

John Company
Segunda Edição

Livro de regras

Em John Company, os jogadores assumem o papel de ambiciosas famílias tentando usar a Companhia Britânica das Índias Orientais para benefício próprio. A partida começa na primeira metade do século XVIII, quando a Companhia tem pouco controle sobre o subcontinente. Ao longo da partida, a Companhia pode se tornar a corporação mais poderosa e traiçoeira do mundo ou colapsar sob o peso de sua própria ambição.

John Company conta a história de um monopólio comercial patrocinado pelo Estado. Diferentemente de outros jogos econômicos, os jogadores muitas vezes não estão no controle de suas próprias empresas. Em vez disso, eles irão coletivamente guiar a Companhia garantindo posições de poder e tentando direcionar o destino da Companhia por caminhos que possam beneficiar seus próprios interesses. No entanto, a Companhia é um negócio complicado. É difícil fazer qualquer coisa sozinho, e os jogadores terão de negociar entre si com frequência. Em John Company, quase tudo está aberto à negociação.

No fim das contas, este jogo não é sobre fortuna; é sobre reputação. A cada turno, alguns membros da sua família podem se aposentar de suas funções na Companhia, dando-lhes a oportunidade de adquirir propriedades e competir na Temporada Londrina por casamentos favoráveis e poderosas oportunidades políticas e comerciais. Essencialmente, os jogadores não têm controle completo sobre quando essas aposentadorias ocorrem. Os jogadores muitas vezes precisarão pedir empréstimos para capitalizar melhor a sua boa sorte.

John Company se dedica seriamente ao seu tema. Sua intenção é criar um retrato franco de uma instituição que foi tão disfuncional quanto foi influente. Portanto, o jogo lida com vários dos temas-chave do imperialismo e da globalização nos séculos XVIII e XIX e em como esses projetos foram sentidos internamente. Dessa forma, este jogo pode não ser recomendável para todos os jogadores. Por favor, certifique-se de que todos no seu grupo concordem com essa explicação antes de jogar.

Componentes

O Tabuleiro

O tabuleiro de John Company tem quatro áreas principais. Mais à esquerda, há cinco espaços de prêmio onde os jogadores marcarão a maioria dos seus pontos. No centro à esquerda, há trilhas que mostram as condições da Companhia e espaços para armazenar várias peças e cartas. O mapa à direita mostra a situação política e o potencial de rentabilidade da Índia. Por fim, há uma fita vermelha que começa no canto superior esquerdo e segue pela borda inferior do mapa, terminando na Baía de Bengala. Essa fita traça o curso da partida pelas fases do jogo e as operações dos diferentes cargos da companhia.



Livros de Regras e guias de Ajuda

Há dois livros de regras principais: este aqui e o Manual da Coroa, que é usado para os modos solo e para dois jogadores. O jogo também inclui duas guias de ajuda grandes e duas cartas de ajuda pequenas.

Peças de Jogador

Cada uma das seis famílias do jogo tem várias peças de jogo, incluindo 18 membros da família, 1 marcador de pontos de vitória, 5 cartas de nota promissória, 1 marcador de vidro de oportunidade, um tabuleiro de família, 2 cubos de empresa e 4 cartas de estratégia da empresa.



Os membros da família são o recurso mais importante do jogador e serão usados na partida para indicar muitas coisas, incluindo seu controle sobre várias posições na companhia, suas cotas na Companhia e as vastas propriedades que adquirir.



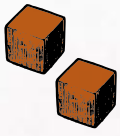
Peças da Índia

John Company usa vários tipos diferentes de peças para acompanhar a fortuna política da Índia. Há 20 andares de torre e 8 cúpulas, uma para cada região. Há 3 conjuntos de bandeiras de metal, que são usadas para acompanhar o tamanho dos impérios que podem surgir no subcontinente. Eventos são resolvidos usando um conjunto de 20 fichas de evento. Há 8 fichas de controle/saque usadas para monitorar quais regiões foram saqueadas pela Companhia e pela Presidência associada a elas. Por fim, um Elefante de resina usado para indicar uma Crise política iminente.



Peões e Cubos de Madeira

Há 6 peões em três cores que são usados como marcadores para indicar a situação de várias trilhas. Peões vermelhos indicam a Situação, o Saldo e a Dívida da Companhia. Peões pretos marcam o turno do jogo e os votos. O peão prateado pode ser usado para acompanhar a fase atual. Há 30 cubos de madeira. Os cubos laranja são usados para indicar fadiga, quando colocados em cartas de cargo, e instabilidade, quando colocados em regiões controladas pela Companhia. Os cubos vermelhos de promissória da Coroa são usados no modo solo e na partida para dois jogadores.



Reserva de Dinheiro

O jogo inclui moedas nas seguintes denominações e quantidades: £1 (40), £2 (20), £5 (20) e £10 (10). O banco é ilimitado, mas essas moedas devem cobrir praticamente todas as circunstâncias.



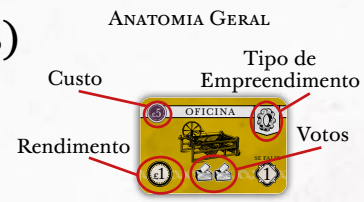
Tabuleiro e Cartas de IA da Coroa

Há 10 cartas de IA da Coroa e um tabuleiro da Coroa que são usados no modo solo e em partidas para dois jogadores.



Empreendimentos (cartas pequenas)

Há 58 pequenos empreendimentos nos três tipos de empreendimento: 22 estaleiros (transporte), 20 oficinas (manufatura) e 16 supérfluos (social). Estaleiros, oficinas e supérfluos geralmente possuem os mesmos elementos na anatomia das cartas, descritos à direita.



Cartas de Cargo

Há 17 cartas de cargo usadas para acompanhar que jogador controla qual cargo. Se um cargo estiver vago, sua carta de cargo é colocada virada para baixo no espaço de Cargos Vagos no tabuleiro. Alguns cargos não estão em jogo no começo da partida e devem ser colocados nas proximidades.



Cartas de Prestígio e de Chantagem

Cartas de prestígio (20) e cartas de chantagem (10) são geralmente recebidas na Temporada Londrina e fornecem bônus especiais. Cartas de prestígio com um ícone no canto superior direito também contam como empreendimentos. Muitas dessas cartas têm habilidades especiais que são descritas no texto da carta.



Cartas de Lei

Cartas de lei (26) são usadas pelo jogador Primeiro Ministro durante a fase de Sessões Parlamentares. Essas cartas podem mudar as regras fundamentais do jogo ou apresentar desafios que os jogadores devem enfrentar juntos. Se uma lei for aprovada, ela é colocada virada para cima, próxima ao tabuleiro, e as restantes são mantidas em uma pilha, próxima ao Primeiro Ministro. Uma carta de lei, a carta de Desregulamentação (com a Prisão dos Devedores no verso), é usada apenas em alguns cenários.



Cartas de Falência da Companhia

John Company termina com o sucesso ou com a falência da Companhia. Quando a Companhia é bem-sucedida, os jogadores competem em uma aposentadoria final, na qual eles podem marcar pontos adicionais. Se a Companhia falir, uma carta aleatória de falência da Companhia (6) é comprada para determinar quem o público volúvel irá culpar pelo desastre. A maioria das cartas de falência infligem algum tipo de penalidade na pontuação.



Cartas de Preparação e Cartas de Cenário

John Company tem vários cenários que são descritos em 3 cartas de cenário. Os jogadores usam o conjunto correspondente de cartas de preparação (18 cada) para criar suas posições iniciais.



Navios

Há 22 navios de propriedade dos jogadores. Esses navios são colocados em estaleiros quando estão desequipados e depois colocados no mapa ou em empresas quando estão equipados. Quando estão fatigados, eles são virados para o seu lado fatigado. Há também 14 outros navios usados pela Companhia. Por um lado, eles são navios adicionais, que estão sob arrendamentos de curto prazo e só farão comércio por um único turno antes de voltar para a reserva. Por outro lado, eles são navios da Companhia que são construídos e mantidos pela Companhia.



Primeiro Ministro

Um jogador será sempre o Primeiro Ministro e terá o disco do Primeiro Ministro em sua área de jogador. O braço do Primeiro Ministro é usado para indicar a política proposta que será promulgada se a lei atual for aprovada.



Regimentos e Alianças Locais

Há 20 peças de regimento e 7 de aliança local que fortalecem os exércitos da Companhia.





Encomendas Bloqueadas/Supridas



Há 17 peças usadas para marcar as encomendas bloqueadas na Índia e aquelas supridas pela Companhia ou empresas.

Fichas de Poder



Há 4 fichas de poder que indicam os níveis de poder dos 3 tipos de empreendimentos diferentes e das cotas da Companhia. Elas são colocadas na trilha de Poder e mudarão de posição dependendo principalmente da aprovação de certas políticas.

Coberturas de Cargo



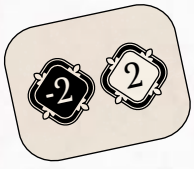
Há 8 coberturas de Governador diferentes que são adicionadas ao mapa se uma região passa a ser controlada pela Companhia. O membro da família servindo como Governador é colocado em cima da cobertura. Além disso, existe uma cobertura de Superintendente de Comércio na China usada para manter o membro da família nessa posição e quaisquer navios designados para Comércio na China. Há também uma cobertura de Governador Geral que é colocada na fita se esse cargo estiver em jogo.

Outras Peças, Marcadores e Dados

Há 6 separadores, usados para indicar a afiliação dos escrivães. Há um marcador de Chefe do Conselho e um marcador de Líder da Oposição que são dados ao(s) jogador(es) com esse cargo ou título. Há uma ficha de ponto de vitória por cota da Companhia usada em alguns cenários. Há também 18 peças de troféu/lei aprovada. Por fim, 10 dados padrão e 1 dado de tempestade.







Preparação

1. Coloque o tabuleiro de jogo e as bandejas de componentes no centro da mesa.
2. Embaralhe as fichas de evento da Índia e coloque-as ao lado do tabuleiro.
3. Coloque as peças de aliança local nos espaços de Exército onde elas estão listadas.
4. Coloque um marcador no espaço "5" da trilha de Saldo da Companhia, localizada na borda inferior do tabuleiro.
5. Coloque as quatro fichas de poder nos espaços indicados na trilha de Poder.
6. Cada jogador deve pegar um conjunto de peças de jogador, incluindo seu tabuleiro de família. Coloque os marcadores de ponto de vitória de cada família no espaço "0" da trilha de Pontos de Vitória (canto superior esquerdo do tabuleiro).
7. Coloque os andares de torre, as cúpulas e as bandeiras perto do lado direito do tabuleiro.
8. Coloque as cartas de lei, cargos, prestígio, chantagem e preparação próximas ao tabuleiro.
9. Coloque cada ficha de saque na região correspondente (com o lado £ virado para cima).
10. Em seguida, escolha um cenário.

- **O Cenário 1710** deve ser jogado primeiro.
- **O Cenário 1758** é recomendado para aqueles que já jogaram o cenário 1710 algumas vezes. Aqui a Companhia começa com seu monopólio, mas isso pode ser quebrado, abrindo as portas da Índia para empresas privadas.
- **O Cenário 1813** é o mais avançado. Nele, a Companhia começa sem o seu monopólio, e os jogadores podem abrir empresas privadas de comércio. Esse cenário é melhor com 5 ou 6 jogadores.
- **O Cenário 1710 Longo** é destinado a jogadores que têm tempo para jogar a história completa da Companhia. Esse cenário começa idêntico ao cenário 1710, mas dá aos jogadores as ferramentas para Desregulamentação. Ele pode durar por até 8 turnos e geralmente leva duas vezes mais tempo que os outros cenários.

Após escolher um cenário, pegue a carta de preparação correspondente a ele. Siga as instruções na frente da carta, pegando componentes conforme o necessário e usando peões para marcar as posições listadas nas várias trilhas. Então, prepare as regiões da Índia como mostrado na carta. Coloque um peão preto no espaço com a data correspondente na trilha de Turnos, e o braço no disco do Primeiro Ministro apontando para a data correspondente.

MESA PREPARADA PARA 1710 ANTES DAS CARTAS DE PREPARAÇÃO

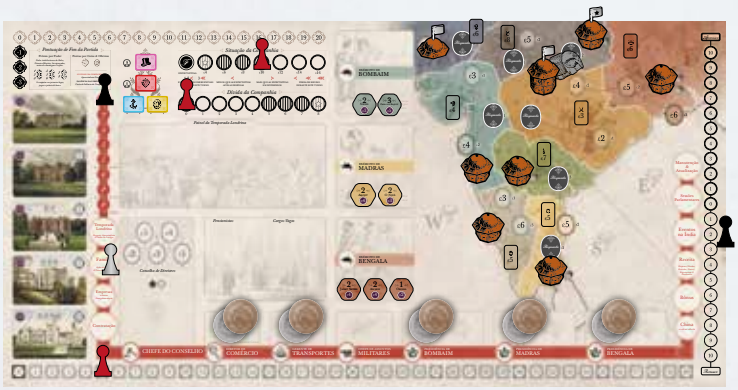
Nota: Este é apenas um exemplo de preparação. A escala dos componentes não está exata e nem todos estão exibidos.

Reserva de navios e banco.

Pequenos empreendimentos.

Baralhos de cartas.

Os jogadores podem usar as bandejas do jogo para organizar a mesa.



Cada área de jogador deve ter seu tabuleiro de família, peças de família, cartas de nota promissória e, se estiver jogando com desregulamentação, seus cubos de empresa e cartas de estratégia.

Fichas de evento.

Reservas de instabilidade/ fadiga, regimentos, separadores de Presidência, fichas de encomenda bloqueada/ suprida, dados e outras peças.

Depois, pegue as cartas de preparação de jogador correspondentes à data do cenário escolhido. Em uma partida com 5 jogadores, adicione 3 das cartas extras desse cenário. Em uma partida com 6 jogadores, adicione 6. Embaralhe essas cartas.

Depois, distribua as cartas de preparação igualmente entre os jogadores. Cada jogador deve pegar tudo que está indicado nas suas cartas de preparação. Para cada cargo indicado, coloque um membro da família no espaço do cargo indicado e pegue a carta de cargo correspondente. Para o dinheiro indicado, pegue essa quantia do banco. Os ícones restantes são explicados à direita.

Então, complete a preparação:

11. Deixe as cartas de cargo restantes próximas ao tabuleiro.

12. Monte o Painel da Temporada Londrina. Embaralhe as cartas de prestígio e de chantagem juntas e coloque três cartas no Painel. As cartas de prestígio devem ser colocadas viradas para cima, as cartas de chantagem devem ser colocadas viradas para baixo.

13. Embaralhe as cartas de lei restantes e coloque-as próximas ao tabuleiro.

Variante de Seleção

Em vez de comprar cartas de preparação aleatórias, os jogadores podem preferir selecionar as posições iniciais usando o seguinte procedimento. Após as cartas de preparação serem distribuídas, cada jogador seleciona uma e então passa as cartas restantes para o jogador à sua esquerda. Continue fazendo isso até que não reste nenhuma carta.

Escrivão *Oficial* *Oficial em Treinamento* *Comandante*



Coloque as peças de membro da família no espaço correspondente do tabuleiro conforme o ícone.

Os Comandantes devem ser colocados no espaço correspondente em seus Exércitos *(eles não têm cartas de cargo)*.



Pegue uma oficina.



Pegue um estaleiro. Coloque o navio correspondente na zona marítima indicada ou no estaleiro, se estiver desequipado.



Pegue um supérfluo. Avance o seu marcador de pontos de vitória em 2 para cada supérfluo inicial.



Coloque um membro da família no Conselho de Diretores. Ele agora é considerado uma cota da Companhia.

Conceitos e Termos Importantes

Limites dos Componentes e Trilhas Infinitas

A maior parte dos componentes em John Company são limitados pelas peças inclusas. Se uma reserva de peças estiver vazia, complete o máximo possível da ação. No entanto, os jogadores pode usar substitutos caso fiquem sem dinheiro, fichas de troféu/lei aprovada, dados e regimentos. As trilhas de Saldo da Companhia, Pontos de Vitória e Votos não têm limite.

Sua Área de Jogo e Informações Escondidas

Os jogadores mantêm uma área de jogo que contém tudo que eles possuem. Todas as informações *(incluindo o conteúdo das pilhas de descarte)* são públicas, exceto as cartas de chantagem viradas para baixo.

Fluxo de Caixa

Em John Company, o dinheiro sempre é de um local e esse local determina como ele pode ser gasto, negociado ou pago. Você pode gastar o dinheiro no cofre da sua família em várias ações de família, aposentadorias, manutenção, impostos e negociações. O dinheiro de um cargo da Companhia só pode ser gasto por esse cargo.

£ Algumas posições da Companhia recompensarão os jogadores com rendimentos adicionais durante suas ações. Nas regras, esses pagamentos estão destacados por caixas como essa.

As Presidências

A Companhia Britânica das Índias Orientais dividiu a Índia em três zonas administrativas chamadas de Presidências, que foram nomeadas cada uma de acordo com a sua região de origem. Em John Company, essas Presidências são cargos especiais que mantêm seus próprios Exércitos, quadros de escrivães, frotas de navios e—mais tarde na partida—cargos subordinados. Esses recursos são guardados nos seus espaços designados ou na zona do Oceano Índico, perto do espaço de seu cargo no mapa.

