- ❖ 5 или 6: корабль тонет и возвращается на свою верфь. Возвращая корабль на верфь, переворачивайте его «неповреждённой» стороной вверх.
- ❖ **События в Индии.** Применив эффекты возможных штормов, разыграйте столько событий в Индии, сколько указано числом на кубике штормов. Для каждого такого события переворачивайте 1 жетон из стопки событий. События часто открывают и закрывают заказы, меняют силу регионов и вызывают ухудшения. **Нередко регион события определяется по обороту верхнего жетона в стопке событий.**

ОТКРЫТИЕ ЖЕТОНА СОБЫТИЯ



Только что открытый жетон события — «Беспорядки». Это событие случится в Маратхе, так как наверху стопки событий лежит жетон с изображением Маратхи.

ПОТЕРЯ СЕКРЕТАРЯ

Иногда розыгрыш события приводит к закрытию заказов. Если в ячейке закрываемого заказа находится секретарь, он возвращается в запас своего владельца. Если в ячейке такого заказа лежит жетон выполненного заказа, просто переверните его.

УХУДШЕНИЕ

Всякий раз, когда вам нужно закрыть заказ, а **все заказы** в регионе уже закрыты, происходит ухудшение. Закройте все открытые заказы, соединённые с заказами в текущем регионе. При этом, если соединённый 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, хотя к региону могут применяться эффекты более 1 ухудшения за каждый жетон. Иными словами, пусть регион и могут «ухудшить» закрытые заказы из нескольких регионов, он станет источником ухудшения только один раз.

ПОТЕРЯ РЕГИОНА

Атаки на Компанию могут привести к потере контролируемого Компанией региона. Если такое происходит, пройдите следующие этапы:

1. **Отставка командующего.** Командующий армии президентства, которое контролирует этот регион, возвращает в запас половину трофеев своей семьи (с округлением в большую сторону). Например, игрок с 3 трофеями теряет 2. Верните этого командующего в его запас.
2. **Разгром офицерского корпуса.** Бросьте кубик за каждого офицера в этой армии и верните его в запас, если выпадет «6».
3. **Упразднение губернаторства.** Если в этом регионе есть губернатор, верните его карту комитета в стопку неиспользуемых комитетов, а соответствующего родственника в запас его владельца. Если на его карте комитета были фишки усталости, уберите их в запас.
4. **Восстановление самоуправления.** Уберите из региона жетон губернатора, корабль Компании (если есть) и фишки бунтов (если есть). Поместите в регион купол вместе с 1 этажом башни (прикрепите нужный флаг, если регион пал из-за успешного кризиса-вторжения). Верните в регион его жетон контроля стороной с добычей вниз (*он уже не принесёт дополнительную добычу*) — этот регион больше не часть президентства. **Если потеря региона вызвана кризисом-вторжением, закройте все открытые заказы в регионе; если все они уже закрыты, происходит ухудшение.** Примечание: это закрытие заказов происходит только в случае успешного кризиса-вторжения, поскольку иностранное вторжение и восстание закрывают заказы по умолчанию.
5. **Осуждение Компании.** Переместите маркер репутации на 1 деление влево за каждый уже потерянный на текущем ходу регион (включая этот регион). Например, первый потерянный регион уменьшает репутацию на 1, второй — на 2 и т. д. Это может привести Компанию к краху. В этом случае игра закончится: завершите фазу событий в Индии и перейдите к финальному подсчёту.

ПРИМЕР ПОТЕРИ РЕГИОНА

Текущее событие — «Кризис» с модификатором силы +3. Слон обращён головой к Бенгалии, которая пока что контролируется Компанией, поэтому кризис — это атака на Компанию (*все события-кризисы подробно описаны на с. 32–33*). Суммарная сила атаки равна 8 (3 от жетона события, 2 от региона-агрессора и 3 от 3 фишек бунтов). В армии Бенгалии 2 офицера, 2 полка и 1 жетон местного союзника «Джагат Сетх». Её суммарная сила равна 6, чего недостаточно для успешной защиты. Командующий (Розовый игрок) перегруппировывает всю армию, после чего Компания теряет этот регион. Рождается новая империя со столицей в Маратхе. Командующий лишается половины трофеев (с округлением в большую сторону). У Розового игрока 3 трофея, поэтому он теряет 2. Затем командующий возвращается в запас своей семьи. Каждый игрок бросает кубик за каждого своего офицера в армии, защищавшей регион события: Розовый и Жёлтый игроки бросают по 1 кубику. У Жёлтого игрока выпадает «6» — он теряет офицера.



Игроки очищают регион, в котором восстанавливается самоуправление. Губернатор, его карта комитета, жетон губернатора и фишки бунтов возвращаются в запасы. Жетон контроля региона возвращается в регион. Примечание: бонус жетона добычи можно получить только один раз за игру. Наконец, игроки закрывают все заказы в регионе, помещают в него 1 этаж башни с куполом и помечают флагами новую империю. Компания уменьшает репутацию. Это первая потеря региона на текущем ходу, поэтому репутация Компании уменьшается на 1. Примечание: так как это была атака на Компанию, во всех регионах с фишками бунтов произойдут дополнительные атаки.



ПРОДВИЖЕНИЕ СЛОНА

Некоторые события предписывают «продвинуть слона». Сначала проверьте, применяется ли правило имперских амбиций. Если нет, слон переместится в регион, указанный на верхнем жетоне в стопке событий.

- ❖ **Имперские амбиции.** После розыгрыша успешного кризиса-вторжения слон всегда перемещается во вторгшуюся столицу, независимо от того, какой жетон лежит на стопке событий.

Переместив слона, определите его направление, учитывая следующее:

- ❖ Если этот регион контролируется Компанией, поместите слона в его центр.
- ❖ Если этот регион подчинён другому региону, поместите слона на их границу, обратив его голову в сторону нынешнего суверена, — это говорит о грядущем восстании.
- ❖ Если этот регион суверенный, поместите слона на границу с тем же символом (круг, треугольник или квадрат), что и на жетоне события, — это говорит о грядущем вторжении. Голова слона должна быть обращена к региону по другую сторону границы. Если голова слона обращена к региону, который подчиняется текущему региону (к которому слон обращён хвостом), переместите слона по часовой стрелке на первую границу, где эта ситуация не будет повторяться.
- ❖ **Полностью сформированные империи.** В редком случае, когда все соседи подчинены, поместите слона на границу, соответствующую символу на стрелке перенаправления слона, и расположите его так, чтобы его голова была обращена к столице империи.

ПРОДВИЖЕНИЕ СЛОНА



После розыгрыша события «Кризис» слон перемещается в регион, указанный наверху стопки, — Майсур. Поскольку Майсур — суверенный регион, слон принимает наступательную позицию на границе, помеченной символом круга, направив голову к Бомбею.



«Три дворянина в процессии на слоне» (Three Noblemen in Procession on an Elephant) Венкатхчеллума, ок. 1790 г. На картине, написанной в Хайдарабаде или его окрестностях во времена низама Асафа Джаха II, художник изображает трёх важных дворян на параде. Рядом с ними идут индийские и британские солдаты. Пока Компания воевала с Маратхской конфедерацией, Гастингс настойчиво призывал Хайдарабад объединиться против их общих врагов и в конце концов втянул низама во вспомогательный союз с Компанией.



ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ СОБЫТИЙ

В следующих разделах описаны все события в Индии.

