

Деятельность Компании

ПРЕДСЕДАТЕЛЬ	Увеличьте долги Компании не более 3 раз (или более с согласия большинства акционеров Компании), каждый раз добавляя к капиталу 5 £	Затем распределите весь капитал между фондами комитетов
ДИРЕКТОР ПО ТОРГОВЛЕ	Сначала можете выполнять действия специального посланника. Затем можете сделать не более 2 перемещений. В рамках каждого переместите 1 секретаря или корабль в другое президентство или морскую зону	Специальный посланник. Бросьте 1 кубик за каждый потраченный 1 £. Успех: начните торговлю с Китаем или откройте 1 заказ в не контролируемом Компанией регионе
УПРАВЛЯЮЩИЙ ФЛОТОМ	Тратьте деньги на снаряжение кораблей, помещая их в любые морские зоны. В фонде должно остаться не более 2 £ (остальное нужно потратить)	2 £ за арендованный корабль. 3 £ за корабль игрока на верфи. 5 £ за корабль Компании, если все корабли игроков уже снаряжены
ВОЕНАЧАЛЬНИК	Сначала можете сделать не более 2 перемещений. В рамках каждого переместите 1 офицера или полк в другую армию	Затем распределите офицеров-кадетов по армиям. Наконец, назначьте командующих, если их нет или у претендентов стало большинство родственников в армиях. Вы решаете все ничейные ситуации
ОПЕРАЦИИ ПРЕЗИДЕНТСТВА	Президенты определяют порядок, в котором действуют они сами, их командующий и губернаторы. Президент может выполнять действие торговли . Объявите, с какими регионами вы хотите торговать. (<i>Торговать можно не со всеми регионами.</i>) Получите 1 кубик за каждый потраченный 1 £ и уберите 1 кубик за каждый объявленный регион, кроме главного. Бросьте кубики	Успех: выполните не больше заказов в объявленных регионах, чем кораблей находится в вашей морской зоне. Сначала выполните заказ главного порта, затем соседних пустых открытых заказов. Прежде всего размещайте секретарей. Добавляйте к капиталу указанные на заказах значения Игроки получают 1 £ за каждого размещённого секретаря. Вы получаете столько £, сколько заказов выполнили. Каждый президент может осуществить только 1 успешную торговлю за ход!
КОМАНДУЮЩИЙ	Сначала можете подкупить местных союзников деньгами из фонда президента с его согласия. Затем можете выполнять действие ввода войск. Выберите одну из целей: - Главный регион вашего президентства или любой регион вашего президентства с хотя бы 1 фишкой бунта и/или закрытым заказом. - Не контролируемый Компанией регион по соседству с регионом вашего президентства (кроме чужого главного региона) После раздела добычи командующий получает 1 трофей за каждый этаж башни. Откройте все заказы в регионе и уберите все фишки бунтов. Создайте губернаторство (если регион не контролируется Компанией). Катастрофический провал: командующий покидает должность и теряет половину (с округлением в большую сторону) трофеев своей семьи	Каждый перегруппированный офицер/полк даёт 1 кубик. Каждый перегруппированный местный союзник даёт столько кубиков, сколько кораблей указано. Уберите 1 кубик за каждый этаж башни у цели. Бросьте кубики, затем игроки бросают по 1 кубу за каждого своего перегруппированного офицера и убирают его, если выпало «6». Успех: разделите добычу — 4 £ за каждый этаж башни + жетон добычи, если он лежит лицевой стороной вверх (минимальная добыча — число выживших офицеров + 1) Раздел добычи. Начиная с командующего и далее по часовой стрелке, игрок получает: 1 £, если он командующий. 1 £ за каждого своего выжившего офицера. Завершив круг, уберите в банк 1 £ за каждый перегруппированный полк и каждого перегруппированного местного союзника. Затем повторите раздел добычи, если она ещё осталась
ГУБЕРНАТОР	Можете выполнять действия администрирования , используя указанный резерв кубиков. Успех: получите 1 £ и выберите 1 вариант. Провал (любого типа): добавьте фишку бунта. Вне зависимости от результата уменьшите резерв кубиков на 1. Успех после провала приносит 2 £ вместо 1 £	Варианты успешного администрирования: - Поместите полк в армию вашего президентства. - Поместите корабль Компании в регион. Если он уже там, вместо этого переместите его в морскую зону вашего президентства. - Добавьте 2 £ к капиталу Компании или в фонд вашего президента. При выборе этого варианта несколько раз за ход добавляйте фишку бунта, начиная со 2-го раза
СУПЕРИНТЕНДАНТ ПО ТОРГОВЛЕ С КИТАЕМ	Можете 1 раз выполнить действие торговли с Китаем . Бросьте 1 кубик за каждый корабль в Китае. Успех: добавьте к капиталу Компании 4 £ за каждый символ экспорта в контролируемых Компанией регионах	Успех: вы получаете 1 £ за каждый символ экспорта в контролируемых Компанией регионах
ГЕНЕРАЛ-ГУБЕРНАТОР	Сначала добавьте к капиталу Компании 3 £ за каждый контролируемый Компанией регион. Затем можете выполнять действия правления . Бросьте 1 кубик за каждый потраченный 1 £. За каждую выпавшую «6» добавьте фишку бунта в каждый контролируемый Компанией регион. Провал (любого типа): добавьте фишку бунта в каждый контролируемый Компанией регион. Генерал-губернатор может осуществить только 1 успешное правление за ход!	Успех: вы получаете столько £, сколько регионов контролирует Компания. Затем выберите 1 вариант для каждого контролируемого Компанией региона: - Поместите полк в любую армию. - Поместите корабль Компании в любую морскую зону (включая Китай, если он в игре). - Добавьте 2 £ к капиталу Компании или в фонд любого другого комитета, добавьте фишку бунта в контролируемый Компанией регион. При выборе этого варианта несколько раз за ход добавляйте фишки в разные регионы