O Mapa da Índia e Como Lê-lo

Apesar de grande parte da ação de John Company ocorrer fora da Índia, os jogadores frequentemente consultarão e usarão o mapa da Índia. Se você estiver aprendendo este jogo pela primeira vez, talvez você prefira fazer uma leitura superficial desta seção e voltar a ela quando necessário.

O mapa é dividido em oito regiões, cada uma correspondendo aproximadamente a um centro político e comercial diferente. Cada região tem uma quantidade de características:

- Cada região tem uma força, geralmente representada por sua torre. O número de andares na torre indica a força da região *(a cúpula não conta como um andar da torre)*. Esse número é usado para determinar os valores de ataque e defesa de uma região.
- Dentro de cada região há alguns círculos conectados chamados de encomendas. Cada encomenda contém um número que indica o valor dessa encomenda e é conectada a outras encomendas por uma linha pontilhada. As encomendas representam oportunidades econômicas para os jogadores.
  - **Portos de Origem.** As encomendas com um contorno mais espesso são chamadas de portos de origem. Os jogadores usam essas encomendas para acessar outras encomendas em locais mais profundos na Índia.
  - **Encomendas Bloqueadas.** Se uma encomenda for bloqueada, cubra-a com uma ficha de encomenda bloqueada. Isso representa distúrbios comerciais ou opiniões contrárias à Companhia.
- Cada região tem um alinhamento político: ou é soberana ou dominada. Regiões soberanas (aquelas com uma bandeira grande ou uma cúpula sem nenhuma bandeira) tentarão invadir suas vizinhas. Regiões dominadas (aquelas com uma bandeira pequena ou nenhuma cúpula) tentarão se rebelar para recuperar sua soberania.

Impérios

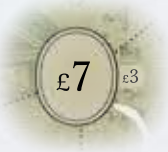
Quando uma região conquista outra, ela forma um império ou expande seu império já existente. Todos os impérios são compostos por uma região capital (indicada por uma bandeira com uma estrela) e pelo menos uma região dominada (indicada por uma versão menor dessa bandeira). Os impérios combinam as forças de suas regiões ao atacar e defender em várias situações, como será descrito mais tarde nas regras.

- **Declínio de um Império.** Se um império for reduzido a apenas a sua região capital, devolva sua bandeira para a reserva. Ele não é mais um império.

EXEMPLO DE LEITURA DA ÍNDIA



A encomenda à direita gerará £7 se for suprida por um Presidente. (O número pequeno à direita é usado na desregulamentação).





Encomendas cobertas por uma ficha de encomenda bloqueada não podem ser supridas.

Nesse mapa há um império com a capital em Hyderabad que se estende até Mysore. Sua força combinada é de 3 (2+1).

Bombaim é uma região soberana com força 0.

Madras é controlada pela Companhia atualmente e tem o seu Governador em cima da cobertura de Governador. Sua força depende da condição do Exército de Madras.

Nesse momento, há 2 cubos de instabilidade em Madras, o que aumentará a força de ataques contra a Companhia nessa região.

Hyderabad e Mysore ainda têm também fichas de saque, que serão tomadas apenas depois de serem conquistadas.



A Crise Iminente (O Elefante)

A Índia está sempre perante uma Crise iminente. Isso é representado pelo Elefante e a sua posição e direção no mapa. O Elefante está sempre em jogo.

Ele indica um de dois tipos de Crises:

- **Futuras Invasões.** Quando o Elefante é colocado em uma fronteira entre duas regiões, a região em ação (com a cauda do Elefante) está se preparando para invadir a região que o Elefante está encarando.
- **Futuras Rebeliões.** Se o Elefante estiver no centro de uma região, ou encarando a região que a domina, a região em ação está se preparando para se rebelar contra sua soberana.

Invasões e Rebeliões são descritas em detalhes na fase Eventos na Índia.

Negociação

John Company é um jogo de negociação. Os jogadores podem transferir uma grande variedade de bens entre si. Isso inclui: empreendimentos, cartas de chantagem viradas para baixo, dinheiro no cofre da sua família, cotas e notas promissórias. Você **não pode** transferir titulares de cargo, escrivães, oficiais, peças em prêmios, cônjuges, leis aprovadas, cartas de chantagem jogadas, o disco do Primeiro Ministro ou troféus.

Notas Promissórias

Cada jogador tem um conjunto de cinco notas promissórias que eles podem dar a outros jogadores como parte de uma negociação. Você pode "reivindicar" uma nota promissória e forçar o jogador que garantiu a promessa a cumpri-la se ele puder. **Essencialmente, você não pode "reivindicar" uma nota promissória uma vez que a partida tenha terminado e os jogadores estejam resolvendo a Pontuação Final.** Se vários jogadores reivindicarem uma nota promissória ao mesmo tempo, o jogador que as garantiu escolhe qual cumprir se ele não puder cumprir todas elas. Todas as notas promissórias contêm detalhes do seu uso no verso delas.

Ao transferir recursos, há uma regra de ouro: **algo transferido não pode ser ativado duas vezes.** *Por exemplo, durante a fase de Bônus, Cati coleta £1 pelos lucros de sua oficina. Se ela vender sua oficina nesse momento para outro jogador, ela não gerará £1 mais uma vez nessa rodada.*

Negociações envolvendo transferências imediatas são vinculativas. Todas as outras negociações são não-vinculativas.

Mais detalhes sobre transferências são descritos aqui:

- **Empreendimentos e Cartas de Chantagem.** Você pode trocar qualquer carta de empreendimento. Você pode permitir que os outros olhem as suas cartas de chantagem viradas para baixo e trocá-las, mas elas não podem ser trocadas viradas para cima. *Lembre-se de ajustar o total dos pontos de vitória se trocar supérfluos.*
- **Dinheiro da Família.** Você pode livremente transferir dinheiro do cofre da sua família para os cofres de outras famílias.
- **Cotas**. Ao trocar essas peças, o jogador recebendo a peça deve devolver a peça do antigo dono para a reserva dele e colocar um membro da família de sua reserva no lugar. Você não pode transferir o Chefe do Conselho.
- **Notas Promissórias.** Você pode trocar notas promissórias com qualquer jogador, incluindo devolvê-las ao garantidor ou entregá-las a um terceiro jogador.



Fim da Partida

Cada cenário de John Company conclui ao final do turno indicado pelo cenário. A partida também pode terminar imediatamente se o marcador de Situação da Companhia chegar ao espaço mais à esquerda da trilha de Situação.

Assim que a partida termina, os jogadores não podem negociar, reivindicar promissórias ou jogar cartas de chantagem *(a menos que o texto de uma carta explicitamente permita isso)*. Então, os jogadores realizam a fase de Pontuação Final.

Pontuação Final

A pontuação final tem várias etapas que são descritas na lista abaixo. Quaisquer empates depois da Pontuação Final são desfeitos em favor do jogador com mais ícones de janela e depois em ordem de Primeiro Ministro (sentido horário, começando pelo Primeiro Ministro).



Ícone de Ponto de Vitória

1. **Prêmio por Poder.** Cada jogador totaliza seu poder. O poder vem de várias fontes:

   - **Trilha de Poder.** Cada empreendimento *(lembre-se: algumas cartas de prestígio são empreendimentos)* ou cota da Companhia vale a quantidade de poder indicada ao lado de sua ficha na trilha de Poder. Os dois espaços inferiores valem 0 de poder.
   - **Primeiro Ministro e Leis.** Cada ficha de lei aprovada na sua área de jogo vale +1 de poder. O Primeiro Ministro concede a seu portador +2 de poder.
   - **Cartas.** Algumas cartas de chantagem e uma de cônjuge valem poder. O poder por cartas de chantagem na sua área de jogador é recebido se as cartas estiverem viradas para cima ou para baixo.
   - **Troféus.** Cada ficha de troféu na sua área de jogo vale +1 de poder.

   O primeiro e o segundo jogador com mais poder recebem pontos de vitória dependendo de qual foi o último turno da partida, como indicado pela tabela no tabuleiro. **Se os jogadores estiverem empatados com mais poder, conceda apenas o valor menor para os jogadores empatados, e nenhum outro prêmio por poder é dado. Os jogadores empatados pelo segundo lugar não recebem nada.**



Ícone de Poder

2. **Pontue pelo Conselho e pelas Oficinas.** Se a Companhia sobreviveu, cada cota da Companhia vale a quantidade de pontos de vitória indicada no Conselho. Se a Companhia faliu, os jogadores, em vez disso, diminuem sua pontuação nessa quantidade para cada uma delas e pontuam 1 para cada oficina que possuam. As pontuações podem ser menores que zero.
3. **Aposentadoria Final ou Consequência da Falência.** Se a Companhia sobreviveu, todos os jogadores rolam por desgaste e aposentam quaisquer pensionistas. Nenhuma carta de prestígio é recebida. Se a Companhia faliu, compre uma carta de falência da Companhia e resolva-a.

Sequência do Jogo

John Company é um jogo procedural jogado sobre uma quantidade específica de turnos de jogo. Cada turno de jogo consiste em fases realizadas na seguinte ordem:

I. **A Temporada Londrina.** Os titulares de cargo se aposentam e competem por cartas de prestígio.

II. **Família.** Os jogadores investem na Companhia e aumentam as suas cotas. Então, novas cotas da Companhia podem ser criadas.

III. **Contratação.** A Companhia preenche todas as posições vagas.

IV. **Operação da Companhia.** Cada cargo da Companhia opera seguindo a fita vermelha da esquerda para a direita no tabuleiro de jogo.

V. **Bônus.** Os jogadores recebem rendimentos adicionais.

VI. **Receita.** A Companhia paga suas despesas, o Chefe do Conselho pode pagar dividendos e a Companhia ajusta sua Situação.

VII. **Eventos na Índia.** Tempestades e eventos na Índia são resolvidos.

VIII. **Sessões Parlamentares.** O Parlamento se reúne para votar uma lei.

IX. **Manutenção e Atualização.** Os jogadores pagam pela manutenção de seus prêmios e se preparam para o próximo turno de jogo.

"The Political-Banditti Assailing the Savior of India" (1786)
("Os Bandidos Políticos Assaltando o Salvador da Índia" (1786))
por James Gillray. Os primeiros desenhos de Gillray sobre Warren Hastings, o Governador Geral da Índia, o mostram sob uma condição heroica. Aqui ele é atacado por Charles James Fox, Edmund Burke e Frederick North, retratados como bandidos de estrada. Porém, conforme o julgamento do impeachment seguiu, Gillray acabaria por revisar a sua opinião *(veja na página 21).*



I. A Temporada Londrina

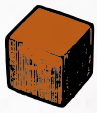
A Temporada Londrina tem três etapas: Desgaste, Aposentadorias e Cartas de Prestígio. Esta fase é pulada no primeiro turno da partida.

Desgaste

Esta etapa deve ser completada simultaneamente por todos os jogadores.

Role um dado para cada carta de cargo que você tem. **Cada fadiga em uma carta adiciona +1 ao resultado da rolagem de dado desse cargo.** O resultado determina o que acontece:

- 1 ou 2: Nada acontece.
- 3 ou 4: Adicione uma fadiga à carta de cargo.
- 5 ou mais: O titular desse cargo se aposenta. Mova o membro da família titular desse cargo para o espaço dos Pensionistas no tabuleiro. Então, vire a carta de cargo para o seu lado vago e coloque-a no espaço de Cargos Vagos ao lado. Toda fadiga que estava na carta de cargo deve ser devolvida para a reserva.



Cubo de Fadiga (e Instabilidade)

- **A Pressão de Ser O Chefe do Conselho.** Ao rolar para o Chefe do Conselho, adicione +1 ao resultado.

Aposentadorias

Começando pelo Chefe do Conselho (ou antigo Chefe do Conselho caso o cargo esteja vago) e seguindo em sentido horário, cada jogador pode aposentar seu(s) pensionista(s). Para cada pensionista, escolha um prêmio no lado esquerdo do tabuleiro, pague o custo indicado no canto superior esquerdo do prêmio e mova o seu pensionista para esse espaço. Mova o seu marcador de pontos de vitória de acordo com a quantidade indicada.

Nota: a maioria dos prêmios também tem um valor de manutenção indicado à direita de seu custo, que deve ser pago durante a fase de Manutenção e Atualização. Além disso, muitos prêmios também têm ícones de imposto sobre janelas, que podem precisar ser pagos durante a fase de Sessões Parlamentares.



Ícone de Imposto sobre Janelas

Em vez de pagar o custo de suas aposentadorias diretamente ao banco, coloque-o próximo à sua área de jogador. Isso será usado para determinar a ordem de turno na próxima etapa e deve ser pago ao banco ao final da Temporada Londrina.

DESGASTE E APOSENTANDO PENSIONISTAS

Azul rola um dado para o Gerente de Transportes e vai aposentá-lo.

Amarelo rola um dado para cada cargo. Ambos os cargos têm uma fadiga, então as rolagens são modificadas em +1. O Diretor de Comércio se aposenta. O Presidente de Madras adiciona uma fadiga.

Então, o Gerente de Transportes e o Diretor de Comércio são virados para baixo e adicionados ao espaço de Cargos Vagos, e os membros das famílias são movidos para o espaço de Pensionistas.

Por fim, os jogadores realizam a etapa de Aposentadorias. Amarelo vai primeiro e o aposenta para o prêmio de £4. Azul escolhe o prêmio de £8.



Cartas de Prestígio

Começando pelo jogador que gastou mais dinheiro em aposentadorias nesse turno, cada jogador que aposentou pelo menos um pensionista nesse turno deve pegar ou descartar uma carta do Painel da Temporada Londrina. Empates são desfeitos em favor daquele com mais ícones de janela no total *(incluindo pelas aposentadorias nesse turno!)* e depois em ordem de Primeiro Ministro (sentido horário, começando pelo Primeiro Ministro).

Ao escolher uma carta, o jogador em ação pode olhar qualquer carta de chantagem no Painel da Temporada Londrina.

Se não houver cartas restantes no painel, todos os jogadores restantes são pulados.

Então, **descarte quaisquer cartas restantes** e reabasteça o Painel da Temporada Londrina até que ele tenha três cartas. Coloque as cartas de chantagem viradas para baixo. Coloque as cartas de prestígio viradas para cima. *Nota: isso é feito mesmo se nenhuma carta for pega nesse turno!*

Por fim, devolva os membros da família no espaço de Pensionistas para suas reservas.

Cartas de Prestígio e de Chantagem em Detalhes

Os diferentes tipos de cartas de prestígio e de chantagem são descritos abaixo:

- Cônjuges geralmente aumentam os pontos de vitória da sua família, mas a maioria vem com restrições que você deve seguir pelo resto da partida. Cônjuges **não podem** ser transferidos. Se uma restrição exigir que você descarte ou troque empreendimentos/cotas, os jogadores devem negociar essas trocas imediatamente depois de pegar o cônjuge. Sobre Violet Effingham, quaisquer navios equipados conectados a estaleiros devolvidos ainda permanecerão em jogo, mas seus estaleiros anexados não poderão ser comprados durante a fase de Ação de Família se o navio estiver em jogo.

  A maioria dos cônjuges também tem descontos em aposentadorias, que diminuem o custo de uma aposentadoria pelo valor indicado. Esses descontos podem ser acumulados, mas só podem ser usados por você sozinho. Cada desconto pode ser usado uma vez por Temporada Londrina e uma vez por Pontuação Final. *Nota: esses descontos diminuirão o valor que você gasta na aposentadoria, o que pode influenciar a ordem na qual as cartas de prestígio são pegas.*

- Empreendimentos em cartas de prestígio oferecem habilidades especiais que um jogador pode usar. Esses empreendimentos podem valer poder durante a Pontuação Final, como outros empreendimentos do seu tipo, e são igualmente afetados pelas políticas durante a fase de Sessões Parlamentares. Esses empreendimentos podem ser transferidos.

- Chantagens oferecem efeitos de uso único. Após serem usadas, elas são colocadas na sua área de jogador viradas para cima e **não podem** ser transferidas. Ao final da partida, todas as cartas de chantagem na área de um jogador *(viradas para cima ou para baixo)* contam para o poder durante a Pontuação Final.

PAINEL LONDRINO EM AÇÃO

Em seguida, os jogadores realizam a etapa de Cartas de Prestígio. Essa etapa segue a ordem do jogador que gastou mais dinheiro durante a etapa de Aposentadorias. Azul gastou £8 e Amarelo gastou £4, então Azul irá na frente.

Primeiro, Azul olha a carta de chantagem, mas decide pegar o Lorde Highgate. Nenhuma substituição é comprada.

Amarelo olha a carta de chantagem e decide pegá-la.

Por fim, a carta restante é descartada e três novas cartas são colocadas no Painel da Temporada Londrina.



II. Família

Esta fase tem duas etapas. Primeiro, todos os jogadores realizarão sua ação de família. Depois, novas cotas da Companhia podem ser criadas.