БЕСПОРЯДКИ



Закройте самый северный открытый заказ в регионе, указанном на верхнем жетоне в стопке событий. Если в ячейке этого заказа есть секретарь, он возвращается в запас своего владельца. Если все заказы в регионе уже закрыты, происходит ухудшение.

Беспорядки

Закройте самый северный открытый заказ в регионе, указанном на верхнем жетоне в стопке событий. Если в ячейке этого заказа есть секретарь, он возвращается в запас своего владельца. Если все заказы в регионе уже закрыты, происходит ухудшение.

НЕЖДАНАЯ УДАЧА



Сопоставьте жетон с регионом, указанным на верхнем жетоне в стопке событий, и всех соседних с ним регионов (то есть регионах, у которых есть общая граница с указанным).

Нежданная удача

Игроки берут по 1 £ из банка за каждого своего секретаря в ячейке заказа в регионе, указанном на верхнем жетоне в стопке событий, и всех соседних с ним регионах (то есть регионах, у которых есть общая граница с указанным).

ПЕРЕТАСОВКА



Закройте все заказы в стопке. Перемешайте карты и положите их наверх стопки.

Перетасовка

Сначала продвиньте слона. Затем перемешайте этот жетон с оставшимися в стопке событий. Наконец, перемешайте сброшенные жетоны и положите их на верх стопки событий лицевой стороной вниз. В редком случае, когда в стопке нет жетонов, продвиньте слона в конце розыгрыша этого события.

ЛИДЕР



Если регион, указанный на верхнем жетоне в стопке событий, суверенный, добавьте в него 1 этаж башни. В противном случае считайте это событие восстанием в указанном регионе с модификатором силы, равным числу на символе взрыва (см. правила события «Кризис»).

Лидер

Если регион, указанный на верхнем жетоне в стопке событий, суверенный, добавьте в него 1 этаж башни. В противном случае считайте это событие восстанием в **указанном регионе** с модификатором силы, равным числу на символе взрыва (см. правила события «Кризис»).



Перенаправление слона. Если слон целиком находится внутри контролируемого Компанией региона, который успешно восстал, продвиньте слона. *(В противном случае это событие не перемещает слона.)*

МИР



Если слон в центре контролируемого Компанией региона, то вместо этого уберите фишку бунта и откройте все заказы.

Мир

Откройте все заказы, соединённые через границу, на которой находится слон, и добавьте 1 этаж башни в каждый регион, соприкасающийся со слонем и не контролируемый Компанией. Либо, если слон целиком находится внутри региона (указывая на потенциальное восстание), откройте все заказы в этом регионе и уберите из него все фишки бунтов. Затем в **любом случае продвиньте слона.**

ПРИМЕР МИРА



Текущее событие — «Мир». Оно происходит там, где находится слон, то есть на границе между Майсуром и Мадрасом. Игроки открывают заказ в Мадрасе и увеличивают башню в Майсуре с 2 до 3 этажей. *Примечание: второй заказ в Мадрасе остаётся закрытым, и оттуда не убирается фишка бунта, так как слон не находится в Мадрасе целиком.*

Теперь слон продвигается в Майсур — на границу, отмеченную символом треугольника, направив голову в сторону Хайдарабада.



Кризис

Как и в случае с «Миром», регион кризиса определяется местоположением слона, а не верхним жетоном в стопке событий. Хвост слона (*откуда он перемещается*) указывает на агрессора. Голова слона (*куда он перемещается*) указывает на защитника. После розыгрыша кризиса продвиньте слона.

ВТОРЖЕНИЕ

Если агрессор — суверенный регион, проведите вторжение. Подсчитайте, превышает ли сумма силы агрессора (*включая силу всех регионов в его империи*) и модификатора с жетона события силу защитника (*включая силу всех регионов в его империи*). Если да, вторжение оказалось успешным; в противном случае оно провалилось.

Если вторжение успешно, уберите флаг с купола защищавшегося региона (если есть) и установите флаг агрессора.

✿ **Распад империи.** Если защищавшийся регион был столицей, все флаги его империи возвращаются в запас.

✿ **Новая империя.** Если агрессор добился успеха и у него нет флага, установите из запаса на его купол любой флаг со звездой. Если таких флагов не осталось, новую империю создать нельзя: ни агрессор, ни защитник не добавляют флаг.

Если вторжение провалилось, уберите 1 этаж башни агрессора.

ВОССТАНИЕ

Если агрессор — подчинённый регион, проведите восстание. Во время восстания кризис затрагивает только подчинённый регион и подчинивший его суверенный регион (*не учитывайте силу империи*). Подсчитайте, превышает ли сумма силы агрессора и модификатора с жетона события силу защитника. Если да, восстание успешно; в противном случае оно провалилось.

Если восстание успешно, регион-агрессор становится суверенным. Верните его флаг в запас. Затем закройте все открытые заказы в регионе-агрессоре; если все они уже закрыты, происходит ухудшение.

Если восстание провалилось, уберите 1 этаж башни из столицы.

ВТОРЖЕНИЕ МАЙСУРА



Текущее событие — «Кризис» с модификатором +1. Слон находится на границе между Майсуром и Хайдарабадом, а значит, Майсур попытается вторгнуться в Хайдарабад. Хайдарабад — часть империи, поэтому его защита равна 2 (1 за Хайдарабад и 1 за Мадрас). Сила Майсура равна 3 (2 за Майсур и 1 за жетон события). Сила Майсура больше, поэтому вторжение проходит успешно. Возникает новая империя. Кроме того, поскольку Хайдарабад был столицей, все остальные регионы его империи лишаются флага.

Слон продвигается дальше. В обычной ситуации он переместился бы в Хайдарабад, но, поскольку вторжение прошло успешно, применяется правило имперских амбиций (см. с. 30) — слон перемещается на границу Майсура с символом квадрата.



АТАКА НА КОМПАНИЮ

Вторжения и восстания в контролируемых Компанией регионах проводятся одинаково. Всякий раз, когда Компания подвергается атаке из-за кризиса любого типа, она должна разыграть этот кризис (он называется основным кризисом), а потом разыграть дополнительный кризис-восстание в каждом другом регионе с фишками бунтов. Учитывайте следующее:

✿ **Порядок атак.** Сначала всегда разыгрывайте основной кризис. Затем, начиная с командующего армией Бомбея и продвигаясь вниз, каждый командующий проводит атаки в регионах своего президентства в любом порядке.

❖ **Отсутствие командующего.** Если должность командующего пустует, за него действует военачальник (*выбирает, какие компоненты перегруппировать, и так далее*). Если и эта должность пустует, действует председатель. Игрок, заменяющий командующего, не теряет и не получает трофеи.

❖ **Сила атаки.** Сила основного кризиса определяется в зависимости от типа кризиса (вторжение или восстание). Обратите внимание, что каждая фишка бунта в этом регионе добавляет 1 к силе атаки. В других регионах сила каждого восстания равна количеству фишек бунтов в регионе.

❖ **Оборона.** Отвечающий за регион командующий должен перегруппировать компоненты в своей армии с суммарной силой, большей, чем сила атаки, или равной ей, либо перегруппировать столько компонентов, сколько возможно. Если сила только что перегруппированных компонентов меньше силы атаки, текущий кризис успешен; пройдите этапы потери региона (см. с. 29). Если атака провалилась, уберите все фишки бунтов из атакованного региона; отвечающий за регион командующий берёт 1 жетон трофея.