События в Индии

НЕЖДАНАЯ УДАЧА

Игроки с секретарями в указанном регионе и соседних с ним получают по £ 1 за секретаря.

ПЕРЕТАСОВКА

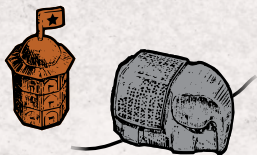
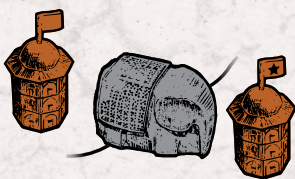
Продвиньте слона. Затем замешайте этот жетон в стопку, а после перемешайте сброс и положите его на стопку.

МИР

Откройте все заказы, соединённые через границу слона, и добавьте 1 силу к башням по обе стороны границы. Если слон целиком в регионе, откройте там все заказы и уберите оттуда все фишки бунтов. Продвиньте слона.

КРИЗИС

Определите тип кризиса по местоположению слона. Разрешив кризис, продвиньте слона.

Тип кризиса	Сила агрессора	Сила защитника	Успех (защитник побеждает в ничьей)	Провал
ВТОРЖЕНИЕ 	Агрессор + его империя + модификатор кризиса	Защитник + его империя	Империя расширяется. Если защитник был столицей, его империя распадается	Уменьшите силу агрессора
ВОССТАНИЕ 	Агрессор + модификатор кризиса	Защитник	Агрессор убирает флаг и закрывает все заказы . Уберите флаги столицы, если её империи больше нет	Уменьшите силу столицы
АТАКА НА КОМПАНИЮ 	Агрессор + его империя + фишки бунтов + модификатор кризиса	Перегруппированные полки, офицеры и местные союзники	Потеря региона: отставка командующего, разгром офицерского корпуса, упразднение губернаторства, восстановление самоуправления (закройте все заказы!), осуждение Компании. В случае вторжения империя расширяется	Уберите фишки бунтов, командующий получает трофей, в случае вторжения уменьшите силу агрессора

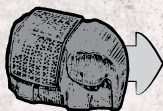
ЛИДЕР

Если указанный регион суверенный, добавьте этаж к его башне. Если нет, проведите восстание или атаку на Компанию в указанном регионе, учитывая изображённую силу (и фишки бунтов).

ИНОСТРАННОЕ ВТОРЖЕНИЕ

Бросьте кубик штормов и проведите вторжение в выпавшем регионе шторма (или, если их нет, в указанном регионе). Для каждого бросьте кубик, чтобы определить силу вторжения. Если оно успешно, закройте все заказы в регионе и установите его силу, равную половине силы вторжения (округление в меньшую сторону).

Примечание: если Компанию атаковали, проведите атаку на Компанию во всех регионах с фишками бунтов. Атаки проводятся в порядке президентств и далее по усмотрению командующего.



ПРОДВИЖЕНИЕ СЛОНА

Если слон продвигается после успешного вторжения (*имперские амбиции*), переместите его в столичный регион. Если нет, то в указанный регион:

Суверенный регион (флаг столицы или купол без флага):
поместите слона на границу с изображённым символом хвостом к столице (или на следующую границу по часовой стрелке, где голова слона будет направлена к региону, не входящему в эту империю).

Подчинённый регион:
поместите слона на границу головой к столице.

Контролируемый Компанией регион:
поместите слона в центр региона.