Ação de Família

Começando pelo jogador com o título de Chefe do Conselho e seguindo em sentido horário, cada jogador escolhe uma ação de família entre as listadas nesta seção e coloca seu marcador de oportunidade na ação escolhida. *(Nota: no começo da partida, esse marcador não está em nenhuma ação).*

Sem Peças de Família? Se você precisar colocar uma peça de família, mas não tiver nenhuma, você deverá optar por pegar uma de qualquer prêmio. Se for retirada de um prêmio, diminua seu marcador de pontos de vitória de acordo com o valor indicado no prêmio. *(Nota: esta regra também se aplica à criação de cotas da Empresa na Desregulamentação.)*

Se o marcador de oportunidade de um jogador já estava na ação que ele escolheu no começo desta fase, ele pode realizar essa ação duas vezes em vez disso. *Exemplo: seu marcador de oportunidade está na ação de adquirir estaleiro. Nesse turno você poderia realizar essa ação duas vezes. Se você escolher uma ação diferente, você a realizará apenas uma vez.*

- **Ações Adicionais.** Algumas leis permitem que os jogadores realizem uma ação adicional depois de realizarem sua ação principal. **Apenas a ação adicional aprovada mais recentemente pode ser usada.** Essa ação não é beneficiada pelo marcador de oportunidade de um jogador, nem o jogador move o seu marcador de oportunidade para o espaço correspondente à ação adicional.
- **Nenhuma Ação.** Raramente, os jogadores serão incapazes de realizar uma ação de família. Nesses casos, nenhuma ação é realizada e seu marcador de oportunidade deve ser colocado em sua reserva de peças. *Na prática, isso só acontece se um jogador não tiver peças de família, prêmios ou dinheiro.*



Recrute um Escrivão

Coloque um membro da família em um dos três espaços de Escrivão regional. **Se houver quatro ou mais cargos vagos, você pode colocar um escrivão adicional uma vez nesse turno.** *Isso pode permitir que você coloque dois ou três escrivães em um turno, dependendo da localização do seu marcador de oportunidade.*



Recrute um Oficial

Coloque um membro da família no espaço de Oficiais em Treinamento.



Adquira um Supérfluo

Pague £4 ao banco e pegue um supérfluo. Cada supérfluo lhe dá 2 pontos de vitória enquanto estiver sob sua posse. Ajuste seu marcador de pontos de vitória para refletir a sua compra. Cada supérfluo tem um ícone de imposto sobre janelas, que pode ter de ser pago durante a fase de Sessões Parlamentares. Cada supérfluo conta como um empreendimento social.



Ícone de Imposto sobre Janelas



Adquira um Estaleiro

Pague £2 ao banco e pegue um estaleiro. Coloque a ficha de navio correspondente no espaço indicado do estaleiro. Estaleiros fornecem um bônus de £1 a cada turno se seu navio tiver sido equipado e fornece um voto único na fase de Sessões Parlamentares. Cada estaleiro conta como um empreendimento de transporte.



Adquira uma Oficina

Pague £5 ao banco e pegue uma oficina. Uma oficina fornece um bônus de £1 a cada turno e dois votos na fase de Sessões Parlamentares. Se a Companhia falir, ela vale 1 ponto de vitória durante a Pontuação Final. Cada oficina conta como um empreendimento de manufatura.



Compre Cotas

Coloque um membro da família em um espaço vazio na trilha de Bolsa de Valores acima do Conselho de Diretores e pague o preço indicado nesse espaço ao banco. Esses membros da família podem se tornar cotas ao final da fase de Família. Caso se tornem cotas, eles podem fornecer rendimentos através de dividendos e valerão pontos de vitória ao final da partida se a Companhia sobreviver. Se a Companhia falir, eles custarão pontos de vitória em vez disso.

Novas Cotas da Companhia

Quando todos os jogadores completarem seu turno, verifique se algum membro da família na trilha de Bolsa de Valores foi adicionado ao Conselho. Será adicionado um para cada Dívida da Companhia, como descrito abaixo.

Se a Companhia tiver Dívidas, mova o membro da família mais à direita na Bolsa de Valores para o espaço de Conselho e diminua o marcador de Dívidas da Companhia em um. Um membro da família no Conselho é considerado uma cota da Companhia. Se restarem Dívidas da Companhia, repita essa etapa mais uma vez.

Por fim, se ainda houver peças na trilha de Bolsa de Valores, mas nenhuma Dívida da Companhia, deslize para a direita todos os membros da família restantes na Bolsa de Valores o mais longe possível, preservando a ordem deles.

III. Contratação

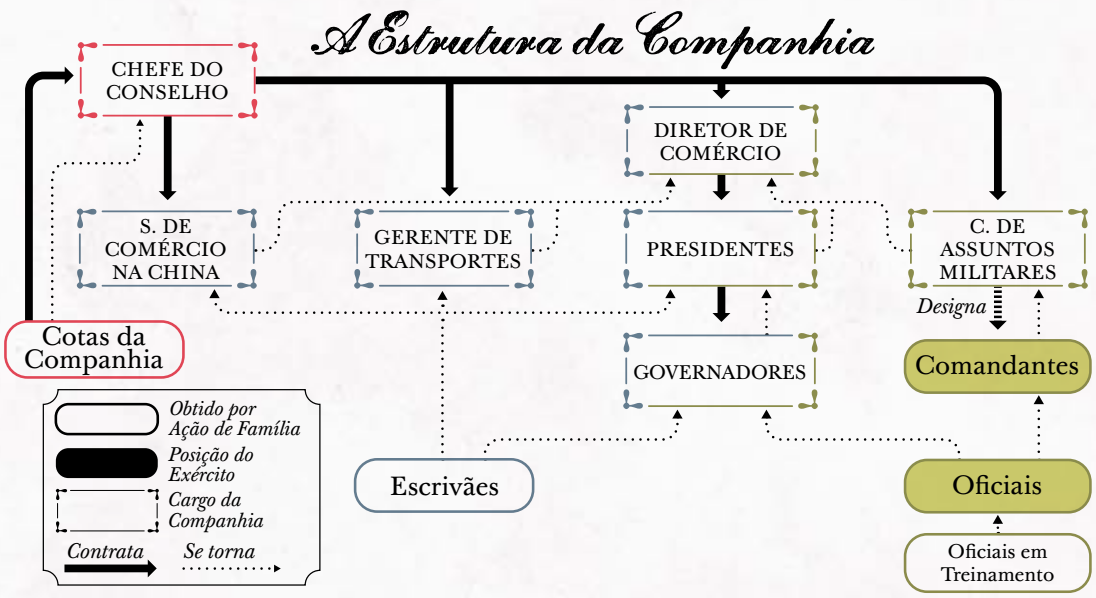
Nesta fase, todos os cargos vagos da Companhia são preenchidos através de contratação.

Procedimento Geral de Contratação

Os cargos são contratados em ordem ascendente usando o número no verso de cada carta de cargo. Cargos vagos só podem ser contratados por certos titulares de cargo que escolhem de um grupo específico de candidatos. O cargo contratante e os candidatos disponíveis estão listados no verso da carta de cargo. Assim que um candidato é contratado, mova o membro da família para o novo cargo e dê àquele jogador a carta de cargo correspondente.

- **Nepotismo.** Você pode escolher um membro da sua própria família para contratar, mas você deve ter o consentimento verbal de todos os outros jogadores no grupo de candidatos para esse cargo. Isso não se aplica à eleição do Chefe do Conselho.
- **Promoções.** Alguns cargos mais altos *(como o Diretor de Comércio)* são contratados entre os membros da família que já são titulares de algum cargo. Sempre que um membro da família for promovido dessa forma, sua antiga carta de cargo deve ser virada para baixo e adicionada à pilha de cargos vagos na ordem apropriada (ascendente). **As fichas de fadiga na antiga carta de cargo do titular recém-promovido são movidas para a nova carta de cargo.**

Nenhum Candidato ou Contratador? Em algumas circunstâncias, pode não haver candidatos válidos para um cargo. Quando isso acontece, o cargo é pulado no processo de contratação e permanecerá vago durante o turno, não realizando nenhuma ação (inclusive contratar outros). Se o cargo responsável pela contratação de um candidato estiver vago, esse cargo será pulado.



Cada cargo é contratado de uma maneira diferente, como descrito a seguir.

Chefe do Conselho

Qualquer jogador com uma cota da Companhia pode tentar se tornar o novo Chefe do Conselho. Para ser eleito como o novo Chefe do Conselho, você precisa da aprovação dos jogadores que controlam a maioria das cotas atuais da Companhia.

No começo da eleição, o antigo Chefe do Conselho deve declarar a quantidade necessária de cotas da Companhia para alcançar uma maioria absoluta (mais que a metade do total). Então, qualquer jogador é bem-vindo para fazer campanha pela própria candidatura. Assim que um candidato tiver a quantidade necessária de cotas da Companhia o apoiando, a eleição termina, e esse jogador é escolhido como o novo Chefe do Conselho.

O Chefe do Conselho recém-eleito pega o marcador de Chefe do Conselho e move uma de suas cotas da Companhia para o espaço de Chefe do Conselho no tabuleiro. **Essa peça ainda conta como uma cota da Companhia, mas não pode ser trocada em uma negociação ou usada para investimentos em uma empresa (se estiver jogando com Desregulamentação).**

Se nenhum candidato puder receber o apoio necessário, o antigo Chefe do Conselho escolhe qualquer jogador com pelo menos uma cota da Companhia para se tornar o novo Chefe do Conselho, incluindo ele mesmo. Essa escolha não está sujeita à regra do Nepotismo.

Um Conselho Vazio? Em alguns cenários, é possível que o Conselho fique vazio. Nesse caso, o antigo Chefe do Conselho automaticamente se torna o novo Chefe do Conselho e deve colocar um membro da família de sua reserva no espaço do Chefe do Conselho. Se estiver vazia, ele deve pegá-lo de um prêmio, se possível. Se isso não for possível, não haverá Chefe do Conselho.

Eleição do Chefe do Conselho

Há 5 cotas no espaço de Conselho de Diretores. Para se tornar o Chefe do Conselho, um jogador com uma cota no Conselho pede pelo apoio da maioria das cotas. Nesse caso, 3 cotas serão suficientes.

Se ninguém conseguir o apoio, Azul, como o antigo Chefe do Conselho, escolherá qualquer um no Conselho. Por esse motivo, Amarelo e Rosa decidem trabalhar juntos. Amarelo gostaria de ser o Chefe do Conselho e oferece ao Rosa £1 e uma carta de nota promissória se Rosa apoiá-lo. Rosa concorda e Amarelo é eleito o Chefe do Conselho.



O restante das contratações são geralmente simples de resolver. Os jogadores que estiverem aprendendo o jogo podem ler esse exemplo de contratação e depois pular o restante desta seção.

CONTRATAÇÃO GERAL

O Chefe do Conselho (Rosa) deve contratar o Diretor de Comércio e pode escolher qualquer outro titular de cargo, exceto um Governador, para preencher o cargo. Aqui estão os candidatos disponíveis:







Rosa gostaria de promover o Chefe de Assuntos Militares para o cargo, mas só pode fazê-lo se conseguir o consentimento de Amarelo e Azul, graças à regra de Nepotismo. Amarelo e Azul decidem não consentir.

Amarelo oferece £1 ao Rosa pela promoção. Azul faz a mesma oferta e inclui a carta de nota promissória "Consentimento para Nepotismo". Isso permitiria que Rosa ignorasse Azul ao verificar Nepotismo mais tarde. Rosa concorda e promove o Gerente de Transportes.

Primeiro, Azul move seu membro da família titular de cargo para o espaço de Diretor de Comércio e pega a carta de cargo do Diretor de Comércio. A fadiga no cargo de Gerente de Transportes é movida para a nova carta de cargo. Depois, coloque a carta de cargo do Gerente de Transportes na pilha de Cargos Vagos.



Diretor de Comércio

O Chefe do Conselho contrata a partir de qualquer titular de cargo, exceto o Chefe do Conselho ou um Governador. Se todos os cargos estiverem vagos, qualquer escrivão pode ser escolhido. *Nota: Comandantes não são titulares de cargo.*

Gerente de Transportes

O Chefe do Conselho contrata qualquer escrivão para essa posição.

Chefe de Assuntos Militares

O Chefe do Conselho contrata qualquer Comandante em um Exército Presidencial para essa posição. Se não houver nenhum, ele pode contratar qualquer oficial, ou, se não houver nenhum, qualquer peça no espaço de Oficial em Treinamento.

Presidentes

O Diretor de Comércio contrata qualquer escrivão ou Governador associado à Presidência dessa região para essa posição.

Governadores

O Presidente associado ao Governo contrata a partir de qualquer escrivão ou oficial na região. O membro da família titular dessa posição deve ser colocado no topo da cobertura de Governador correspondente. *Nota: um Comandante não é um oficial e não pode ser promovido a Governador.*

Se houver um Governador Geral, essas posições não existem mais (página 26).

Superintendente de Comércio na China

O Chefe do Conselho contrata qualquer escrivão para essa posição.

IV. Operação da Companhia

Começando pelo Chefe do Conselho, cada cargo da Companhia age em ordem, da esquerda para a direita, seguindo a fita vermelha no tabuleiro de jogo. O Chefe do Conselho é responsável por garantir que os jogadores saibam de quem é a vez de agir e que esta fase prossiga no tempo adequado. O uso de um martelo ou sino é encorajado.

- **Cargos Vagos.** De vez em quando, alguns cargos permanecerão vagos caso não haja candidatos aptos a serem contratados ou caso o cargo contratante esteja vago. Nesse caso, o cargo é pulado.
- **Sem Ações Inúteis.** Os jogadores não podem realizar uma ação que não teria efeito ou chance de sucesso. *Ou seja, comércio sem ter um navio para suprir uma encomenda ou deslocamento sem um dado para desencadear potenciais perdas de oficiais.*

Verificações de Sucesso

Fazer negócios na Índia é arriscado. A maioria das ações que envolvem a Índia exigem que o jogador em ação faça uma verificação para ver se suas ações foram bem-sucedidas. Cada verificação requer uma rolagem de dados. A quantidade de dados que você rola depende dos recursos que você tem e que gostaria de gastar conforme determinado pela ação. Qualquer dinheiro gasto vem do cofre do cargo e é pago ao banco.

Ao fazer uma verificação, primeiro decida sobre a quantidade de recursos que você deseja gastar ou esgotar e reúna a quantidade apropriada de dados igual ao número indicado na carta de cargo.

Então, remova dados conforme a penalidade. Por fim, role os dados. Use o **menor valor rolado** para determinar um de três resultados.

- 1 ou 2 é um sucesso.
- 3 ou 4 é um fracasso. **A verificação pode ser tentada novamente se houver recursos suficientes.**
- 5 ou 6 é um fracasso catastrófico. O cargo não realizará mais ações. O titular do cargo em ação é imediatamente devolvido para a reserva de seu jogador, e essa carta de cargo é virada e colocada no espaço de Cargos Vagos. Toda fadiga que estava na carta de cargo deve ser devolvida para a reserva.

Nota: alguns cargos utilizarão o resultado de uma verificação de outras maneiras, como detalhado em suas regras.

Chance de Sucesso

	1d6	2d6	3d6	4d6	5d6	6d6	7d6
Sucesso	33%	56%	70%	80%	87%	91%	94%
Fracasso	33%	33%	26%	19%	13%	9%	6%
Fracasso Catastrófico	33%	11%	4%	1%	<1%	<1%	<1%



Chefe do Conselho

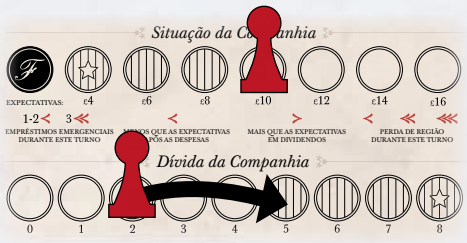
O Chefe do Conselho pode, primeiramente, aumentar a Dívida da Companhia e depois deve alocar o Saldo da Companhia.

Você pode avançar o marcador de Dívida da Companhia até três vezes. Para cada avanço, aumente o Saldo da Companhia em £5. Se você quiser avançar o marcador de Dívida mais vezes, você deve ter o consentimento dos jogadores que controlam a maioria das cotas da Companhia para cada avanço adicional. *(Lembre-se: o Chefe do Conselho conta como uma cota para esse fim!).* O Chefe do Conselho não pode avançar a dívida além do final da trilha.

Então, aloque **todos os fundos** na trilha de Saldo da Companhia para quaisquer outros cofres de cargos. Reduza o marcador na trilha de Saldo da Companhia conforme o valor transferido e adicione-o aos respectivos cofres de cargos. *Nota: um Chefe do Conselho pode preferir aumentar a Dívida conforme aloca os valores para facilitar o planejamento. Contanto que ele siga as regras de endividamento descritas no parágrafo anterior, está tudo bem.*

CONTRAINDO DÍVIDAS

A Companhia tem 2 de Dívida e um Saldo de £3, que foi trazido do turno anterior. Como os cofres dos cargos estão praticamente vazios, o Chefe do Conselho gostaria de angariar fundos adicionais. O Chefe do Conselho pode avançar o marcador de Dívida da Companhia em até 6 espaços com o apoio da maioria do Conselho. O Chefe do Conselho não quer implorar e então decide avançar 3 espaços. Isso adiciona £15 ao Saldo para um total de £18.





Diretor de Comércio

O Diretor de Comércio pode realizar a ação de Enviado Especial e então pode mover escrivães e navios entre as Presidências. A ação de Enviado Especial pode ser realizada várias vezes.

Enviado Especial

Faça uma verificação. Cada £1 que você gastar fornece um dado. Não há penalidades.

Se você for bem-sucedido, escolha um dos seguintes:

- **Abrir comércio com a China.** Crie o Superintendente de Comércio na China ao colocar a cobertura de cargo à direita do tabuleiro, próxima à Presidência de Bengala, e pegar essa carta de cargo da pilha de cargos não utilizados. Alguém deve ser contratado para o cargo imediatamente.
- **Abra uma Encomenda.** Abra uma encomenda bloqueada em qualquer região na Índia que **não seja controlada** pela Companhia.