❖ **Провалившиеся и успешные вторжения.** Если основным кризис был вторжением и провалился, уберите 1 этаж башни из региона-агрессора, если возможно. В случае успеха следуйте правилам создания/расширения империи, описанным на прошлой странице.



Иностранное вторжение

Бросьте кубик штормов и разыграйте кризис-вторжение или атаку на Компанию в выпавшем регионе шторма: Бомбее в случае запада (W), Мадрасе в случае юга (S), Бенгалии в случае востока (E). Если выпала грань со всеми штормами, разыграйте это событие один раз в каждом регионе шторма. Если на кубике не выпал шторм, разыграйте это событие в регионе с верхнего жетона стопки событий.

Для каждого региона бросьте обычный кубик. Считайте, что сила вторжения равна результату броска. Если иностранное вторжение оказалось успешным:

❖ Закройте все открытые заказы в этом регионе. Если все они уже закрыты, происходит ухудшение.

❖ Верните в запас флаг с купола из этого региона, если есть. Если регион был столицей, верните все флаги её империи в запас. Если регион контролировался Компанией, поместите в него купол. В любом случае сила в регионе становится равна половине силы вторжения (округление в меньшую сторону).

❖ **Перенаправление слона.** Если слон целиком находится в контролируемом Компанией регионе, в который успешно вторглись, продвиньте слона, используя символ ●. (*В противном случае это событие не перемещает слона.*)



VIII. Заседание парламента

Игрок с диском премьер-министра должен выбрать закон и вынести его на голосование. Для этого он по одной открывает не более 3 карт из колоды законов и выбирает любую из них. Остальные карты сбрасываются. Советуем игрокам обсуждать каждый закон, прежде чем премьер-министр откроет следующий. Однако если премьер-министр открывает дилемму (указана вверху карты), он больше не берёт новые карты и обязан выбрать этот закон.

После выбора закона премьер-министр должен выбрать политику, повернув руку на диске премьер-министра по часовой или против часовой стрелки. Премьер-министр должен остановиться на первом делении с таким же символом, что и внизу выбранной карты закона.

Каждое деление на диске изображает 2 элемента: последствие политики и её цель. Если игроки примут закон, последствие выбранной политики применится к цели (типу собственности, акционерам Компании и/или символам налога на окна, как указано на делениях).

Всего на диске встречается 3 последствия политики:



✦ **Налог.** Каждый игрок должен заплатить 1 £ в банк за каждую принадлежащую ему цель. Все цели, за которые он не может заплатить, возвращаются в соответствующий запас (включая родственника-председателя!). Все снаряжённые корабли, относящиеся к потерянными верфям, остаются в игре, но их верфи нельзя будет приобрести в фазе семьи, пока эти корабли не покинут игру.

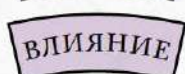
✦ **Налог на окна.** На некоторых делениях диска премьер-министра указан налог на окна. Если игроки приняли закон, когда премьер-министр выбрал подобное деление, каждый игрок должен заплатить столько денег, сколько символов налога на окна изображено на его собственности, а также заплатить за каждого своего родственника, находящегося в поместье с символами налога на окна, — столько, сколько этих символов в поместье. Если игрок не может заплатить, его собственность или родственник в поместье возвращается в соответствующий запас.



Символ
налога
на окна



✦ **Бонус.** Каждый игрок берёт из банка 1 £ за каждую принадлежащую ему цель.



✦ **Влияние.** Премьер-министр меняет местами жетон влияния, соответствующий цели, и соседний жетон с более высокого деления. Если жетон влияния цели занимает самое верхнее деление, премьер-министр меняет местами любые 2 других жетона влияния.

Затем премьер-министр читает вслух текст закона и отмечает его начальную поддержку (указана в правом нижнем углу закона) маркером голосов на шкале голосования. Прежде чем перейти к голосованию, премьер-министр должен дать игрокам время на обсуждение.

ВЫБОР ЗАКОНА И ПОЛИТИКИ

Сначала премьер-министр открывает «Положение о ситце», которое не пользуется большой поддержкой среди игроков. Он решает испытать удачу и открывает второй закон. Это дилемма — премьер-министр обязан выбрать её.



Затем он выбирает политику. Поскольку на карте закона изображён символ роскоши, премьер-министр должен выбрать первое деление с таким же символом, повернув руку на диске по часовой или против часовой стрелки. В направлении по часовой стрелке он остановится на влиянии роскоши, а в направлении против часовой стрелки — на налоге на роскошь и окна. Он решает выбрать налог. Если закон примут, все игроки заплатят по 1 £ за каждый свой символ роскоши и символ налога на окна. После они сделают то, что написано на карте закона.



ГОЛОСОВАНИЕ

Игроки голосуют по очереди, начиная с премьер-министра. После того как игрок проголосовал, голосует следующий игрок по часовой стрелке. После того как все игроки получили возможность проголосовать, премьер-министр решает: провести новый раунд или завершить голосование и подвести его итог. Если в раунде не добавился ни один голос, игроки обязаны подвести итог голосования.

Игрок получает голоса из нескольких источников. Каждый 1 £, который он тратит из семейного фонда, приносит 1 голос. Каждая карта в его игровой области приносит столько голосов, сколько символов голосов на ней указано. Добавив такие голоса, поверните карту, чтобы показать, что ею уже воспользовались. *После голосования вы поверните все карты обратно.*



Символ голоса

Перемещайте маркер голосов на 1 деление за каждый добавляемый голос. Игроки могут поднимать и опускать маркер. Количество голосов на шкале не ограничено её предельными значениями. Если маркер голосов должен выйти за верхний или нижний край шкалы, кладите монеты из банка рядом с последним делением, чтобы отслеживать число дополнительных голосов. Если маркер перемещается в противоположном направлении, убирайте монеты и, только когда их не останется, перемещайте сам маркер.

Оппозиция

Каждый, кто голосует против принятия закона, становится частью оппозиции. Если игрок проголосовал против принятия закона, он уже не может голосовать за его принятие в этом голосовании. Все члены оппозиции должны подсчитывать, сколько голосов они добавляют против принятия закона, любым способом (*например, можно откладывать в сторону использованные карты и потраченные деньги*). Игрок, уже проголосовавший за принятие закона, может передумать и присоединиться к оппозиции в более позднем раунде голосования.

- ✱ **Лидер оппозиции.** Игрок, добавивший наибольшее количество голосов против принятия закона, становится лидером оппозиции и получает маркер лидера оппозиции. В случае ничьей маркер остаётся у текущего владельца.
- ✱ **Коалиции в оппозиции.** Вы можете добавить свои голоса от имени другого игрока с его согласия. Он должен либо уже проголосовать против принятия закона, либо намереваться сделать это. Ваши голоса будут считаться его при определении лидера оппозиции.
- ✱ **Честь премьер-министра.** Премьер-министр не может голосовать против принятия закона и разрешать использовать свою собственность для голосования против принятия закона, если только у вас не будет его карты обещания «Используйте голоса...».



ИТОГ ГОЛОСОВАНИЯ

По завершении голосования закон либо принимается, либо отклоняется в зависимости от местоположения маркера голосов. Возможны два варианта:

- Если поддержка закона равна -1 или ниже, он отклоняется. Сбросьте закон, применив эффект «Закон отклонён» (если есть) в случае дилеммы. Затем игрок с маркером лидера оппозиции возвращает его в запас, забирает диск премьер-министра, смещает руку на диске на любое соседнее деление и применяет его эффекты.
- В противном случае закон принимается. Поместите его рядом с полем и другими принятыми законами. Премьер-министр кладёт в свою игровую область жетон принятого закона из запаса. Примените последствие политики с выбранного деления диска, а затем немедленные эффекты самого закона (если есть).