Então, você pode fazer até duas transferências. Em cada uma, mova um escrivão ou navio de uma Presidência ou zona marítima para qualquer outra.

ENVIADO ESPECIAL

O Diretor de Comércio decide gastar £3 em um Enviado Especial. Sua verificação é bem-sucedida, e ele escolhe abrir uma encomenda.

Já que Bengala é controlada pela Companhia, o Diretor de Comércio não pode abrir a sua segunda encomenda através de um Enviado Especial. Em vez disso, ele decide abrir a encomenda em Marata.





Gerente de Transportes

O Gerente de Transportes equipa, compra e arrenda navios em nome da Companhia.

Você deve gastar os fundos no seu cofre até que ele tenha no máximo £2 restantes. Fundos podem ser gastos para:

- **Arrendar Navios Adicionais.** Pague £2 ao banco para colocar um navio adicional da reserva geral em uma zona marítima. Navios adicionais são navios arrendados a curto prazo que serão devolvidos para a reserva durante a etapa de Atualização.
- **Equipar Navios em Estaleiros.** Pague £3 ao banco para pegar um navio de um estaleiro e colocá-lo em qualquer uma das três zonas marítimas. *Nota: isso não requer o consentimento do dono do estaleiro.*
- **Comprar Navios da Companhia.** Se não houver navios em estaleiros, pague £5 ao banco e coloque um navio da Companhia da reserva geral em uma zona marítima.



Chefe de Assuntos Militares

O Chefe de Assuntos Militares move oficiais e regimentos entre Exércitos e designa novos oficiais e Comandantes.

Primeiramente, você pode fazer até duas transferências entre Exércitos. Em cada uma delas, mova um oficial ou regimento de um Exército para qualquer outro Exército. Peças movidas sempre permanecem na metade superior do espaço de Exército.

Depois, você deve designar cada peça no espaço de Oficiais em Treinamento para qualquer um dos três Exércitos. Novos oficiais são colocados na metade superior de seus espaços de Exército.

Por fim, para cada Exército, se houver um jogador com **mais peças no total** que o jogador do Comandante atual ou se o cargo de Comandante estiver vago, designe um novo Comandante. Escolha um jogador entre os que têm o maior número de peças nesse Exército. Mova um dos oficiais dele para o espaço de Comandante, colocando o Comandante anterior de volta na metade superior do espaço de Exército como um oficial.

DESIGNANDO COMANDANTES

O Chefe de Assuntos Militares (Azul) terminou as transferências e a nomeação de oficiais e agora escolherá Comandantes.

O Exército de Bombaim é pulado, pois nenhum jogador tem mais peças aqui que o Comandante atual.

O Exército de Madras não tem Comandante, então o Chefe de Assuntos Militares escolhe entre Azul e Amarelo e escolhe Azul.

O Comandante do Exército de Bengala não tem mais a maioria das peças, então um novo Comandante será escolhido. O Chefe de Assuntos Militares decide escolher seu próprio oficial, e o Comandante do Rosa volta a ser um oficial. Como isso não é uma contratação, Azul ignora a regra de Nepotismo.





Operações das Presidências

Cada Presidente produz receita para a Companhia com a ação de Comércio e decide a ordem na qual ele, seu Comandante e seu(s) Governador(es) agem.

Comandantes e Governadores não são obrigados a realizar nenhuma ação, mas eles devem receber a oportunidade de agir. Cada posição deve terminar todas as suas ações antes que a próxima possa começar *(os jogadores podem virar seus membros da família para baixo para monitorar quais já agiram)*. A ação de Comércio pode ser realizada a qualquer momento durante as operações de uma Presidência, contanto que não interrompa outra posição.

- **Presidente Vago.** Se um Presidente estiver vago, o Chefe do Conselho decidirá a ordem entre o Comandante e o(s) Governador(es). Um Chefe do Conselho agindo dessa forma não pode aprovar a compra de alianças locais ou realizar a ação de Comércio.

Comércio

Você pode suprir encomendas abertas na Índia usando a ação de Comércio, começando pelo porto de origem da sua Presidência e continuando por meio de quaisquer encomendas abertas que você supra. A ação de Comércio pode ser realizada antes ou depois do Comandante ou de cada Governador. O procedimento para fazer comércio é o seguinte:

1. Declare as regiões com as quais você deseja fazer comércio. Você deve incluir a sua região de origem e não pode incluir regiões com as quais você não pode fazer comércio por não ter navios suficientes ou por não poder suprir uma encomenda porque uma encomenda de conexão está bloqueada.
2. Faça uma verificação. Cada £1 que você gastar fornece um dado. Subtraia um do total dos seus dados para cada região que você declarou na etapa 1 fora da sua região de origem.

Lembrete: como com qualquer verificação, se não for bem-sucedida, você pode tentar novamente durante as Operações da sua Presidência, contanto que você tenha recursos suficientes para outra verificação e que a verificação não tenha resultado em um fracasso catastrófico.

Se for bem-sucedido, coloque um escrivão em um espaço de encomenda aberto e vazio **para cada navio** na zona marítima dessa Presidência. Você deve colocar o máximo possível de escrivães, mas você só pode colocá-los nas regiões declaradas. O primeiro escrivão deve ser colocado no porto de origem da Presidência (indicado por um contorno mais espesso). Após essa encomenda ser suprida, os escrivães adicionais devem estar adjacentes a um escrivão que você já colocou. Para cada encomenda suprida, aumente o Saldo da Companhia pelo valor indicado na encomenda.

- **Sem Escrivães?** Se todos os escrivães tiverem sido colocados e ainda restarem navios para suprir encomendas adicionais, coloque fichas de encomenda suprida (no verso das fichas de encomenda bloqueada) nas encomendas para indicar que elas foram supridas.
- **Privilégios da Região de Origem.** Um Presidente não pode suprir uma encomenda na região de origem de outro Presidente *(mesmo que esse cargo esteja vago)*.
- **Comércio Único.** Cada Presidente só pode realizar no máximo uma ação de comércio bem-sucedida por turno de jogo.

£ Então, você recebe £1 do banco para cada encomenda que você supriu.

£ Por fim, cada jogador recebe £1 do banco para cada um dos escrivães deles que você colocou em uma encomenda.

A Associação de Escrivães: Se um escrivão for colocado em uma encomenda adjacente a um escrivão de uma Presidência diferente, coloque um separador de Presidência na conexão para que a afiliação de escrivães permaneça separada durante a etapa de Atualização.

FAZENDO COMÉRCIO

O Presidente de Madras quer fazer comércio em Madras, Mysore e Hyderabad. Ele gasta £6 por seis dados, mas deve subtrair dois dados porque está fazendo comércio com duas regiões que não são a região de origem dele.



Quatro dados são rolados e o comércio é bem-sucedido. Ele coloca três escrivães e depois uma ficha de encomenda suprida.



Como ele tinha cinco navios, ele poderia ter escolhido fazer comércio em 4 regiões, mas não queria lidar com a penalidade de dados adicionais.

O Presidente de Madras, então, aumenta o Saldo da Companhia em £22 e recebe £5 do banco como bônus (£4 por seu bônus de Presidente e £1 por seu escrivão colocado). Amarelo, então, recebe £2 por seus escrivães colocados.



"Blood on Thunder Fording the Red Sea" (1788) ("Sangue no Trovão Cruzando o Mar Vermelho" (1788)) por James Gillray. Após retornar do seu período como Governador Geral da Índia, Warren Hastings sofreu impeachment na Câmara dos Comuns por especulação e suas políticas impiedosas. Apesar da evidência, ele foi absolvido, embora sua reputação e seu patrimônio tenham diminuído. Aqui, Gillray mostra o culpável Hastings sendo carregado para segurança pelo Lorde Chanceler Edward Thurlow.



Comandantes

Primeiro, você pode pedir fundos ao seu Presidente para comprar alianças locais localizadas no seu espaço de Exército e deslocá-las para a parte superior do espaço de Exército. O custo de cada uma está indicado na peça de aliança e é pago pelo cofre do seu Presidente.

- **Alianças Locais.** Alianças locais são peças de Exército temporárias. Sua força pode ser usada para dois propósitos: a ação de Deslocamento e para se defender de ameaças na Índia durante a fase de Eventos na Índia. Cada peça pode ser usada apenas uma vez durante o turno em que ela é comprada, e a sua força não pode ser dividida para mais de um propósito.

Então você pode realizar a ação de Deslocamento quantas vezes quiser e puder pagar.

Deslocamento

O procedimento para o deslocamento é o seguinte:

1. Escolha um destino. Você pode escolher a região de origem do seu Presidente, uma região associada à sua Presidência ou uma região que faça fronteira com uma região associada à sua Presidência. Você não pode escolher a região de origem de outro Presidente ou uma região controlada pela Companhia associada a outra Presidência. *Lembre-se: você não pode realizar ações que não teriam efeito se você fosse bem-sucedido, portanto, você não pode escolher uma região controlada pela Companhia, a menos que ela tenha pelo menos uma encomenda bloqueada ou uma instabilidade.*
2. Faça uma verificação. Cada oficial ou regimento que você esgotar fornece um dado. Além disso, cada aliança local no seu Exército que você esgotar fornecerá a quantidade de dados indicada na peça. Para esgotar um oficial, regimento ou aliança local, mova-o para a metade inferior de seu respectivo espaço de Exército. Subtraia a força da região da sua quantidade total de dados. Se a região for parte de um império, subtraia também a força de cada região associada a ela. *Lembre-se: assim como em qualquer verificação, se ela não for bem-sucedida, você pode tentar novamente, desde que você não termine em um fracasso catastrófico e que você tenha recursos suficientes. Além disso, note que as regiões que são controladas pela Companhia nunca reduzem seus dados, pois elas possuem zero de força ao defender.*
3. Verifique se há perdas. Cada jogador deve rolar um dado para cada um de seus oficiais que foram esgotados nessa ação *(nunca para regimentos!)*. Para cada 6 rolado, ele deve devolver um de seus oficiais para sua reserva.

DESLOCANDO

O Comandante de Madras está realizando a ação de Deslocamento. Suas opções são Madras (controlada pela Companhia), Hyderabad e Mysore.

Embora Madras tenha uma encomenda bloqueada, o que uma ação de Deslocamento poderia abrir, o Comandante quer lucrar. Mysore geraria £9 em saques e tem 3 de força (já que é parte de um império baseado em Bombaim). Hyderabad geraria £15 em saques e tem 2 de força.

O Comandante decide atacar Hyderabad e esgota 3 oficiais e 2 regimentos para pegar 5 dados. Dois dados são subtraídos por causa da força da região. A rolagem é bem-sucedida.





Depois, todos os jogadores com oficiais usados no Deslocamento devem fazer uma verificação de perdas. Nenhum seis foi rolado, então todos estão seguros.

Se for bem-sucedido, realize as seguintes etapas:

1. Divida o Saque. Recolha dinheiro do banco de acordo com a região de destino:

Cada Andar de Torre	Modificador de Saque (se virado para cima)
+£4	+£4 a +£9

- **Saque Mínimo.** Se houver menos dinheiro do que a quantidade de oficiais +1 (que foram usados nessa ação e sobreviveram), aumente-o pela diferença do banco.

£ Distribua esse dinheiro entre os que **participaram e sobreviveram** na ação de Deslocamento. Primeiro, dê £1 para você mesmo *(a parte do Comandante)* e £1 para cada um dos seus oficiais. Depois, continue em sentido horário para o próximo jogador e dê a ele £1 para cada um dos oficiais dele. Continue em sentido horário dessa maneira até que todos os jogadores com oficiais tenham sido pagos ou não reste mais dinheiro. Após pagar os jogadores, se restar dinheiro, dê £1 ao banco para cada regimento e aliança local *(independentemente da força)*. Se restar dinheiro, continue distribuindo como indicado, começando pela sua parte do Comandante e seus oficiais.

DIVIDINDO O SAQUE

Quando se trata de dividir o saque, Hyderabad vale £15: £4 para cada andar de torre e £7 pela ficha de saque. O Exército de Madras está sob o comando de Rosa e usou as seguintes peças na ação:



Três Oficiais



Dois Regimentos

A ordem de posições atual a partir do Comandante é Rosa, Amarelo e depois Azul.

Na primeira rodada, Rosa recebe £2 *(£1 por um oficial e £1 pela parte do Comandante)*, Amarelo recebe £1, Azul recebe £1, e £2 são pagas ao banco pelos regimentos. Ainda há saque a ser dividido, então os pagamentos continuam por uma segunda rodada na qual todos são pagos novamente. Após a segunda rodada, restaram £3, então os pagamentos continuam por uma terceira rodada, e Rosa recebe £2 e Amarelo £1.

Divisão Final do Saque *(Banco)*



2. Pegue Troféus. Pegue uma ficha de troféu para cada andar na torre da região de destino *(já que você é o Comandante)*. Depois, remova a torre e a cúpula. Se era uma capital, remova todas as bandeiras correspondentes.

3. Imponha a Ordem. Abra todas as encomendas e remova quaisquer instabilidades na região.

4. Forme um Governo. Se a região não for controlada pela Companhia, mova a ficha de saque/controle da região para o espaço acima do espaço de Presidente com o lado do símbolo da região virado para cima. **Essa região agora está associada a esse Presidente.** Coloque a cobertura de Governador correspondente na região. Por fim, pegue a carta de Governador correspondente da pilha de cargos não utilizados e coloque-a no espaço de Cargos Vagos. Essa região é controlada pela Companhia agora.

- **Redirecionamento do Elefante.** Se o Elefante estava na região invadida e virado para outra região, coloque-o no centro da região invadida para indicar que ela agora pretende se rebelar contra a Companhia.

Se a ação de Deslocamento for um fracasso catastrófico, primeiro devolva metade (arredondando para cima) dos seus troféus para a reserva e devolva o Comandante para a sua reserva.

Os cargos restantes nesta seção são criados por ações dos jogadores ao longo da partida. Quando eles forem criados, adicione suas cartas de cargo ao espaço de Cargos Vagos.

Governadores

Os Governadores são criados pela ação de Deslocamento.

Os Governadores realizam uma série de ações de Administração usando um estoque de dados cada vez menor. Primeiro, pegue a quantidade de dados indicada na carta de cargo. Então, você pode realizar uma ação de Administração.

Administração

Faça uma verificação usando a quantidade de dados restantes no estoque. Não há penalidades.

£ **Se for bem-sucedido,** receba £1 e depois escolha uma das três opções seguintes. Se a rolagem anterior não foi bem-sucedida, receba £1 adicional.

- ☛ **Construa um Navio da Companhia.** A construção de um navio ocorre após duas ações bem-sucedidas. Se não houver um navio da Companhia na sua região, coloque um lá. Se já houver um navio da Companhia na sua região, mova esse navio para a zona marítima associada à sua Presidência. *Nota: um navio em uma região representa um navio que está parcialmente construído e não tem nenhum outro efeito.*
- ☛ **Comissione um Regimento.** Coloque um regimento da reserva no Exército associado à sua Presidência. Os regimentos são tratados como oficiais, mas qualquer saque que eles recebem é pago ao banco e eles não podem ser removidos por meio de uma verificação de perdas.
- ☛ **Cobre Impostos.** Adicione £2 do banco ao Saldo da Companhia ou ao cofre da sua Presidência. Você não pode dividir essa quantia. **Cada vez que você escolher isso depois da sua primeira vez nesse turno, adicione uma instabilidade na região.**

Se a verificação não foi bem-sucedida, adicione uma instabilidade nessa região.

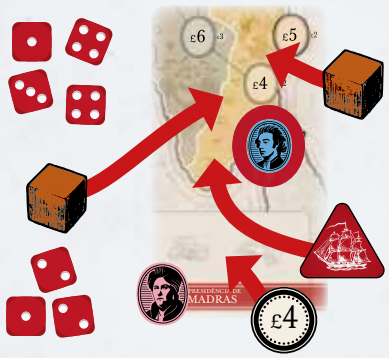
Depois reduza a quantidade de dados no estoque em 1, independentemente de seu resultado. Você pode continuar realizando ações até que aconteça um dos seguintes: você role um fracasso catastrófico, você fique sem dados ou você decida parar.

ADMINISTRANDO

O Governador de Madras decide realizar a ação de Administração. Ele tem 4 dados em seu estoque.

Sua primeira rolagem é bem-sucedida e ele decide cobrar impostos. Ele adiciona £2 ao cofre do seu Presidente.

Ele decide fazer uma ação de Administração novamente. Ele escolhe cobrar impostos mais uma vez e adiciona £2 ao cofre do seu Presidente. Como isso foi sua segunda cobrança de impostos, ele deve adicionar também uma instabilidade na região.



Ele tem apenas dois dados em seu estoque, mas está desesperado por mais dinheiro e decide fazer outra ação de Administração. É um fracasso! Ele adiciona uma instabilidade.

Apesar dos avisos dos seus amigos e amados, ele decide fazer uma última rolagem e foi bem-sucedido! Dessa vez ele escolhe um navio da Companhia, que é colocado na região. Será necessária uma ação de Administração mais tarde para completá-lo e avançar com ele para o Sul do Oceano Índico.

Após um turno arriscado, ele fez um bônus de £4 em três ações de Administração bem-sucedidas.
Nota: como a sua última ação foi bem-sucedida depois de um fracasso, ela gerou £2 em vez de £1.