Теперь поверните все карты, использованные для голосования, в их обычное положение.

- ✦ **Законодательно закреплённый крах Компании.** Если принятие закона приводит Компанию к краху, игра окончена. Завершите подведение итога голосования и переходите к финальному подсчёту.

ГОЛОСОВАНИЕ ЗА ДЕРЕГУЛИРОВАНИЕ

В сценариях «1758 год» и «Долгий 1710 год» премьер-министр может созвать особую сессию парламента в начале хода перед фазой лондонского сезона. Для этого маркер репутации и/или маркер долгов должен находиться на заштрихованном делении. Если хотя бы один из этих маркеров занимает заштрихованное деление со звездой, премьер-министр **обязан** созвать особую сессию для голосования за дерегулирование.

Если игроки проголосовали за его принятие, уменьшите долги Компании на 1 за каждые 2 её долга и поместите маркер репутации на деление «Н». Премьер-министр получает жетон принятого закона. Изменения в игре после дерегулирования описаны на следующей странице.

Если игроки отклонили закон «Дерегулирование», увеличьте ценность акционеров Компании, поместив жетон ценности акционеров Компании в совет директоров (или перевернув его, если он уже там). Акционеры не могут принести/вычесть более 3 победных очков. **В отличие от других законов, этот не связан с политикой.** Если его отклоняют, премьер-министр не покидает должность, а сам закон не сбрасывается. Также премьер-министр может голосовать против принятия этого закона.

IX. Содержание и обновление

Каждый игрок должен заплатить за своих родственников в поместьях. Платите за каждого родственника по отдельности столько, сколько указано на его поместье (*справа от стоимости поместья*). Если вы не можете погасить расходы на содержание поместья, верните этого родственника в свой запас и уменьшите число ваших победных очков на шкале на величину, указанную на поместье. *Примечание: игроки могут передавать друг другу деньги в любое время. Если у вас недостаточно средств на покрытие расходов, узнайте, не захотят ли другие дать вам займы.*

Теперь игроки готовят поле к следующему ходу. Если сейчас последний игровой ход, пропустите это и перейдите к финальному подсчёту (см. с. 9).

- Верните секретарей в их президентства.
- Верните жетоны выполненных заказов и разделители президентств в запас.
- Верните все арендованные корабли в запас.
- Переместите всех перегруппированных офицеров и полки в верхнюю половину их клеток армий, а всех подкупленных, но неперегруппированных местных союзников в нижнюю половину.
- Продвиньте маркер ходов и перейдите к первой фазе.

Дерегулирование

Эти правила действуют в сценарии «1813 год». Также они могут вступить в силу, если игроки проголосуют за дерегулирование во время сценария «Долгий 1710 год» или «1758 год».

ФИРМЫ

Отныне игроки могут управлять фирмами и их акционерами. Фирмы торгуют в Индии независимо от Компании и дают своим акционерам альтернативный способ получения победных очков.

Два фонда фирмы

У каждой фирмы 2 фонда: лондонский и индийский.

✿ **Лондонский фонд.** Он используется для погашения расходов и снаряжения кораблей. Сюда добавляются все деньги от инвестиций. *Примечание: игроки не могут перемещать деньги из семейного фонда в какой-либо фонд фирмы или из него!*

✿ **Индийский фонд.** В нём хранятся деньги, полученные от торговли в Индии. Он используется для выплаты дивидендов и погашения расходов. После все оставшиеся деньги переводятся в лондонский фонд.

Распуск фирмы

Если все игроки, контролирующие акционеров фирмы, согласны, её можно распустить по правилам закрытия фирмы, описанным на с. 41.

Особый уход на покой

В фазе лондонского сезона каждый игрок с хотя бы 1 акционером фирмы может сделать 1 дополнительный уход на покой, взяв родственника из личного запаса вместо пенсионера. Величина потраченных на этот уход денег не может превышать наивысшую сумму дивидендов, выплаченных фирмой, акционера которой контролирует игрок. **В остальном этот уход на покой не отличается от отправки на покой пенсионеров.** *Примечание: даже если у игрока есть акционеры в нескольких фирмах, он может сделать только один особый уход на покой. Он также вправе воспользоваться скидками супругов для ухода на покой в поместье, стоимость которого превышает дивиденды, выплаченные фирмой.*

✿ **Ненадёжные фирмы.** Вы не можете использовать для особого ухода на покой фирму, если она ещё не поместила свою фишку дивидендов на шкалу или её фишка дивидендов находится на нуле.

Фирмы в финальном подсчёте

В начале финального подсчёта игроки получают или теряют количество победных очков, указанное фишкой ценности фирмы, за каждого своего акционера этой фирмы, а также теряют очки за своих родственников в долговой тюрьме. После подсчёта победных очков их дробная часть (если есть) округляется в меньшую сторону.

Затем, независимо от успеха или краха Компании, игроки с акционерами фирм могут сделать по 1 особому уходу на покой и уже после этого приступить к остальной части финального подсчёта. *Примечание: поскольку это не фаза лондонского сезона, не берите карты из ряда лондонского сезона.*



ФАЗА ФИРМ

После завершения фазы семьи, но до начала фазы найма игроки проходят фазу фирм. Она состоит из 2 этапов: инвестирования и стратегии.

ИНВЕСТИРОВАНИЯ

Первый этап фазы фирм необязательно проходить по очереди: игроки могут выполнять описанные ниже действия в любой момент этого этапа. Он заканчивается, когда все прекращают выполнять действия. Любые конфликты, связанные с фирмой и одновременным выполнением действий, решает руководитель этой фирмы, а конфликты, связанные с несколькими фирмами и одновременным выполнением действий, решает премьер-министр. В двух из описанных ниже действиях используются акционеры Компании. К ним применяются 3 ограничения:

- ✿ **Акционеры слабой Компании.** Если маркер репутации и/или долгов находится на заштрихованном делении, акционеров Компании нельзя использовать для создания фирм и инвестирования.
- ✿ **Неопытные акционеры Компании.** Акционеров Компании, появившихся на текущем ходу, нельзя использовать для инвестирования. Вы не можете обойти это правило, передав своих акционеров другому игроку. *(Для удобства можете переворачивать только что привлечённых акционеров Компании до конца хода, чтобы показать — их нельзя использовать для инвестирования.)*
- ✿ **Председатель.** Игрок не может использовать своего родственника-председателя для создания фирмы и инвестирования.

Создание фирмы

Игрок, который пока не руководит фирмой, может создать её, переместив 1 своего акционера Компании в личный запас или перевернув 1 мануфактуру на «инвестированную» сторону. Переверните планшет семьи на сторону с уставом фирмы. Поместите 1 родственника из своего запаса на клетку «Акционеры» вашей фирмы — это её первый акционер. Поместите 1 вашу фишку фирмы на крайнее левое деление шкалы ценности (вторая фишка фирмы будет отмечать сумму выплаченных дивидендов). Добавьте 5 £ из банка в лондонский фонд фирмы. Теперь ваша семья считается фирмой, а вы — руководителем фирмы.