Superintendente de Comércio na China

Esse cargo é criado se a ação de Enviado Especial para a China do Diretor de Comércio for bem-sucedida ou se o Parlamento aprovar a lei "Enviado para a China". Quando criado, o cargo é contratado imediatamente pelo Chefe do Conselho que pode promover qualquer escrivão.

Diferentemente do cofre do Presidente, o cofre do Superintendente contém apenas navios. Navios podem ser enviados aqui pelo Gerente de Transportes ou pelo Diretor de Comércio como se essa fosse uma zona marítima. Esses navios contam como se estivessem na zona marítima do Leste para tempestades, despesas, eventos e leis.

Esse cargo age depois da operação do Presidente de Bengala.

Comércio na China

Para fazer comércio na China, faça uma verificação. Role um dado para cada navio no cofre do seu cargo. Essa verificação só pode ser tentada uma vez e não pode ser tentada se não houver ícones de exportação em regiões controladas pela Companhia.



Ícone de Exportação

£ **Se for bem-sucedida,** aumente o Saldo da Companhia em £4 para cada ícone de exportação em todas as regiões controladas pela Companhia. Depois, você recebe £1 do banco para cada ícone de exportação em todas as regiões controladas pela Companhia.

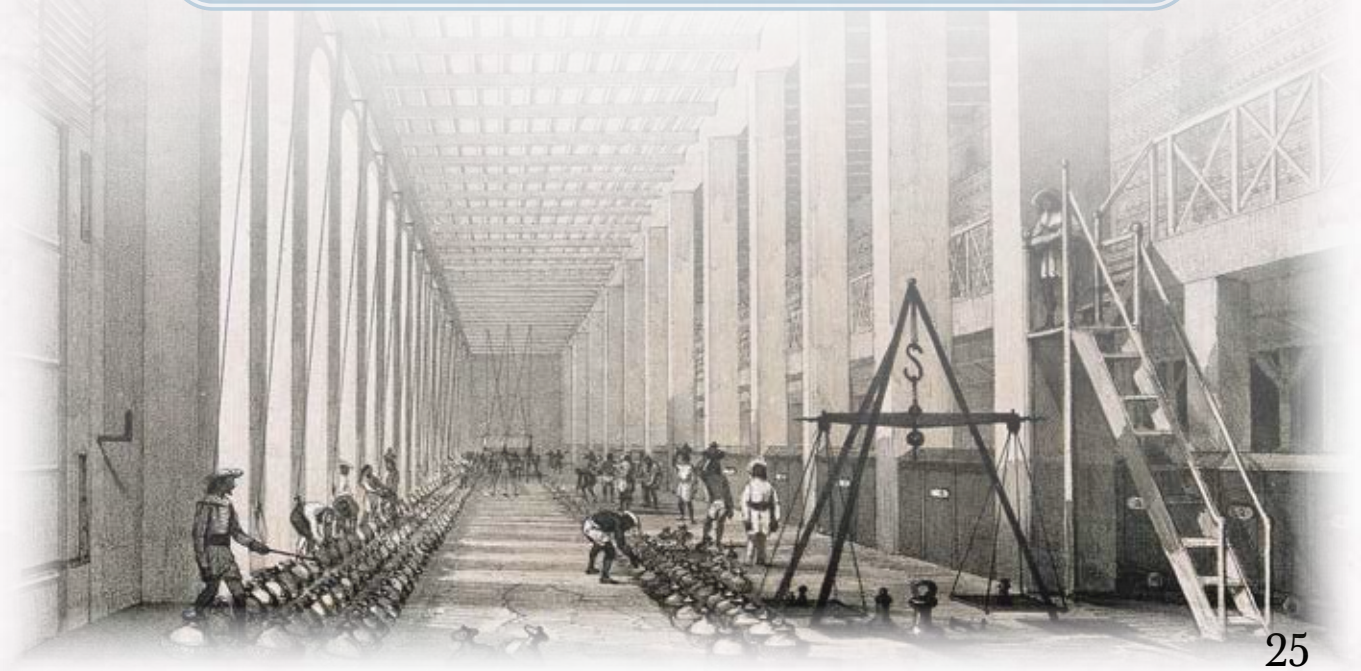
FAZENDO COMÉRCIO NA CHINA

O Superintendente de Comércio na China decide fazer comércio e rolará 3 dados (um para cada navio aqui).



A verificação é bem-sucedida. O Superintendente aumenta o Saldo da Companhia em £16 (£4 para cada ícone de exportação em todas as regiões controladas pela Companhia). Como bônus, Azul recebe £4 (£1 para cada ícone de exportação).





Governador Geral

O Governador Geral é criado ao aprovar a lei de mesmo nome. Quando aprovada, todos os Governadores se tornam imediatamente pensionistas. Remova todas as coberturas de Governador no mapa e todos os navios da Companhia parcialmente construídos. Nenhum Governador novo é criado (ou coberturas são colocadas) quando regiões adicionais se tornam controladas pela Companhia. *Nota: os ícones da Companhia impressos no tabuleiro indicam aos jogadores quais regiões são controladas pela Companhia quando o Governador Geral está em jogo.*

O jogador com a carta do Diretor de Comércio deve substituí-la pela carta do Governador Geral e colocar a cobertura de Governador Geral na fita. Toda fadiga na carta do Diretor de Comércio deve ser movida para a nova carta de cargo. Devolva todas as cartas de Governador e a do Diretor de Comércio para a caixa.

O Governador Geral é contratado como o Diretor de Comércio, pelo Chefe do Conselho, e está sujeito a desgaste como qualquer outro cargo.

O Governador Geral contrata Presidentes e realiza todas as ações dele durante a parte da fase de Operação da Companhia usada anteriormente pelo Diretor de Comércio. O cofre do Diretor de Comércio é agora usado pelo Governador Geral. De agora em diante, se alguma região for perdida por meio de ataques à Companhia, siga as regras de Perda de Região, mas pule a etapa de Eliminação de Governador.

Ao agir, primeiro aumente o Saldo da Companhia em £3 para cada região controlada pela Companhia.

Então, o Governador Geral pode tentar a ação de Governança quantas vezes quiser.

Governança

O procedimento para governar é o seguinte:

1. Faça uma verificação. Cada £1 que você gastar fornece um dado. Não há penalidades.
2. Para cada 6 rolado, coloque uma instabilidade **em cada** região controlada pela Companhia.

£ **Se você for bem-sucedido,** receba £1 para cada região controlada pela Companhia.

Então, **para cada** região controlada pela Companhia, escolha um dos seguintes *(nota: você deve escolher uma opção!)*:

- ☛ **Construção de Navio pelo Governador Geral.** Coloque um navio da Companhia em qualquer zona marítima (incluindo a China).
- ☛ **Comissionamento de Regimento pelo Governador Geral.** Coloque um regimento da reserva em qualquer Exército.
- ☛ **Tributação pelo Governador Geral.** Aumente o Saldo da Companhia em £2 ou coloque £2 no cofre de qualquer cargo da Companhia, exceto o seu. Depois, coloque uma instabilidade em uma região controlada pela Companhia. Se você escolher essa opção várias vezes em um mesmo turno, você deve colocar a instabilidade em uma região diferente em cada uma das vezes.

Se a verificação não foi bem-sucedida, coloque 1 instabilidade em cada região controlada pela Companhia.

- ⚜ **Governança Única.** O Governador Geral só pode governar com sucesso no máximo uma vez por turno de jogo.

V. Bônus

Durante esta fase, os jogadores coletam bônus. Cada jogador deve receber £1 para cada estaleiro com um navio equipado e para cada oficina que possui.

VI. Receita

Durante a fase de Receita, a Companhia pagará despesas, verificará expectativas e depois pagará dividendos.

Durante esta fase, a Situação da Companhia será ajustada algumas vezes. Se o marcador de Situação for movido até a posição mais à esquerda da trilha de Situação, a Companhia faliu. Vá para a Pontuação Final imediatamente (página 9).

Despesas

Primeiro, diminua o marcador de Saldo da Companhia em £1 para cada dívida, como indicado na trilha de Dívida da Companhia, cada regimento e oficial em um Exército (não inclua os Comandantes) e cada navio nas três zonas marítimas.

- **Empréstimos Emergenciais.** Se a Companhia não puder pagar suas despesas, empréstimos emergenciais **devem** ser feitos para cobrir essas despesas. Para cada empréstimo emergencial feito, mova o marcador de Dívida da Companhia um espaço para a direita e adicione £5 à trilha de Saldo da Companhia. Se o marcador de Dívida da Companhia já estiver no espaço mais à direita, você ainda faz empréstimos emergenciais, mas não avança o marcador de Dívida da Companhia adiante. Faça isso até que todas as despesas tenham sido pagas. Os avanços do marcador de Dívida da Companhia por empréstimos emergenciais não incorrem em despesas durante esse turno de jogo. Por fim, ajuste o Saldo da Companhia para zero.
- **Constrangimento Público.** Diminua a Situação da Companhia em um espaço para a esquerda se um ou dois empréstimos emergenciais foram feitos nesse turno. Diminua em dois espaços se três ou mais empréstimos emergenciais foram feitos nesse turno.

Verifique as Expectativas

Em seguida, diminua a Situação da Companhia em um espaço para a esquerda se o Saldo da Companhia for **menor** que o valor das Expectativas indicado abaixo da Situação da Companhia.

Pague Dividendos

Por fim, o Chefe do Conselho pode pagar dividendos.

O custo de cada dividendo é igual ao número de cotas da Companhia. Quando um dividendo é pago, diminua o Saldo em uma quantidade igual ao número de cotas da Companhia. Cada jogador recebe £1 para cada uma de suas cotas da Companhia. Vários dividendos podem ser pagos. *Lembre-se: o Chefe do Conselho conta como uma cota da Companhia para os dividendos.*

- **Entusiasmo Público.** Avance a Situação em um espaço para a direita se o valor total pago em dividendos foi maior que as Expectativas.

VII. Eventos na Índia

Durante esta fase, role o dado de tempestade, resolva quaisquer tempestades e depois resolva uma quantidade de eventos na Índia durante os quais o panorama político e econômico da Índia mudará e as regiões controladas pela Companhia poderão enfrentar Rebeliões.

O Dado de Tempestade

Role o dado de tempestade. A face resultante indica quais navios estão suscetíveis a tempestades e quantos eventos ocorrem na Índia.

- **Tempestades.** Se uma das três zonas marítimas for rolada, role um dado para cada navio nessa zona marítima, exceto navios da Companhia e navios Adicionais. Se a face do dado com três tempestades for rolada, você deve fazer verificações para todas as zonas marítimas.

  Se der 1 ou 2, nada acontece ao navio. Se der 3 ou 4, vire o navio para o lado fatigado. Se o navio já estiver fatigado, ele é afundado e deve ser devolvido ao seu estaleiro. Se der 5 ou 6, o navio é afundado e devolvido ao seu estaleiro. Quando um navio é devolvido a um estaleiro, ele deve ser virado para o lado não fatigado.

- **Eventos na Índia.** Depois de resolver as tempestades, resolva tantos eventos na Índia quantos forem indicados pelo número no dado de tempestade. Para cada evento na Índia, vire uma ficha da pilha de compra. Esses eventos geralmente abrirão ou bloquearão encomendas, alterarão a força de uma região e podem levar a Cascatas. **O local do evento geralmente depende do verso da ficha no topo na pilha de compra da Índia.**

VIRANDO UM EVENTO



A ficha de evento recém-virada é Turbulência. Isso ocorrerá na região de Marata, já que agora essa é a ficha no topo da pilha de compra.

Perda de Escrivão

Ao resolver eventos, encomendas às vezes são bloqueadas. Se um escrivão estiver nessa encomenda, ele é devolvido para a reserva de seu dono. Se a encomenda tiver uma ficha de encomenda suprida, vire-a em vez disso.

Cascata

Se for exigido que você bloqueie uma encomenda, mas **todas as encomendas** naquela região já estiverem bloqueadas, ocorre uma Cascata. Bloqueie todas as encomendas abertas conectadas às encomendas nessa região. Ao fazer isso, se uma encomenda conectada já estiver bloqueada, bloqueie a encomenda aberta mais ao norte nessa região em vez disso. Se todas as encomendas nessa região já estiverem bloqueadas, ative uma nova Cascata.

Pode haver apenas uma Cascata em cada região durante a resolução de cada ficha de evento. No entanto, uma região pode receber os efeitos de mais do que uma Cascata por ficha. Em outras palavras, enquanto uma região pode ser "inundada" por encomendas bloqueadas de outras regiões, ela só pode "transbordar" uma vez.

Perda de Região

Ataques contra a Companhia podem ativar a perda de uma região controlada pela Companhia. Quando isso ocorrer, siga essas etapas:

1. **Manche a Reputação do Comandante.** O Comandante do Exército associado a essa região devolve metade (arredondando para cima) dos troféus que a sua família possui para a reserva, *ou seja, um jogador com 3 troféus devolveria 2*. Devolva o Comandante para a sua reserva.
2. **Debandada de Oficiais.** Role um dado para cada oficial no Exército e remova-o se o resultado for um 6.
3. **Eliminação de Governador.** Se essa região tiver um Governador, devolva-o para a pilha de cargos não utilizados e devolva o membro da família titular do cargo para a reserva desse jogador. Toda fadiga na carta de cargo é devolvida para a reserva.
4. **Restabeleça a Autoridade Local.** Remova a cobertura de Governador, os navios da Companhia e as instabilidades na região, e coloque uma cúpula de volta na região com um andar de torre (coloque a bandeira apropriada se essa região foi derrotada como parte de uma Crise de Invasão bem-sucedida). Coloque a ficha de controle da região de volta nela com o lado de saque virado para baixo *(ela não gerará saques adicionais no futuro e não está mais associada à Presidência)*. **Bloqueie todas as encomendas abertas na região. Se todas já estiverem bloqueadas, resolva uma Cascata.**
5. **Humilhação da Companhia.** Diminua a Situação da Companhia em um para a esquerda para cada região perdida nesse turno (incluindo essa região). *Ou seja, a primeira região perdida diminui a Situação em 1, a segunda diminui a Situação em 2 espaços adicionais etc.* Isso pode causar a falência da Companhia. Se isso acontecer, a partida termina. Termine a fase de Eventos na Índia, depois resolva a Pontuação Final.

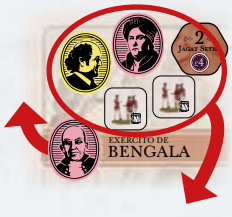
EXEMPLO DE PERDA DE REGIÃO

O evento é uma Crise com um modificador de força de +3. O Elefante está apontando para Bengala, que atualmente é controlada pela Companhia, então a Crise é um Ataque à Companhia *(todos os diferentes eventos de Crise são descritos em detalhes nas páginas 32-33)*. A força total do ataque é 8 (3 pela ficha de evento, 2 pela região atacante e 3 pelos 3 cubos de instabilidade). O Comandante do Exército de Bengala tem 2 oficiais, 2 regimentos e os Jagat Seths. Eles têm uma força coletiva de 6 e não podem montar uma defesa bem-sucedida.
O Comandante (Rosa) esgota o Exército inteiro e a região é perdida. Um novo império é formado com Marata como capital.

O Comandante, então, perde metade (arredondando para cima) de seus troféus. Ele tem 3 troféus, então deve perder 2. O Comandante é, então, devolvido para a reserva de sua família.

Em seguida, cada jogador rola um dado para cada oficial no Exército associado à região. Rosa rola 1 dado e Amarelo rola 1. Amarelo rola um 6 e deve perder um oficial.





Em seguida, a região é limpa e a autoridade local é restabelecida.
O Governador e a sua carta de cargo são devolvidos para suas reservas.
A cobertura de Governador e instabilidades são devolvidos para a reserva.
A ficha de controle da região é devolvida para a região. *Nota: uma região só gera bônus de saque uma vez!*

Cada entrega na região é bloqueada e uma cúpula com um andar é colocada na região. Por fim, a Companhia diminui a sua Situação. Essa é a primeira região perdida nesse turno, então a Situação da Companhia é diminuída em um. *Nota: como isso foi um Ataque à Companhia, ataques adicionais ocorrerão se houver outras regiões com instabilidade.*



Marcha do Elefante

Após resolver alguns eventos, o Elefante se moverá. Primeiro, faça uma verificação de Ambições Imperiais. Caso contrário, ele se moverá para a região indicada no topo da pilha de compra.

- **Ambições Imperiais.** Após resolver uma Crise de Invasão bem-sucedida, o Elefante será sempre movido para a capital da região bem-sucedida, independentemente de qual ficha esteja no topo da pilha de compra.

Após mover o Elefante, determine o seu posicionamento usando o seguinte procedimento:

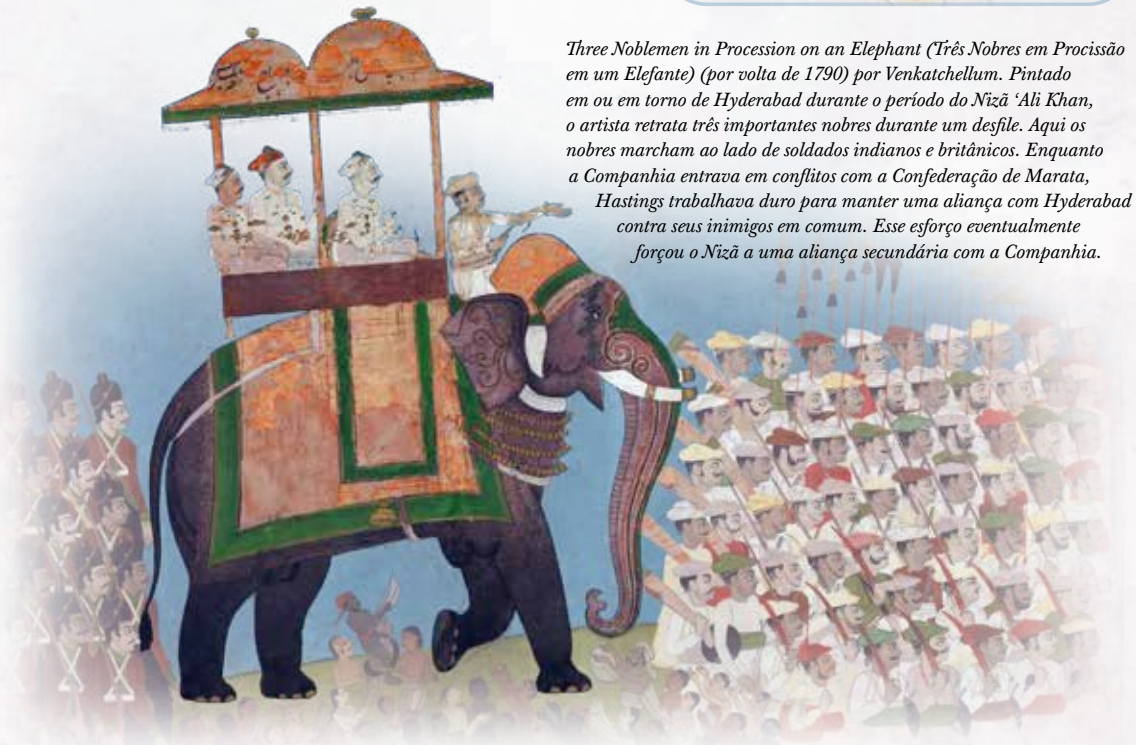
- Se a região for controlada pela Companhia, coloque o Elefante no centro da região.
- Se a região for atualmente dominada por outra região, coloque o elefante na fronteira encarando sua soberana atual para indicar uma Rebelião iminente.
- Se a região for soberana, coloque o Elefante na fronteira correspondente à forma (círculo, triângulo ou quadrado) impressa na ficha para indicar uma Invasão iminente. O Elefante deve encarar a região no outro lado dessa fronteira. Se o Elefante encarar uma região que já é dominada pela região em ação (com a cauda do Elefante), use a primeira região em sentido horário a partir dessa fronteira que não seja.
  - **Impérios Completamente Estabelecidos**. Na rara ocasião em que todos os vizinhos sejam dominados, coloque o Elefante na fronteira correspondente à forma na seta de redirecionamento do Elefante e posicione-o de modo que ele esteja apontando para a capital do império.

MARCHA DO ELEFANTE



Após a resolução de um evento de Crise, o Elefante se move para a região indicada no topo da pilha de compra, Mysore. Como Mysore é soberana, o Elefante assume uma postura ofensiva e aponta através da fronteira marcada com um círculo (para Bombaim).





Three Noblemen in Procession on an Elephant (Três Nobres em Procissão em um Elefante) (por volta de 1790) por Venkatchellum. Pintado em ou em torno de Hyderabad durante o período do Nizã 'Ali Khan, o artista retrata três importantes nobres durante um desfile. Aqui os nobres marcham ao lado de soldados indianos e britânicos. Enquanto a Companhia entrava em conflitos com a Confederação de Marata, Hastings trabalhava duro para manter uma aliança com Hyderabad contra seus inimigos em comum. Esse esforço eventualmente forçou o Nizã a uma aliança secundária com a Companhia.

Eventos Descritos

Todos os eventos na Índia estão descritos nas seguintes seções.



Turbulência

Bloqueie a encomenda aberta mais ao norte na região indicada no topo da pilha de compra. Qualquer escrivão na encomenda é devolvido para a reserva daquele jogador. Se todas as encomendas nessa região já estiverem bloqueadas, realize uma Cascata.



Lucro Inesperado

Os jogadores recebem £1 do banco para cada escrivão que eles têm em uma encomenda na região indicada no topo da pilha de compra e em todas as regiões adjacentes, ou seja, regiões que fazem fronteira com essa região.



Embaralhe

Primeiro, realize a Marcha do Elefante. Depois, embaralhe essa ficha com o restante da pilha de compra. Por fim, embaralhe os descartes e coloque-os no topo da pilha de compra, virados para baixo. Na rara ocasião da pilha de compra estar vazia, realize a Marcha do Elefante por último.



Líder

Se a região indicada no topo da pilha de compra for soberana, adicione um andar de torre a ela. Caso contrário, trate esse evento como uma Rebelião **na região indicada** com um modificador de força igual ao número no símbolo de explosão (veja as regras de Crise).

- **Redirecionamento do Elefante.** Se o elefante estiver completamente dentro de uma região controlada pela Companhia que se rebelou com sucesso, realize uma Marcha do Elefante. *(Caso contrário, esse evento não move o Elefante).*



Paz

Abra quaisquer encomendas que estejam conectadas pela fronteira onde o Elefante está. Depois, adicione um andar de torre em cada região tocando o Elefante que não seja controlada pela Companhia. Se o Elefante estiver completamente dentro de uma região (indicando uma potencial Rebelião), abra todas as encomendas nessa região e remova quaisquer instabilidades nessa região. **Depois, realize a Marcha do Elefante.**

EXEMPLO DE PAZ





A ficha de evento recém-comprada é Paz. Esse evento ocorre onde está o Elefante, nesse caso, na fronteira entre Mysore e Madras. A encomenda em Madras agora está aberta e Mysore terá sua torre aumentada de 2 para 3 andares. *Nota: a outra encomenda em Madras permanece bloqueada e isso não remove o cubo de instabilidade, pois o Elefante não estava completamente dentro de Madras.*

Por último, o Elefante Marcha para Mysore e irá apontar para Hyderabad através da fronteira marcada com o triângulo.



Crise

Assim como a Paz, a localização da Crise é determinada pelo posicionamento do Elefante, não pela ficha no topo da pilha de compra. A cauda do Elefante *(de onde ele está vindo)* indica o atacante. A cabeça do Elefante *(para onde ele está indo)* indica o defensor. **Após resolver uma Crise, realize a Marcha do Elefante.**

Invasão

Se o atacante for uma região soberana, resolva uma Invasão. Determine se a força do atacante *(incluindo a força de quaisquer outras regiões em seu império)* mais o modificador indicado na ficha de evento é maior que a força do defensor *(incluindo a força de quaisquer outras regiões em seu império)*. Se for, a Invasão é bem-sucedida; caso contrário, a Invasão fracassa.

Se a Invasão for bem-sucedida, remova a bandeira na cúpula da região defensora e coloque uma bandeira correspondente ao atacante.

- **Império Estilhaçado.** Se a região defensora era uma capital, quaisquer bandeiras correspondentes ao seu império são devolvidas para a reserva.
- **Novo Império.** Se o atacante foi bem-sucedido e não tem uma bandeira, coloque qualquer bandeira com uma estrela da reserva na sua cúpula. Se não restar nenhuma, um novo império não pode ser formado e nenhuma bandeira é adicionada ao atacante ou ao defensor.

Se a Invasão fracassar, remova um andar de torre do atacante.

Rebelião

Se o atacante for uma região dominada, resolva uma Rebelião. Em uma Rebelião, a Crise é apenas entre uma região dominada e a região que a domina *(outras regiões no império não influenciam!)*. Determine se a força do atacante mais o modificador indicado na ficha de evento é maior que a força do defensor. Se for, a Rebelião é bem-sucedida; caso contrário, ela fracassa.

Quando uma Rebelião é bem-sucedida, a região atacante se torna soberana. Devolva sua bandeira para a reserva. **Depois, bloqueie todas as encomendas abertas na região atacante. Se todas já estiverem bloqueadas, resolva uma Cascata.**

Se a Rebelião fracassar, remova um andar de torre da capital.

MYSORE INVADE

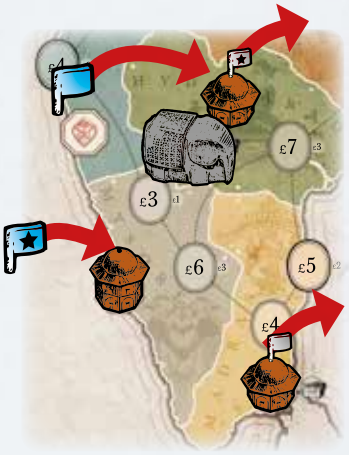


A nova ficha de evento é uma Crise +1. O Elefante está atualmente na fronteira entre Mysore e Hyderabad, o que significa que Mysore tentará invadir Hyderabad.

Hyderabad é parte de um império, então sua defesa será 2 (1 por Hyderabad + 1 por Madras). A força de Mysore é 3 (2 por Mysore + 1 pela ficha de Crise).

A força de Mysore é maior, então a invasão é bem-sucedida. Um novo império é criado. Além disso, como Hyderabad era uma capital anteriormente, todas as outras regiões desse império perdem sua bandeira.

Por fim, o Elefante Marcha. Normalmente ele se moveria para Hyderabad, mas como a Invasão foi bem-sucedida, a regra de Ambições Imperiais (p. 30) é ativada. O Elefante se moverá em seguida para a fronteira de Mysore marcada com um quadrado.



Ataques Contra a Companhia

Invasões e Rebeliões contra regiões controladas pela Companhia são resolvidas da mesma forma. Sempre que for atacada por qualquer tipo de Crise, a Companhia deve resolver a Crise (chamada de Crise primária) e depois deve resolver uma Crise de Rebelião adicional **em cada uma das outras regiões com cubos de instabilidade** usando as seguintes regras:

- **Ordem de Resolução.** Sempre resolva a Crise primária primeiro. Depois, começando pelo Comandante do Exército de Bombaim e seguindo para baixo, cada Comandante resolve ataques em regiões associadas a sua Presidência em qualquer ordem.
  - **Comandante Vago.** Se o Comandante estiver vago, o Chefe de Assuntos Militares agirá no seu lugar *(escolhendo quais peças esgotar etc.)*. Se esse cargo também estiver vago, o Chefe do Conselho escolherá. O jogador agindo como Comandante não ganhará ou perderá troféus.
- **Força do Ataque.** Na Crise primária, calcule a força dependendo do tipo de Crise (Invasão ou Rebelião). Além disso, adicione um à força para cada instabilidade nessa região. Em outras regiões, a força de cada Rebelião é igual à quantidade de instabilidades nessa região.
- **Montando a Defesa.** O Comandante associado à região deve esgotar peças no Exército iguais à força da Crise ou o máximo possível. Se as peças recém-esgotadas não igualarem a força da Crise, a Crise é bem-sucedida. Realize as etapas de Perda de Região (página 29).

  Se o ataque fracassar, remova todas as instabilidades na região atacada e o Comandante associado à região deve pegar uma ficha de troféu.
  - **Invasões Fracassadas e Bem-sucedidas.** Se a Crise primária foi uma Invasão fracassada, remova um andar de torre da região atacante, se possível. Se ela foi bem-sucedida, siga as regras de criação e crescimento do império, como descrito na página anterior.

Invasão Estrangeira



Role o dado de tempestade e resolva uma Crise de Invasão e/ou Ataque contra a Companhia em cada região conectada a uma tempestade *(Bombaim pelo Oeste Indiano, Madras pelo Sul Indiano e Bengala pelo Leste Indiano)*. Se todas as tempestades forem roladas, resolva esse evento uma vez em cada uma delas. Se nenhuma tempestade for rolada, resolva esse evento na região da ficha no topo da pilha de compra.

Para cada evento, role um dado. Trate isso como uma Invasão com força igual à rolagem. Além dessas regras, se a Invasão Estrangeira for bem-sucedida:

- Bloqueie todas as encomendas abertas na região. Se todas as encomendas já estiverem bloqueadas, realize uma Cascata.
- Devolva qualquer bandeira na cúpula dessa região para a reserva. Se era uma capital, devolva todas as bandeiras dessa cor para a reserva. Se for controlada pela Companhia, devolva sua cúpula para o tabuleiro. Em todo caso, defina a força da região para metade da força da Invasão (arredondando para baixo).
- **Redirecionamento do Elefante.** Se o Elefante estava completamente dentro de uma região controlada pela Companhia que foi invadida, realize uma Marcha do Elefante usando ● como a forma. *(Caso contrário, esse evento não move o Elefante)*.

VIII. Sessões Parlamentares

O jogador com o disco do Primeiro Ministro deve escolher uma lei e levá-la para votação. Ele faz isso ao comprar e revelar, uma de cada vez, até três cartas do baralho de leis e escolher uma. As restantes são descartadas. Os jogadores podem discutir cada lei antes que a próxima seja comprada. No entanto, **se um dilema (indicado na parte superior da carta) for comprado, o Primeiro Ministro deve parar de comprar e escolher essa lei.**

Após escolher a lei, o Primeiro Ministro deve escolher uma política ao girar o braço do disco no sentido horário ou anti-horário. **O Primeiro Ministro deve parar no primeiro espaço que corresponda ao ícone impresso na parte inferior da carta de lei.**

Cada espaço na trilha de Políticas tem dois elementos, uma consequência política e um alvo. Se a lei for aprovada, a consequência política escolhida afetará o alvo (um tipo de empreendimento, cota da Companhia ou um prêmio, como indicado pela cor e ícone do espaço).

Existem três consequências políticas:



- **Imposto.** Cada jogador deve pagar £1 ao banco para cada alvo que ele possui. Para cada um que ele não possa pagar, o alvo deve ser devolvido para sua reserva *(isso inclui o Chefe do Conselho!)*. Quaisquer navios equipados conectados a estaleiros devolvidos permanecem em jogo, mas seus estaleiros anexados não podem ser pegos durante a fase de Ação de Família se o navio estiver em jogo.

  - **Imposto sobre Janelas.** Alguns espaços de política de impostos têm um ícone de janela. Se uma lei for aprovada e um espaço de política com esse ícone for escolhido, todos os jogadores devem pagar uma quantia de dinheiro igual à quantidade de ícones de janela associados a **cada** um de seus membros da família em um prêmio e cada um de seus empreendimentos. Se eles não puderem, o empreendimento ou o membro da família no prêmio é devolvido para sua reserva.



Ícone de Imposto sobre Janelas



- **Bônus.** Cada jogador recebe £1 do banco para cada alvo que ele possui.



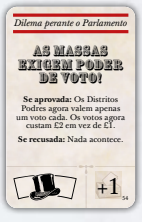
- **Poder.** Troque a posição do marcador de Poder correspondente ao alvo com o próximo marcador de Poder mais alto. Se o marcador de Poder do alvo já estiver na posição mais alta, troque a posição de quaisquer outros dois marcadores de Poder.

Depois, o Primeiro Ministro lê o texto da lei em voz alta e marca o seu apoio inicial *(impresso no canto inferior direito da lei)* usando o marcador de Votos em sua trilha. O Primeiro Ministro deve permitir algum tempo para debate antes de proceder à votação.

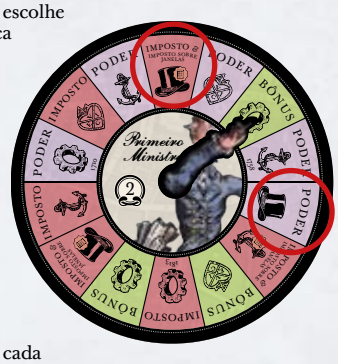
ESCOLHENDO UMA LEI E UMA POLÍTICA

O Primeiro Ministro revela a Lei do Calicô, que tem muito pouco apoio entre os jogadores.
O Primeiro Ministro decide tentar a sorte e revela uma segunda lei.
É um dilema e deve ser escolhida.





Em seguida, o Primeiro Ministro escolhe uma política. Como o ícone indica um empreendimento social, ele deve escolher o primeiro espaço correspondente em sentido horário ou anti-horário a partir do marcador da política atual.



Se ele for em sentido horário, ele chegará a uma política de poder. Se for no sentido anti-horário, ele cobrará impostos de empreendimentos sociais e janelas.

Ele decide ir com o imposto. Se a lei for aprovada, todos os jogadores terão de pagar £1 para cada empreendimento social e cada ícone de janela que possuírem. Depois, eles seguirão as instruções na carta de lei.

Votação

Começando pelo Primeiro Ministro, os jogadores se revezam votando. Depois que um jogador tiver votado, o próximo jogador em sentido horário vota. Após todos os jogadores tiverem a chance de votar, o Primeiro Ministro pode decidir iniciar uma rodada adicional de votação ou parar e resolver o voto. Se nenhum voto foi dado na rodada, a votação deve ser resolvida.



Ícone de Voto

Os votos de um jogador vêm de várias fontes. Cada £1 que ele gasta do cofre de sua família vale 1 voto. Além disso, qualquer carta em sua área de jogo vale a mesma quantidade de votos que os ícones de voto na carta. Ao dar esses votos, rotacione a carta para indicar que ela foi usada. *Ela será rotacionada de volta depois que a votação for resolvida.*

Conforme os jogadores votam, ajuste o marcador de Votos em um espaço para cada voto dado. Os jogadores podem avançar ou diminuir o marcador. Não há limite para a quantidade de votos que podem ser dados. Se o marcador de Votos for avançar além do final de qualquer lado da trilha, coloque dinheiro do banco próximo a essa posição para marcar os votos adicionais. Se ele for movido na direção oposta, subtraia o dinheiro antes de mover nessa direção.