Инвестирование в фирму

С согласия руководителя фирмы игроки могут делать в неё инвестиции. За каждую инвестицию добавляйте 5 £ из банка в лондонский фонд фирмы и помещайте родственника на её клетку «Акционеры». Родственник на этой клетке называется акционером фирмы. *Примечание: как и в случае с акционерами Компании, игроки могут обмениваться акционерами фирм.*

Для того чтобы сделать инвестицию, игрок должен сначала либо поместить 1 своего акционера Компании в личный запас, либо перевернуть 1 свою мануфактуру «инвестированной» стороной вверх.

- ✿ **Инвестированные мануфактуры.** Инвестированные мануфактуры не приносят победные очки, если Компания терпит крах, и больше не дают доход.
- ✿ **Лимит акционеров фирмы.** У фирмы может быть не более 10 акционеров. Вы по-прежнему можете инвестировать в фирму с 10 акционерами, но новые акционеры при этом не появляются.

Приобретение кораблей фирмой

Руководитель фирмы может платить в банк из своего лондонского фонда для снаряжения находящихся на верфях кораблей. Он помещает эти корабли на планшет фирмы. Каждый корабль стоит 3 £. **В отличие от Компании, руководитель фирмы может снаряжать корабли только с согласия владельцев верфей.**

- ✿ **Выкуп у Компании снаряжённого корабля игрока.** Руководитель фирмы может купить любой принадлежащий игроку снаряжённый корабль с согласия этого игрока, потратив деньги из своего лондонского фонда. Повреждённый корабль стоит 3 £, а повреждённый — 2 £. Потраченные деньги добавляются в фонд управляющего флотом.

Примечание: в отличие от Компании, фирмы не могут покупать корабли Компании и арендованные корабли.

Захват фирмы

Если вы не руководите фирмой и заручились согласием игроков, коллективно контролирующих большинство акционеров фирмы, вы можете захватить её. Переверните свой планшет на сторону с уставом фирмы. Поместите 2 свои фишки фирмы на те же деления шкал, что у захватываемой

фирмы. Переместите все её корабли, акционеров и фонды на свой планшет. Прошлый владелец фирмы возвращает свои фишки фирмы в личный запас и переворачивает планшет на сторону с семьёй.

Слияние фирм

Руководители фирм могут договориться объединить любое количество своих фирм в одну путём слияния. Фирма с большей ценностью среди участвующих в слиянии называется основной (в случае ничьей игроки сами выбирают основную фирму из претендентов). Эта фирма остаётся после завершения слияния. Другие фирмы, участвующие в слиянии, называются дочерними.

При обсуждении слияния можно договариваться о передаче акционеров фирм другим игрокам. Если после слияния в основной фирме должно оказаться более 10 акционеров, верните лишних акционеров в запасы их владельцев с согласия этих владельцев.

Для проведения слияния все участвующие в нём фирмы должны получить безоговорочное согласие от каждого игрока с их акционерами. Все договорённости выполняются в рамках единого немедленного обмена (*они обязательны для исполнения*).

После согласования слияния все дочерние фирмы передают основной фирме, объединяя с ней, свои корабли, акционеров и фонды. Затем руководители дочерних фирм переворачивают свои планшеты на сторону с семьёй.



СТРАТЕГИИ

После этапа инвестирования все руководители фирм должны одновременно и тайно выбрать морскую зону, а также сумму денег, которую они потратят на торговлю.

Сначала каждый руководитель фирмы тайно выбирает, какую морскую зону и какой главный порт он намерен использовать в торговле, а затем сколько денег из своего лондонского фонда он потратит на попытку её осуществить. Для этого руководитель выкладывает одну из своих карт стратегий фирмы лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом и откладывает деньги, которые намерен потратить, на клетку «Деньги на торговлю» на планшете. Руководитель может выбрать морскую зону, **только если у его фирмы есть хотя бы 1 корабль**, пусть даже главный порт этой зоны закрыт.

Руководители фирм, не желающие торговать, вправе выбрать стратегию «Пирушка». Для неё можно не выкладывать деньги. Фирма с этой стратегией не будет торговать и выплачивать дивиденды (*при этом всё равно будет погашать расходы*), но она сохранит фишку дивидендов на текущем делении для особого ухода на покой.

Игроки должны прикрывать откладываемые на торговлю деньги руками (или скрывать их любым другим способом по общей договорённости). Как только все сделали выбор, игроки показывают отложенные деньги, но не открывают карты стратегий. *Примечание: на каждом ходу у фирмы есть только 1 попытка осуществить торговлю, поэтому выделяйте достаточно средств.*



ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАКАЗОВ ФИРМОЙ

В начале операций президентства (*до выполнения каких-либо действий*) каждая фирма со стратегией, связанной с этим президентством, открывает свою карту стратегии и проводит проверку, используя столько кубиков, сколько денег она отложила на торговлю. Уберите эти деньги в банк. Если выпал хотя бы 1 успех, фирма получает право провести торговлю. У каждой фирмы с правом торговли есть инициатива со значением, равным суммарному числу кораблей этой фирмы **за вычетом количества кубиков с выпавшим успехом (с 1 или 2)**. Это значение может быть отрицательным.

После того как президент делает успешный бросок, выполняя действие торговли, выполняются заказы. Президент определяет свою инициативу так же, как и фирмы, но учитывает все корабли в морской зоне своего президентства.

Затем игроки выполняют заказы, начиная с фирмы или Компании с самой низкой инициативой и заканчивая самой высокой. Когда наступает его очередь, президент или руководитель с правом торговли в этом президентстве выполняет как можно больше заказов. Ничьи в инициативе разрешаются действующим президентом.

❖ **Отсутствие президента или провал торговли.** Если должность президента пустует или он не проводит торговлю (по любой причине), ничья в инициативе разрешается по часовой стрелке, начиная с председателя. Фирмы со стратегиями, связанными с этим президентством, выполняют заказы после того, как его командующий и губернаторы получили возможность действовать.

Фирма выполняет столько открытых заказов, **сколько у неё кораблей + 1**. Начинайте выполнять заказы с главного порта, указанного на вашей карте стратегии. При выполнении заказа у вас должна быть возможность проложить обратный путь к этому порту через любое количество уже выполненных вами заказов.

Каждый заказ можно выполнить только один раз. Когда фирма впервые выполняет заказ, отмечайте его жетоном выполненного заказа. Затем добавьте суммарную ценность выполненных вами заказов в свой индийский фонд.

❖ **Ранее выполненные заказы.** Фирмы могут выполнять заказы, уже выполненные на этом ходу другими фирмами или Компанией. Компания может выполнять заказы, уже выполненные фирмами на этом ходу. Выполнение уже выполненного заказа приносит половину его указанной ценности с округлением в меньшую сторону.

Продвиньте фишку ценности вашей фирмы на 1 деление за каждые 6 £, добавившиеся в её индийский фонд на этом ходу.

ТОРГОВЛЯ ФИРМ

Президент Мадраса (Розовый игрок) собирается начать операции президентства. Фирма Зелёного игрока, выделившая на торговлю 4 £, открывает карту стратегии с южной морской зоной. Зелёный игрок успешно бросает кубики. У него 2 корабля и 3 выпавших успеха, следовательно его инициатива равна минус 1, и это очень хороший результат! Президент начинает проводить свои операции и позже решает осуществить торговлю. Он объявляет целями 2 региона вдобавок к главному и бросает 5 кубиков (потратив 7 £). Его инициатива равна 2 (4 корабля минус 2 успеха).