A Oposição

Qualquer jogador que vote contra a lei é parte da oposição. Assim que um jogador vota contra a lei, ele não pode votar a favor dela mais tarde durante essa votação. Todos os membros da oposição devem contar quantos votos eles deram contra essa lei usando qualquer método *(por exemplo, eles podem juntar todas as suas cartas usadas para votar mais o dinheiro que gastaram)*.

Um jogador que tenha votado a favor da lei anteriormente pode mudar de ideia e se juntar à oposição com votos tardios.

- **O Líder da Oposição.** O jogador que deu mais votos contra a lei é o Líder da Oposição e deve pegar o marcador de Líder da Oposição. Se houver um empate, o antigo dono continuará com o marcador.
- **Coalizões na Oposição.** Os jogadores podem dar votos em nome de outro jogador com o consentimento dele. Esse jogador deve ter votado contra a lei ou se comprometido a votar contra ela. Esses votos devem ser adicionados ao total dele ao determinar o Líder da Oposição.
- **A Honra do Primeiro Ministro.** O Primeiro Ministro não pode votar contra a lei atual ou permitir que seus empreendimentos sejam usados para votar para este propósito. No entanto, seus empreendimentos podem ser usados para votar contra uma lei se a sua nota promissória "Vote com os meus empreendimentos..." for usada.



Resolvendo a Votação

Quando a votação termina, a lei é aprovada ou recusada, dependendo da posição do marcador de Votos. Há dois desfechos possíveis:

- ☛ Se a lei tiver -1 de apoio ou menos, ela é recusada. Descarte a lei, resolvendo quaisquer efeitos "Se recusada" se for um dilema. Então, o jogador com o marcador de Líder da Oposição o devolve para a reserva e pega o disco do Primeiro Ministro. Por fim, o novo Primeiro Ministro move a política escolhida para qualquer espaço adjacente na trilha de Políticas e então resolve o seu efeito.
- ☛ Caso contrário, a lei é aprovada. Coloque a lei perto do tabuleiro, ao lado das outras leis aprovadas. O Primeiro Ministro deve pegar uma ficha de lei aprovada para sua área de jogo. Então, resolva a consequência política do espaço selecionado e depois quaisquer efeitos imediatos da lei.

Por fim, devolva as cartas usadas para votos para a orientação normal.

- ⚜ **Falência da Companhia Legislada.** Se uma lei causar a falência da Companhia, a partida termina. Termine a resolução da votação e depois realize a Pontuação Final.

A Votação para a Desregulamentação

Nos cenários 1758 e 1710 longo, o Primeiro Ministro pode iniciar uma Sessão Parlamentar especial no começo do turno, antes da fase de Temporada Londrina. Para fazer isso, o marcador de Situação da Companhia e/ou o marcador de Dívida da Companhia deve estar em um espaço listrado. Se pelo menos um desses marcadores estiver em um dos espaços marcados com uma estrela, o Primeiro Ministro **deve** iniciar uma sessão especial para votar a Desregulamentação.

Se a votação aprovar, diminua a Dívida da Companhia em um espaço para cada duas Dívidas e coloque o marcador de Situação no espaço marcado com um "S". O Primeiro Ministro recebe uma ficha de lei aprovada. Consulte as regras de Desregulamentação para as mudanças adicionais.

Se a lei for recusada, aumente o valor das cotas da Companhia ao colocar (ou virar) a ficha de ponto de vitoria por cota da Companhia no Conselho de Diretores. As cotas não podem valer mais do que +/-3 pontos de vitória. **Diferentemente de outras propostas de lei, essa lei não está associada a uma política. Se ela for recusada, o atual Primeiro Ministro permanecerá no poder e essa lei não será descartada. O Primeiro Ministro também pode votar contra essa lei.**

IX. Manutenção e Atualização

Todos devem pagar por seus membros da família nos prêmios. Cada um deles é pago individualmente, usando a quantia indicada nesse prêmio *(impressa à direita do custo do prêmio)*. Se um jogador não puder pagar pelas despesas de um prêmio, em vez disso, devolva o membro da família para sua reserva e diminua o marcador de pontos de vitória de seu dono de acordo com o valor desse prêmio.

Lembre-se, os jogadores podem transferir fundos entre si a qualquer momento. Se você estiver com dificuldades para pagar as suas despesas, veja se outros jogadores estariam dispostos a te fazer um empréstimo.

Os jogadores agora preparam o tabuleiro para o próximo turno. Se esse for o último turno da partida, pule esta etapa e avance para a Pontuação Final (página 9).

- ☛ Devolva os escrivães à sua Presidência associada.
- ☛ Devolva as fichas de encomenda suprida e os separadores de Presidência para a reserva.
- ☛ Devolva todos os navios adicionais para a reserva.
- ☛ Quaisquer oficiais e regimentos esgotados se tornam ativos. Quaisquer alianças locais são esgotadas.
- ☛ Então, avance o marcador de turnos e prossiga com a primeira fase.

A próxima seção é usada apenas quando os jogadores estiverem em uma partida com Desregulamentação.

Desregulamentação

Estas regras estão ativas durante o cenário 1813. Além disso, elas podem ser ativadas se os jogadores votarem para desregulamentar a Companhia durante os cenários 1710 longo ou 1758.

Empresas

Os jogadores agora podem possuir ações e gerenciar empresas. As empresas podem fazer comércio na Índia independentemente da Companhia e fornecem aos cotistas formas alternativas de receber pontos de vitória.

Os Dois Cofres da Empresa

Cada empresa tem dois cofres: o Cofre Londrino e o Cofre Indiano.

- **Cofre Londrino.** O cofre Londrino é usado para pagar despesas e equipar novos navios. Qualquer dinheiro arrecadado de investimentos é colocado nesse cofre. *Nota: os jogadores não podem transferir dinheiro no cofre de suas famílias para os cofres da empresa e vice-versa!*
- **Cofre Indiano.** O cofre Indiano guarda a receita recebida do comércio na Índia. Esse cofre é usado para pagar dividendos e despesas. O que restar é transferido para o cofre Londrino.

Dissolvendo uma Empresa

Se todos os cotistas estiverem de acordo, uma empresa pode ser dissolvida seguindo as regras de dissolução descritas mais tarde (página 41).

Aposentadoria Especial

Durante a fase de Temporada Londrina, cada jogador com pelo menos uma cota de empresa pode pegar uma aposentadoria adicional usando uma peça de sua reserva em vez de um pensionista. A quantia total de dinheiro gasta para essa aposentadoria não pode exceder o valor do dividendo total mais alto que foi pago por uma empresa da qual ele possua uma cota. **Fora isso, essa aposentadoria é igual a qualquer outra aposentadoria que um jogador pode fazer com um pensionista.** *Nota: mesmo que um jogador possua cotas de várias empresas, apenas uma aposentadoria especial pode ser feita! Além disso, note que descontos em cônjuges podem ser usados para aposentar em prêmios com valores mais altos que o dividendo pago por uma empresa.*



- **Empresas Não Conceituadas.** Uma empresa que ainda não colocou o seu cubo de dividendos ou que esteja com o seu cubo de dividendos no espaço zero não pode ser usada para uma aposentadoria especial.

Empresas na Pontuação Final

No começo da Pontuação Final, os jogadores receberão ou perderão os pontos de vitória indicados no valor da empresa para cada cota da empresa que eles possuam ou cada peça de membro da família que eles tenham na Prisão dos Devedores. Após contabilizar os pontos de vitória recebidos, quaisquer frações restantes são arredondadas para baixo.

Então, independentemente do sucesso ou fracasso da Companhia, os cotistas podem realizar uma aposentadoria especial antes de prosseguir com o restante da Pontuação Final. *Nota: como essa não é uma fase de Temporada Londrina, nenhuma carta é pega do Painel da Temporada Londrina.*

A Fase de Empresas

Após o fim da fase de Família e antes da fase de Contratação, os jogadores agora realizarão a Fase de Empresas. A fase de Empresas tem duas etapas: Investimentos da Empresa e Estratégia da Empresa.

Investimentos da Empresa

A primeira etapa da fase de Empresas não tem uma ordem estabelecida e os jogadores podem realizar as ações seguintes a qualquer momento durante ela. A fase de Empresas termina quando nenhum jogador quiser realizar mais ações. Quaisquer conflitos de tempo relacionados a uma empresa são resolvidos pelo gerente da empresa. Quaisquer conflitos de tempo entre empresas são resolvidos pelo Primeiro Ministro.

Duas das ações descritas nesta seção usam cotas da Companhia. Estas regras são restringidas pelas duas ressalvas descritas abaixo:

- **Cotas da Companhia em Queda.** Se o marcador de Situação e/ou marcador de Dívida da Companhia estiver em um espaço listrado, você não pode usar as cotas da Companhia para criar uma empresa ou para investir.
- **Cotas da Companhia Imaturas.** Você não pode investir com uma cota da Companhia que foi criada nesse turno. Você não pode evitar essa regra ao trocar sua cota com a de outro jogador. *(Os jogadores podem achar útil virar as cotas da Companhia recém-criadas até o fim do turno para indicar que não se pode investir nelas).*

Criando uma Empresa

Um jogador que não esteja gerenciando uma empresa pode criar uma ao devolver uma de suas cotas da Companhia para a sua reserva ou ao virar uma oficina para o seu lado investido. Vire o seu tabuleiro de família para o lado do estatuto da empresa. Coloque um membro da família da sua reserva no espaço de Cotas da empresa para representar a primeira cota da empresa. Coloque um dos seus cubos no espaço mais à esquerda da trilha de Valor (o outro será usado para acompanhar o total de dividendos pagos). Adicione £5 do banco ao cofre Londrino dessa empresa. Sua família agora é considerada uma empresa e você é o gerente dela.

Conselho e Oficina como Investimento

Com o consentimento do gerente da empresa, os jogadores podem investir em uma empresa. Para cada investimento, adicione £5 do banco ao cofre Londrino dessa empresa e coloque um membro da família no espaço de Cotas dessa empresa. Um membro da família em um espaço de Cotas de uma empresa é considerado uma cota da empresa. *Lembrete: assim como cotas da Companhia, cotas de empresas podem ser negociadas entre jogadores.*

Para investir, um jogador deve primeiro devolver uma de suas cotas da Companhia para a sua reserva ou virar uma de suas oficinas para o lado investido.

- **Oficinas Investidas.** Uma oficina investida não é pontuada se a Companhia falir e não gera mais bônus.
- **Limite de Cotas da Empresa.** As empresas podem ter somente 10 cotas. Uma empresa com 10 cotas ainda pode receber investimento, mas não criará mais cotas.

Adquirindo Navios como uma Empresa

Um gerente de empresa pode transferir dinheiro do cofre Londrino da empresa para o banco para equipar navios em estaleiros que são colocados no estatuto da empresa. Cada um custa £3. **Diferentemente da Companhia, o gerente de uma empresa só pode equipar navios com o consentimento do dono do estaleiro.**

- **Recompra de Navios de Jogador na Companhia.** Um gerente de empresa pode comprar qualquer navio de propriedade de um jogador na Companhia com o consentimento do seu dono ao gastar dinheiro do cofre Londrino da empresa. Um navio não esgotado custa £3 e um esgotado custa £2. O dinheiro gasto deve ser adicionado ao cofre do Gerente de Transportes.

Nota: diferentemente da Companhia, as empresas não podem adquirir navios da Companhia ou navios adicionais.

Aquisições Hostis

Se você não gerencia uma empresa e tem o consentimento dos jogadores que coletivamente controlam a maioria das cotas de uma empresa, você pode iniciar uma aquisição hostil. Vire o seu tabuleiro para o lado do estatuto da empresa. Coloque os seus dois cubos de empresa nas trilhas nos espaços correspondentes aos da empresa que você está adquirindo. Mova quaisquer navios, fundos nos cofres e cotas para o seu tabuleiro. O antigo dono então devolve os cubos dele para a reserva e desvira o estatuto da empresa dele para o lado da família.

Fusões

Gerentes de empresas podem consolidar qualquer quantidade de empresas em apenas uma através de uma fusão negociada.

Em uma fusão, a empresa de maior valor entre as que estão se unindo será a empresa primária (se houver um empate, os jogadores escolherão entre as empatadas). Essa empresa continuará após a fusão ser completada. As outras empresas na fusão são chamadas de empresas secundárias.

Como parte de uma fusão, os jogadores podem negociar a transferência de cotas de empresas para outros jogadores. Se a empresa primária tiver mais do que dez cotas após a fusão, as cotas excedentes devem ser devolvidas às reservas de seus donos com o consentimento deles.

Para que uma fusão negociada aconteça, todas as empresas envolvidas devem ter o consentimento de todos os cotistas. Todas as negociações de fusão são consideradas uma transferência imediata e única *(e, portanto, vinculativas)*.

Após uma fusão ser acordada, todas as empresas secundárias transferem e unificam seus cofres, cotistas e navios em uma única empresa. Então, as empresas secundárias viram seus tabuleiros para o lado de família.



Estratégia da Empresa

Após a etapa de Investimentos da Empresa, todos os gerentes de empresa devem escolher simultaneamente e secretamente sua zona marítima de comércio e quanto dinheiro será gasto para fazer comércio.

Primeiro, cada gerente de empresa secretamente escolhe qual zona marítima e porto de origem pretende usar para fazer comércio e quanto dinheiro do cofre Londrino de sua empresa ele irá gastar na tentativa. Ele indica isso ao colocar a carta de estratégia da empresa correspondente virada para baixo ao lado do tabuleiro de jogador e ao colocar o dinheiro que ele pretende gastar no espaço correspondente do tabuleiro de empresa. Uma empresa pode escolher uma zona marítima **desde que ela tenha pelo menos um navio**, mesmo que o porto de origem associado esteja bloqueado.

Gerentes de empresa que não quiserem fazer comércio podem escolher a estratégia de "Confraternização". Nenhum dinheiro pode ser alocado nessa estratégia. Uma empresa com essa estratégia não fará comércio ou pagará dividendos *(ela ainda deve pagar despesas!)*, mas ela permitirá que uma empresa mantenha seu marcador de dividendos anterior para efeitos de aposentadorias especiais.

Os jogadores devem cobrir o dinheiro alocado para sua estratégia com suas mãos ou com qualquer outro método que eles concordem. Assim que todos os jogadores tenham tomado suas decisões, os jogadores revelam a quantia que gastaram, mas suas cartas de estratégia devem continuar viradas para baixo. *Nota: as empresas têm somente uma tentativa de fazer comércio a cada turno, então certifique-se de alocar o suficiente!*

Suprindo Encomendas como uma Empresa

No começo das Operações de uma Presidência *(antes das ações serem realizadas)*, qualquer empresa com uma estratégia que esteja associada a essa Presidência revela sua estratégia e faz uma verificação com uma quantidade de dados igual ao dinheiro alocado para sua estratégia. O dinheiro, então, é pago ao banco. Se pelo menos um sucesso for obtido, a empresa pode fazer comércio. Cada empresa que fizer comércio com sucesso tem um valor de iniciativa igual ao total de seus navios **menos o número de dados bem-sucedidos** *(1s e 2s)* que tenha rolado. Esse número pode ser negativo.

As encomendas são supridas após o Presidente ter obtido uma rolagem bem-sucedida enquanto realiza a ação de Comércio. A rolagem de um Presidente determina a iniciativa dele, assim como uma empresa, e conta todos os navios na zona marítima da Presidência dele.

- **Presidência Vaga ou Fracasso no Comércio.** Se o Presidente estiver vago ou não fizer comércio (por qualquer motivo), empates na iniciativa são decididos pelo marcador de Chefe do Conselho. As empresas com estratégias associadas a essa Presidência suprem encomendas após seu Comandante ou seus Governadores tiverem uma chance de agir.

Os jogadores, então, suprem encomendas começando pela empresa ou Companhia com a menor iniciativa e seguindo para a maior. Quando for a vez dele, o Presidente ou gerente de empresa fazendo comércio na Presidência associada supre o máximo de encomendas possível. Empates em iniciativa são decididos pelo Presidente em operação.

As empresas suprem uma quantidade de encomendas abertas até o número de navios que elas possuem **mais um**. As encomendas devem ser supridas começando pelo porto de origem indicado na estratégia delas. Ao suprir uma encomenda, você deve ser capaz de traçar um caminho de volta para esse porto através de qualquer número de encomendas que você tenha suprido.

Você só pode suprir cada encomenda uma vez. Quando uma empresa supre uma encomenda pela primeira vez, marque-a com uma ficha de encomenda suprida. Depois, adicione o valor da(s) encomenda(s) ao cofre Indiano da sua empresa.

- **Encomendas Supridas Anteriormente.** As empresas podem suprir encomendas já supridas nesse turno por outras empresas ou pela Companhia. A Companhia pode suprir encomendas já supridas por empresas nesse turno. Suprir uma encomenda já suprida anteriormente gerará metade do seu valor indicado, arredondando para baixo.

Por fim, avance o marcador de Valor da sua empresa em um espaço para cada £6 que você adicionou ao cofre Indiano da sua empresa nesse turno.

FAZENDO COMÉRCIO COM EMPRESAS

O Presidente de Madras (Rosa) está prestes a começar as operações da Presidência. A empresa de Verde revela que a sua estratégia está voltada para o Sul do Oceano Índico com £4. Verde rola e é bem-sucedido. Ele tem 2 navios e rolou 3 sucessos, então ele anuncia que o seu valor de iniciativa é -1. Esse é um resultado muito bom!