Игроки выполняют заказы в порядке инициативы. Фирма Зелёного игрока выполняет 2 заказа в Мадрассе и 1 в Хайдарабаде, зарабатывая 16 £. *Примечание: фирмы выполняют на 1 заказ больше, чем у них имеется кораблей.* Зелёный игрок продвигает свою фишку ценности на 2 деления (на 1 за каждые 6 £, полученные торговлей) и добавляет 16 £ в индийский фонд. Настаёт черёд президента.

Он выполняет те же заказы, получая половину каждой ценности, и выполняет заказ в Маратхе благодаря своему четвёртому кораблю (всего зарабатывая 9 £). Президент получает бонус в 4 £, и каждый размещенный секретарь приносит 1 £ (2 £ Жёлтому игроку и 1 £ Розовому игроку).



РАСХОДЫ И ДИВИДЕНДЫ ФИРМ

В начале фазы финансов, но до погашения расходов Компании фирмы погашают собственные расходы и платят дивиденды в порядке инициативы (последними это делают фирмы без инициативы). Ничьи разрешаются по количеству символов налога на окна у руководителей фирм, а затем по часовой стрелке, начиная от премьер-министра.

Расходы и закрытие фирм

Каждая фирма должна погасить следующие расходы:

- ❏ Заплатите 1 £ за каждый корабль на планшете фирмы.
- ❏ Заплатите 1 £ за каждого акционера на клетке «Акционеры» фирмы или заплатите сумму £, равную ценности фирмы, в зависимости от того, что больше.

Расходы можно погашать из лондонского и/или индийского фонда фирмы.

Если фирма не может погасить расходы, она закрывается. Переместите всех её акционеров на клетку «Долговая тюрьма» на карте «Дерегулирование» (в конце партии каждый родственник в долговой тюрьме штрафует своего владельца на 1 победное очко). Все корабли фирмы возвращаются на соответствующие верфи. Руководитель фирмы переворачивает свой планшет на сторону с семьёй. *Примечание: все мануфактуры, инвестированные в фирму, остаются на «инвестированной» стороне до конца игры!*

- ❖ **Экстренные инвестиции.** Фирма, которой грозит закрытие, может получать инвестиции от любых игроков и использовать эти деньги для погашения расходов по правилам раздела «Инвестирование в фирму» (см. с. 38). Все деньги, оставшиеся после погашения расходов, сгорают. Уменьшите ценность фирмы на 1 деление за каждую полученную экстренную инвестицию. *Примечание: если у фирмы 10 акционеров, в неё по-прежнему можно инвестировать, однако новые акционеры не появляются.*

- ❖ **Экстренное слияние.** Фирма, которой грозит закрытие, может на этом этапе договориться о слиянии с другой фирмой. Для слияния другая фирма должна сначала погасить собственные расходы (если ещё не сделала этого), а затем погасить оставшиеся расходы фирмы, которой грозит закрытие.

Дивиденды фирм

Руководитель фирмы может решить выплатить дивиденды из денег в индийском фонде. За каждую выплату дивидендов игроки получают по 1 £ за каждого своего акционера этой фирмы и ещё 1 £ получает руководитель фирмы. Все деньги для дивидендов берутся только из индийского фонда.

❖ **Отказ от дивидендов.** В отличие от дивидендов Компании, любой игрок с акционерами фирмы с согласия её руководителя может отказаться от денег за любое количество своих акционеров. Например, акционеры фирмы есть у Голубого игрока (2 акционера + руководитель) и Жёлтого игрока (2 акционера), а в фонде лежит 8 £. Обычно на выплату дивидендов ушло бы 5 £, но это не израсходует всю сумму в 8 £. Если Голубой игрок дважды откажется от денег за 1 акционера, руководитель фирмы выплатит все 8 £. Голубой и Жёлтый игроки получают по 4 £.

Теперь руководитель фирмы должен отметить суммарную величину денег, выплаченных в виде дивидендов, поместив фишку дивидендов фирмы на соответствующее деление шкалы капитала Компании. По этой фишке игроки с акционерами фирмы определяют максимальную сумму денег, которую можно потратить на особый уход на покой (см. с. 37). Если руководитель не выплачивал дивиденды, он устанавливает фишку на ноль.

❖ **Пирующие фирмы.** Каждая фирма, выбравшая стратегию «Пирушка», оставляет свою фишку дивидендов на текущем делении и не устанавливает её на ноль.

Затем все деньги, оставшиеся в индийском фонде фирмы, перемещаются в её лондонский фонд.

РАСХОДЫ И ДИВИДЕНДЫ ФИРМЫ

Начинается фаза финансов, фирма Зелёного игрока погашает расходы и выплачивает дивиденды. Сначала игрок погашает расходы: 2 £ за корабли и 5 £ за ценность фирмы (будь у неё 6 и более акционеров, он использовал бы это число вместо ценности). Деньги на погашение расходов можно брать из любого фонда фирмы. У неё остаётся 13 £ в индийском фонде.



Затем игрок решает выплатить дивиденды — 4 £ (3 £ за акционеров и 1 £ за руководителя). Он решает выплатить дивиденды 3 раза. Зелёный игрок получает 6 £, а Розовый и Голубой игроки — по 3 £. Фишка дивидендов фирмы занимает деление «12» шкалы капитала Компании. Эта величина будет использоваться для особого ухода на покой: в следующей фазе лондонского сезона Зелёный, Розовый и Голубой игроки смогут потратить деньги на 1 особый уход на покой, взяв родственника из личного запаса и выбрав поместье не дороже 12 £. *Примечание: этот особый уход на покой можно сделать и во время финального подсчёта.*

ФИРМЫ И ШТОРМЫ

Бросая кубик штормов в фазе событий в Индии, считайте, что корабли каждой фирмы находятся в морской зоне, указанной на её карте стратегии. Если фирма выбрала стратегию «Пирушка», на её корабли не действуют эффекты штормов.

Игра в одиночку и вдвоём

Игра в одиночку и вдвоём проходит против Короны. Иногда Корона желает успеха Компании, стремясь подчинить её своей воле. В других случаях Корона старается приблизить крах Компании. Вам придётся заключать сделки с Коронай и влиять на её принятие решений, чтобы одержать личную победу. Порой Корона будет принимать неудобные для Компании решения, и оказание дорогостоящих услуг может стать вашей единственной возможностью их изменить. Для этого в игре есть набор из 12 фишек обещаний Короны. Их количество ограничено, поэтому вам придётся помогать Короне, чтобы их вернуть.

Правила игры остаются такими же, как и для большего числа участников, однако вы должны учитывать описанные ниже изменения.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре по любому сценарию. Для первой партии с Коронай советуем выбрать сценарий «1710 год». Прежде чем раздать карты подготовки, пройдите следующие этапы:

1. Корона берёт планшет с названием «Корона».
2. Корона получает родственников двух семей. Таким образом, у неё будет их 36 вместо 18. Сначала она размещает всех родственников одного цвета.
3. Поровну разделите 12 фишек обещаний Короны между Коронай и игроками-людьми (по 6 фишек в одиночной игре и по 4 при игре вдвоём).
4. Считается, что Корона сидит последней по отношению к игроку, ставшему председателем во время подготовки, или перед тем, кто занимает следующую по порядку должность, если Корона сама стала председателем.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПОДГОТОВКИ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Во время подготовки к одиночной игре Корона считается 2 игроками. Перемешайте 12 карт подготовки, возьмите из них 3 карты, выберите 1 для себя и отдайте 2 остальные Короне. Повторите это ещё 3 раза. В итоге у вас будет 4 карты подготовки, а у Короны — 8.

В качестве альтернативного варианта можете раздать карты подготовки случайным образом. Возьмите себе 4 случайные карты и отдайте 8 других Короне.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПОДГОТОВКИ ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ

Подготовьтесь к игре на троих, Корона считается одной семьёй. Перемешайте 12 карт подготовки. Каждый игрок берёт 3 карты, оставляет себе 2 из них и отдаёт 1 карту Короне. Повторите это ещё 2 раза. Таким образом, у каждого игрока и Короны будет по 4 карты.

Метка игрока

Выберите какой-нибудь компонент или предмет в качестве метки игрока (*можете, к примеру, взять неиспользуемую фишку фирмы Короны или какой-то другой незадействованный компонент*). Отдайте метку игроку тому, кто сидит справа (против часовой стрелки) или слева (по часовой стрелке) от Короны в соответствии с направлением руки на текущей карте ИИ.

Всякий раз, когда Корона должна сделать выбор между двумя игроками, она выбирает игрока с меткой. Аналогично в случае неясности, кто из двух игроков должен действовать в определённой ситуации (*например, когда оба одновременно хотят оказать одинаковую услугу Короне*), — приоритет у игрока с меткой. В обоих случаях этот игрок затем должен передать метку другому игроку.

Игрок с меткой может передать её другому в ходе переговоров.

СЛОЖНОСТЬ

Вы можете изменить уровень сложности Короны следующим образом:

- **Лёгкий уровень.** Каждому игроку доступно 5 карт обещаний. Их можно менять на фишки обещаний (см. планшет Короны).
- **Обычный уровень.** Карты обещаний нельзя менять на фишки обещаний.
- **Трудный уровень.** Как и обычный. Также Корона получает на 4 фишки обещаний больше (по 2 от каждого игрока в партии на двоих).
- **Экспертный уровень.** Как и трудный. Также Корона получает 3 дополнительные карты подготовки.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Перемешайте колоду карт ИИ и положите её лицевой стороной вниз. Возьмите самую верхнюю карту и выложите её лицевой стороной вверх справа от колоды. Поместите маркер настроения (используйте незадействованный маркер возможностей) на планшет Короны в соответствии с символом на открытой карте ИИ (см. ниже).

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Для определения поведения и взаимодействия Короны во время каждой партии используется справочник Короны. Поведение Короны в текущей фазе задаётся справочником Короны и часто зависит от её текущего настроения. Советуем игрокам не заглядывать в справочник дальше той фазы, которую они проходят в настоящий момент. Настрой Короны определяется открытой картой ИИ. Неоднозначные ситуации обычно разрешаются с помощью открытой карты ИИ, а также колоды ИИ.

На протяжении партии игроки могут изменять действия Короны, тратя фишки обещаний. Игроки могут получать эти фишки, помогая Короне. В партиях с двумя игроками-людьми вы можете использовать фишки обещаний в переговорах и передавать их друг другу в любой момент.



КОЛОДА ИИ

Вам часто придётся сверяться с текущей картой ИИ, лежащей лицевой стороной вверх, и колодой ИИ, лежащей лицевой стороной вниз, при разрешении неоднозначных ситуаций.

Когда Корона должна сделать выбор между президентствами, выберите президентство с оборота верхней карты в колоде ИИ, на которое указывает чёрная стрелка (1). Если это президентство не подходит или Корона должна выбрать второе президентство, выберите то, на которое указывает белая стрелка (6). Если второе президентство не подходит, Корона выберет оставшееся третье президентство. Например, сначала выберите Бенгальское президентство, затем Мадрасское, а потом Бомбейское.

Когда Корона должна выбрать направление, используйте направление, указанное рукой (2). Например, выбранное направление — по часовой стрелке.

Когда Корона должна выбрать одну из трёх выложенных карт, выберите ту, положение которой отмечено в верхней части карты ИИ (3). Если она недоступна, выберите следующую карту (слева направо), при необходимости перемещаясь от крайней правой позиции к крайней левой. Например, Корона выбрала бы крайнюю левую карту в ряду лондонского сезона.

Когда Корона меняет настрой во время выполнения действий председателя, определяйте её новый настрой по таблице (4). Например, если репутация Компании на первом или втором делении шкалы, настрой Короны изменится на павлина. Вы никак не можете повлиять на состояние игры между открытием новой карты ИИ и определением нового настроения Короны.

Когда Корона должна сделать выбор между регионами, используйте приоритет регионов из нижней части карты ИИ (5). Корона выбирает крайний левый указанный регион и при необходимости движется вправо. Например, Корона сначала выбрала бы Мадрас, затем Майсур, Бомбей, Пенджаб, Дели, Маратху, Хайдарабад и последней Бенгалию.

УСЛУГИ И ФИШКИ ОБЕЩАНИЙ

В большинстве фаз вы можете отдавать Короне фишки обещаний и получать их от неё с помощью услуг. В игре есть два вида услуг: те, для которых нужно отдавать фишки обещаний Короне (выделены красным фоном), и те, которые заставляют Корону отдавать фишки обещаний вам (выделены голубым фоном). Большинство услуг перечислено в справочнике Короны. У них есть два важных ограничения:

- ✿ Услуги доступны только во время прохождения указанного этапа или фазы.
- ✿ Вы можете оказать любое количество услуг, но не можете оказать услугу, которую не в состоянии целиком оплатить, хотя можете оказать услугу, которая принесёт вам меньше фишек обещаний, чем должна была бы.

Некоторые дополнительные услуги перечислены на планшете Короны. В отличие от услуг из справочника Короны, их можно оказывать в любой момент между началом фазы фирм и окончанием фазы финансов.

Несколько примеров услуг:



Снарядить корабль Короны



Снарядить определённый корабль

В первом примере вы можете получить 1 фишку обещания за каждый снаряжаемый вами корабль Короны. Во втором примере вы можете отдать Короне 1 фишку обещания, чтобы управляющий флотом (если его контролирует Корона) снарядил один из ваших кораблей.

Некоторые услуги выделены в справочнике более тёмным фоном. Это обязательные услуги, вы всегда должны их оказывать при соблюдении описанных условий.

НЕКОТОРЫЕ УТОЧНЕНИЯ

Выражение «наибольшее количество» обозначает нечто сравнительно большее или равное чему-либо, но не меньшее, чем 1. Выражение «наименьшее количество» обозначает нечто сравнительно меньшее или равное чему-либо, включая 0.

Если Корона должна выбрать один из вариантов и правила не описывают, как ей это сделать, играющий в одиночку участник (или участник с меткой) может сделать этот выбор за неё.

«Самый длинный» и «самый короткий» торговый путь связан с максимальным количеством заказов, которое президент мог бы выполнить за один раз, независимо от количества кораблей.

Заметки

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка игры, графический дизайн, исследовательская работа: Коул Верль.

Развитие: Дрю Верль (второе издание), Чэс Трелкелд (первое издание).

Разработка Короны: Ричард Уилкинс.

Художники: Янск Липиньский (поле, портреты, символы, текстуры), Амиита Пай (ганджифа), Амарджит Битке (фигурки), Кори Деворе (фигурки).

Редактор: Трэвис Д. Хилл.

Модуль в Tabletop Simulator: Дрю Верль.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Редактор: Александр Петрунин.

Переводчики: Анатолий Левченко, Михаил Дикий, Александр Петрунин.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Рафаэль Пилоян.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ИГРЫ И ПОСВЯЩЕНИЕ

Первые наброски игры, которая впоследствии получит название «Джон Компани», были сделаны на крыльце дома в городе Блумингтоне, штате Индиана. В то время я только открыл для себя игру 1990 года The Republic of Rome издательства Avalon Hill, и мне очень хотелось увидеть больше игр об историческом институционализме. В 2011 и 2013 годах я предпринял серьёзные попытки доделать игру о поддерживаемых государством монополиях XVII и XVIII веков, но обе они провалились. Наконец, в 2016 году, уже имея за плечами опыт пары небольших просектов, я попробовал снова, и на этот раз у меня получилось — где-то через год я довёл до ума первое издание «Джон Компани».

Работа над игрой была непростой. В то время мы с женой растили двух маленьких сыновей в крохотной комнатке общежития для студентов магистратуры Техасского университета в городе Остине. Нам едва хватало денег, чтобы держаться на плаву. Завершение разработки игры совпало с моей защитой диссертации и нашим возвращением на Средний Запад. И пусть я радовался тому, что сумел вовремя доделать игру, мне уже хотелось когда-нибудь к ней вернуться.

Вскоре после завершения работы над вторым изданием игры Pax Pamir зимой 2018 года мы с братом Дрю взяли за обновление «Джон Компани». Изначально мы планировали сделать лишь незначительные, косметические правки, однако, погрузившись глубже в базовую архитектуру игры, мы очень скоро осознали, что нам придётся перестроить и некоторые её фундаментальные основы. Стараясь руководствоваться примерно теми же принципами, что и при переиздании Pax Pamir, мы поставили перед собой целью сделать красивую, но не сложную в производстве игру с более доступным оформлением и улучшенным процессом.

Вторая краудфандинговая кампания по изданию Pax Pamir прошла вдвое успешнее первой, дав нам с Дрю столь необходимую передышку и позволив потратить ещё год на шлифовку «Джон Компани». Впервые мы показали публике плоды наших трудов в 2020 году на выставке исторических игр San Diego Historical Games Convention, куда нас пригласил Гарольд Бьюкенен. Там мы с Дрю поняли, что готовы перейти к открытому тестированию, и запланировали кампанию на площадке финансирования Kickstarter на весну 2021 года. В итоге мы собрали почти 800 тысяч долларов, что позволило нам оформить игру так, как мы и не мечтали.

Как и в случае с игрой 2020 года «Обет. Хроники завоеваний и изгнаний», нам здорово помогла огромная группа удалённых тестировщиков. Эти люди практически бесперебойно обсуждали игру на сервере Wehrlegig Games & Friends в системе Discord. Иногда было тяжело совмещать это обсуждение с моей собственной работой по тестированию, редактуре и графическому дизайну игры, но результат, безусловно, стал только лучше. Я безмерно горд нашим трудом и всем сердцем верю,

что вместе нам удалось создать нечто действительно особенное. Итоговая игра — свидетельство внимательности и увлечённости этих людей.

Нам с Дрю было крайне трудно закончить проект, и мы оба благодарны за поддержку нашим друзьям и семьям, которые всегда с пониманием относились к нашим внеплановым рабочим встречам. Мы очень вас любим и обещаем впредь тратить меньше времени на разговоры о мировой торговле в XVIII веке и обсуждение достоинств и недостатков разной толщины картона. Я хотел бы посвятить эту игру моей жене Кэти, которая помогла мне пережить большие и маленькие трудности этого года, и моему брату Дрю, который, вероятно, больше, чем кто-либо, сделал возможной работу нашей небольшой компании.

ЛИТЕРАТУРНЫЕ ИСТОЧНИКИ

Есть много игр про империю. Зачастую факт существования этих государств и взаимосвязь их внутренних механизмов подаются как должное. Это удобно с точки зрения разработки игры, но очень плохо с точки зрения историчности. Ни одна империя не появляется сразу же готовой. Развитие империи столь же запутанно, сколь и её деятельность. «Джон Компани» пытается охватить эту многогранность и рассказать один небольшой эпизод из истории происхождения Британской империи. В «Джон Компани» вы будете играть за амбициозные семьи, стремящиеся попасть в английскую политическую элиту и считающих Ост-Индскую компанию подходящим средством. Можно сказать, что это игра об обычных шестерёнках в механизме империи и о том, как даже самые добрые и порядочные люди могут совершать зло ради улучшения собственного благополучия.

Впрочем, у игроков не получится творить всё, что им вздумается. Игры превосходно манипулируют нашими симпатиями, делая близкими далёкие события. Для этого они часто отклоняются от реальной истории ради большей художественности или создания неоднозначной ситуации. «Джон Компани» не исключение. По сути, перед вами выдумка на историческую тему, однако я надеюсь, что эта тема заинтересует вас и побудит погрузиться в неё глубже.

Если вы хотите больше узнать о Компании, есть несколько замечательных отправных точек. Лучшим вариантом для получения общих сведений по-прежнему остаётся *The Honourable Company of John Bull* (1991 г.). Если вас интересуют первоисточники, взгляните на великолепный первый том *Archives of Empire* (2003 г.) под редакцией Барбары Харлоу и Мии Картер. Те, кто хочет осмыслить ущерб, нанесённый Компанией, и продолжающиеся последствия её политики, должны прочесть блестящую книгу *Inglorious Empire* Шаши Тхарура (2018 г.). Тем, кто надеется лучше разобраться, в каких обстоятельствах произошёл буйный рост Компании в середине XVIII века, стоит обратить внимание на книгу Уильяма Далримпла *The Anarchy* (2019 г.), прекрасно написанную и невероятно увлекательную.

Если вы хотите больше узнать о семьях, на которых держалась Компания, обратите внимание на книгу *The East India Company at Home, 1757-1857* (2018 г.) под редакцией Марго Финн и Кейт Смит, а также сопутствующий блог (и то и другое можно бесплатно прочесть в Интернете). Также немало полезного можно извлечь из художественных произведений XIX века. Я особенно советую «Ярмарку тщеславия» Уильяма Теккерея (1847—1848 гг.) и его же «Новичков» (1854—1855 гг.), а ещё «Домби и сына» Чарльза Диккенса (1846—1848 гг.). Те, кто располагает доступом к академическим библиотекам, могут ознакомиться с очень дорогой, но интересной книгой Джин Саттон *The East India Company's Maritime Service 1746-1834* (2010 г.).

Те, кто хочет углубиться в предмет и досконально разобраться в том, как именно Компания функционировала и зарабатывала деньги, найдут ответы в книге К. Н. Чаудхури *The Trading World of Asia and the East India Company 1660-1760* (1978 г.). Её отлично дополняет книга К. А. Бейли *Indian Society and the Making of the British Empire* (1998 г.). Я бы также предложил прочесть (хотя эта книга и посвящена более раннему периоду, чем тот, в котором происходят события игры) *The Company-State* (2011 г.) Филипа Дж. Стерна, в которой описывается зарождение Компании и рассматриваются основные методы её работы в контексте британской политики. Продолжение этой истории вы найдёте в книге Люси Сазерленд *The East India Company in Eighteenth-Century Politics* (1952 г.).

Наконец, тем, кто интересуется более общими вопросами национальной идентичности и культуры, я порекомендовал бы начать с «Воображаемых сообществ» Бенедикта Андерсона (1983 г.), *Culture and Imperialism* Эдварда Саида (1993 г.) и *Making England Western* Сари Макдиси (2014 г.).