O Presidente retoma sua operação e mais tarde decide Fazer Comércio, ele declara duas regiões fora de sua região de origem e rola 5 dados (gastando £7). Seu valor de iniciativa é 2 (4 navios menos 2 sucessos).



As encomendas são supridas em ordem de iniciativa. A empresa de Verde supre as duas encomendas em Madras e a de Hyderabad (£16 no total). *Lembre-se: as empresas suprem uma encomenda a mais do que elas têm de navios!* Verde avança o seu marcador de valor em 2 espaços (1 para cada £6 geradas com Comércio) e as £16 são adicionadas ao cofre Indiano da empresa.



O Presidente é o próximo. Ele supre as mesmas encomendas, mas recebe somente metade dos seus valores e supre uma encomenda adicional em Marata com o seu último navio (£9 no total). O Presidente, então, pega o seu bônus de £4 e cada escrivão posicionado gera £1 (£2 para Amarelo, £1 para Rosa).

Despesas e Dividendos de Empresas

No começo da fase de Receita, antes da Companhia pagar suas despesas, as empresas pagarão suas despesas e dividendos na ordem de iniciativa, seguida por todas as outras empresas, com empates resolvidos pelas janelas de seus Gerentes, e depois em sentido horário começando pelo Primeiro Ministro.

Despesas e Dissolução de Empresa

Cada empresa deve pagar pelas seguintes despesas:

- Pague £1 para cada navio no estatuto da empresa.
- Pague £1 para cada cota no espaço de Cotas da empresa ou pague o valor da empresa em £, o que for mais alto.

As despesas podem ser pagas pelo cofre Londrino e/ou Indiano de uma empresa.

Se uma empresa não puder pagar suas despesas, ela deve ser dissolvida. Mova cada peça de cota para o espaço de Prisão dos Devedores na carta de Desregulamentação *(as peças aqui diminuem a pontuação do jogador em um ponto de vitória)*. Todos os navios de propriedade da empresa são devolvidos para os estaleiros correspondentes. O gerente da empresa, então, vira seu estatuto da empresa de volta para o lado de família. *Nota: quaisquer oficinas investidas na empresa permanecerão no seu lado investido pelo resto da partida!*

- **Investimentos Emergenciais.** Uma empresa à beira da dissolução pode receber investimentos de qualquer jogador e usar esse dinheiro para cobrir as despesas, seguindo as regras de Conselho e Oficinas como Investimento (página 38). Qualquer dinheiro restante após o pagamento de despesas é perdido. Por fim, diminua o valor da empresa em 1 espaço por investimento emergencial recebido. *Nota: se uma empresa tiver 10 cotas, ainda é possível investir nela, mas nenhuma cota nova é gerada.*
- **Fusões Emergenciais.** Uma empresa à beira da dissolução pode participar de uma fusão negociada com uma outra empresa nesse momento. Como parte da fusão, a outra empresa deve primeiro pagar suas próprias despesas (se já não tiver feito isso) e pagar quaisquer despesas pendentes da empresa à beira da dissolução.

Dividendos de Empresas

O gerente pode escolher pagar uma quantidade de dividendos usando o dinheiro no cofre Indiano da empresa. Para cada dividendo, £1 é paga para cada cota ao jogador dono dessa cota e £1 é dada ao jogador que é o gerente da empresa. Todo o dinheiro de dividendos é pego apenas do cofre Indiano.

- **Dividendos Opcionais.** Diferentemente dos dividendos da Companhia, qualquer cotista pode decidir não ser pago por qualquer quantidade de suas cotas em qualquer dividendo, desde que o gerente concorde. *Por exemplo, uma empresa tem os seguintes cotistas: Azul (2 + Gerente) e Amarelo (2) e £8 para pagar. Normalmente, cada dividendo pagaria £5, mas isso não permite que o gerente pague todas as £8. Se Azul abdicar de uma cota de dividendos duas vezes, todas as £8 podem ser pagas. Azul e Amarelo receberiam £4 cada um.*

Então, o gerente da empresa deve registrar a quantia total de dinheiro pago em dividendos ao colocar o cubo de dividendos da empresa na trilha de Saldo da Companhia. *Esse valor será usado pelos cotistas para determinar o valor máximo de suas aposentadorias especiais (página 37).*

- **Empresas Confraternizando.** Qualquer empresa que escolheu a estratégia de "Confraternizar" deve manter o marcador de dividendo dela em seu espaço atual e **não** o definir como zero para refletir sua falta de dividendos nesse turno.

Por fim, qualquer dinheiro restante no cofre Indiano da empresa deve ser movido para o cofre Londrino.

Empresas e Tempestades

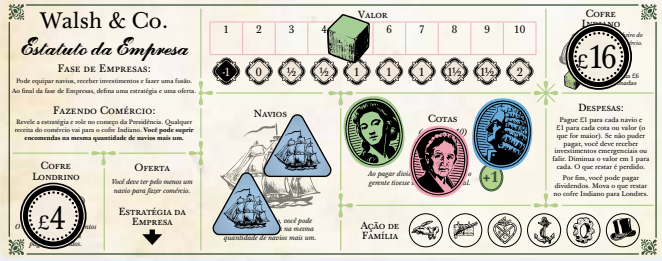
Ao rolar por tempestades durante a fase de Eventos na Índia, trate todos os navios da empresa como se eles estivessem na zona marítima indicada pela estratégia da empresa. Se a estratégia foi "Confraternizar", os navios da empresa não serão afetados por tempestades.

DESPESAS E DIVIDENDOS DE EMPRESAS

É o começo da fase de Receita e Verde agora deve pagar as despesas e dividendos de sua empresa.

Primeiro, as despesas devem ser pagas. £2 são pagas pelos navios. Em seguida, £5 devem ser pagas pelo valor da empresa. *(Se a empresa tivesse 6+ cotas, esse valor teria de ser pago em vez disso)*. O dinheiro pode sair de qualquer cofre para pagar despesas.
A empresa tem £13 restando no Cofre Indiano.

Em seguida, Verde decide pagar dividendos. Cada dividendo custa £4 (£3 para as cotas, £1 para o gerente). Ele escolhe pagar 3 dividendos. Verde recebe £6, Rosa e Azul recebem £3 cada um. O cubo de dividendos da empresa é colocado então no espaço 12 da trilha de Saldo da Companhia. Esse número será consultado durante as aposentadorias especiais.



Durante a próxima Temporada Londrina, Verde, Rosa e Azul poderão gastar dinheiro em uma aposentadoria especial da sua reserva, que poderão se aposentar para qualquer prêmio com o custo de até £12.

Nota: essa aposentadoria especial pode ser usada até durante a Pontuação Final.

Jogando com Um ou Dois

Na partida solo ou para dois jogadores, você jogará contra a Coroa. A Coroa é geralmente focada em ver a Companhia dando certo, com eles se tornando o poder dominante dentro da Companhia. Em outros momentos, a Coroa prefere ver a Companhia falir. Você deve negociar com a Coroa e influenciar as decisões dela para tomar a vitória para você. Às vezes a Coroa tomará decisões ruins para a Companhia e pagar por favores caros pode ser a única maneira de manter essas decisões sob controle. Você faz isso através de um conjunto de 12 cubos de promissória da Coroa. Existe uma quantidade limitada de cubos de promissória, então você deve fazer favores à Coroa em contrapartida para recebê-los de volta.

A partida segue todas as regras normais para vários jogadores, com os seguintes ajustes:

Preparação

Prepare uma partida em qualquer cenário. É recomendado usar o cenário 1710 na sua primeira partida com a Coroa. Antes de distribuir cartas de preparação, siga essas etapas:

1. A Coroa usa o tabuleiro de família intitulado "A Coroa".
2. Dê à Coroa os membros da família de dois jogadores, para que ela tenha 36 peças em vez de 18. Ela usará primeiro todos de uma cor ao posicionar membros da família.
3. Divida os 12 cubos de promissória da Coroa igualmente entre a Coroa e os jogadores humanos (ou seja, 6 para cada em uma partida solo e 4 para cada em uma partida para 2 jogadores).
4. A Coroa fica em último na ordem, em relação a quem foi o Chefe do Conselho durante a preparação, ou antes do jogador que é o próximo na ordem de cargos, se a Coroa for o Chefe do Conselho.

Finalizando a Preparação como Jogador Solo

A Coroa age como dois jogadores na preparação de uma partida solo. Embaralhe as 12 cartas de preparação, compre 3 cartas, escolha 1 para manter e dê 2 para a Coroa. Repita isso mais 3 vezes, de modo que você termine com 4 cartas de preparação e a Coroa com 8.

Como uma variante, o jogador pode distribuir as cartas de preparação aleatoriamente. Distribua 4 para o jogador solo e 8 para a Coroa.

Finalizando a Preparação com Dois Jogadores

Prepare uma partida para 3 jogadores, com a Coroa como uma família. Embaralhe 12 cartas de preparação, cada jogador compra 3 cartas, escolhe 2 para manter e dá a carta restante para a Coroa. Repita isso 2 vezes. Cada jogador e a Coroa terão 4 cartas de preparação.

O Botão de Jogador

Escolha um componente ou objeto para ser o Botão de Jogador *(pode ser um cubo de empresa não utilizado pela Coroa ou qualquer outro componente do jogo não utilizado)*. Entregue o Botão de Jogador ao jogador sentado à direita (sentido anti-horário) ou à esquerda (sentido horário) da Coroa, de acordo com a direção apontada pelo dedo na carta de IA atual.

Cada vez que a Coroa tiver que decidir entre dois jogadores, ela escolherá o jogador segurando o Botão de Jogador. Da mesma forma, se houver discordância sobre qual dos dois jogadores pode agir em uma certa situação *(por exemplo, se ambos quiserem realizar o mesmo favor pela Coroa ao mesmo tempo)*, a decisão vai para o jogador segurando o Botão de Jogador. Em ambos os casos, esse jogador deve então passar imediatamente o Botão de Jogador ao outro jogador.

Um jogador segurando o Botão de Jogador pode transferi-lo para o outro jogador como parte de uma negociação.

Dificuldade

Você pode ajustar a dificuldade da Coroa da seguinte maneira:

- **Fácil.** 5 cartas de nota promissória, que podem ser trocadas por cubos de promissória, estão disponíveis para cada jogador (veja o tabuleiro de família da Coroa).
- **Normal.** As cartas de nota promissória não estão disponíveis para troca por cubos de promissória.
- **Difícil.** Como no nível Normal, mas também dê mais 4 cubos de promissória para a Coroa (2 de cada jogador em uma partida para dois jogadores).
- **Especialista.** Como no nível Difícil, mas também dê para a Coroa 3 cartas de preparação adicionais.

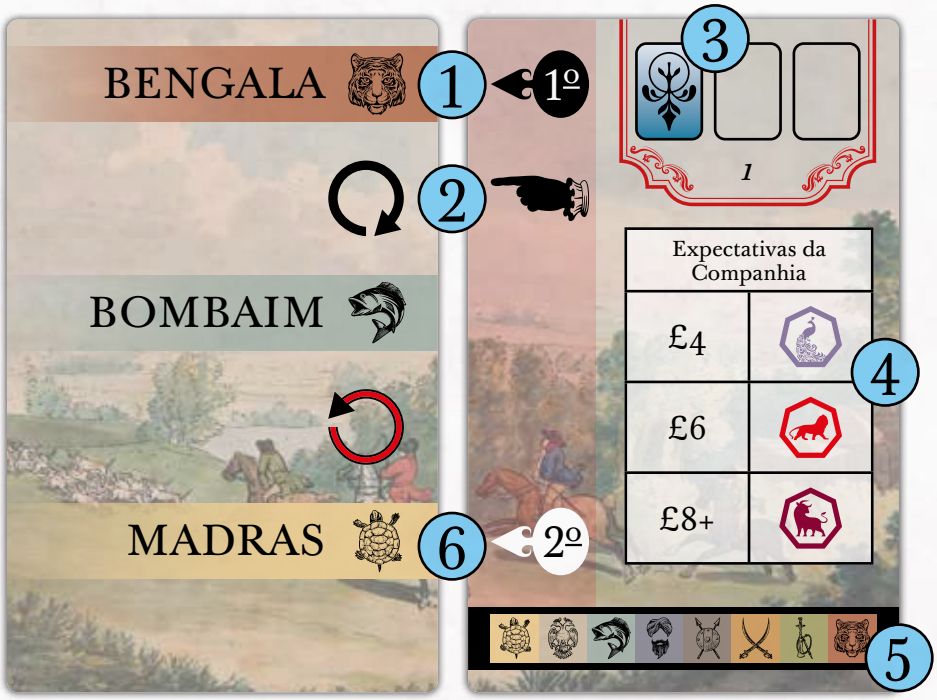
Antes de Começar a Jogar

Embaralhe as cartas de IA e coloque o baralho virado para baixo; compre e revele a carta do topo, colocando-a virada para cima à direita do baralho virado para baixo. Coloque o marcador de temperamento (use um marcador de oportunidade não utilizado) no tabuleiro de família da Coroa, de acordo com o ícone na carta de IA revelada.

Como Jogar

O Manual da Coroa será usado para determinar o comportamento e as interações da Coroa durante cada partida. O comportamento da Coroa para qualquer fase atual é ditado pelo Manual da Coroa e é geralmente afetado pelo temperamento atual. No entanto, os jogadores são encorajados a não olhar além da fase em que eles estão no Manual. O temperamento da Coroa é determinado pela carta de IA atual e desempates são determinados ao usar a carta de IA atual e o baralho de cartas de IA.

Ao longo da partida, os jogadores podem modificar as ações da Coroa ao gastar cubos de promissória. Os jogadores podem receber cubos de promissória ao agir de formas benéficas à Coroa. Ao jogar com dois jogadores, cubos de promissória podem ser usados em negociações e trocados entre os jogadores a qualquer momento.



Baralho de IA

Você frequentemente terá que consultar a carta de IA virada para cima e o baralho de IA ao desfazer empates.

Quando a Coroa tiver que escolher entre as Presidências, escolha a Presidência indicada no verso da carta no topo do baralho de IA apontada pela seta preta (1). Se essa Presidência não for adequada, ou se a Coroa tiver que escolher uma segunda Presidência, escolha a indicada pela seta branca (6). Se a segunda Presidência não for adequada, então a Coroa escolherá a terceira Presidência restante. *Por exemplo, primeiro escolha a Presidência de Bengala, depois Madras e depois Bombaim.*

Quando a Coroa tiver que escolher uma direção, use a direção apontada pelo dedo (2). *Por exemplo, a direção selecionada é no sentido horário.*

Quando a Coroa tiver que escolher uma entre três cartas em exibição, escolha a carta na posição da carta sombreada na parte superior da carta de IA (3). Se a carta não estiver disponível, escolha a próxima carta à direita, dando a volta para a esquerda se necessário. *Por exemplo, a Coroa escolheria a carta mais à esquerda no Painel da Temporada Londrina.*

Quando a Coroa mudar de temperamento durante as ações do Chefe do Conselho, use a tabela para determinar seu novo temperamento (4). *Por exemplo, se a Situação da Companhia estiver no primeiro ou segundo espaço, o temperamento da Coroa mudará para o pavão.* Um jogador não pode afetar o estado da partida de nenhum jeito antes de determinar o novo temperamento da Coroa depois que uma nova carta de IA é virada.

Quando a coroa tiver que decidir entre regiões, use a prioridade de regiões indicada na parte inferior da carta de IA (5). A Coroa escolhe a região mais à esquerda da lista e segue para a direita. *Por exemplo, a Coroa escolheria primeiro Madras, depois Mysore, Bombaim, Punjab, Deli, Marata, Hyderabad e por fim Bengala.*

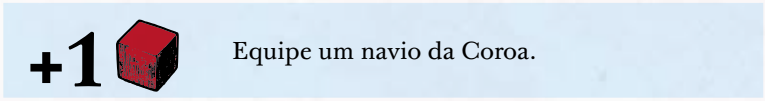
Favores e Cubos de Promissória

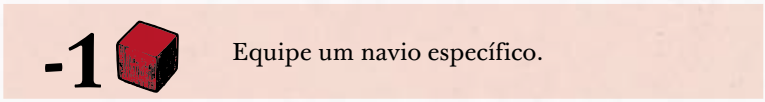
Na maioria das fases, cubos de promissória podem ser trocados de/para a Coroa em uma economia fechada através de um favor. Existem dois tipos de favores: favores que exigem que você pague cubos de promissória para a Coroa (indicados por espaço vermelho) e favores que forçam a Coroa a lhe dar cubos de promissória (indicados por um espaço azul). A maioria dos favores estão indicados no Manual da Coroa. Os favores têm duas restrições críticas:

- Os favores estão disponíveis apenas durante a resolução da fase ou etapa indicada.
- Você pode realizar quantos favores quiser, mas nunca poderá realizar um favor que você não possa pagar completamente, embora você possa realizar um favor que lhe renderá menos cubos de promissória do que os disponíveis na Coroa.

Alguns favores adicionais estão listados no tabuleiro de família da Coroa. Diferentemente dos favores no Manual da Coroa, esses favores podem ser realizados a qualquer momento durante a janela de tempo descrita no tabuleiro de família da Coroa.

Aqui estão alguns exemplos de favores:





No primeiro exemplo, você pode ganhar um cubo de promissória para cada navio de propriedade da Coroa que você equipar. No segundo, você pode pagar um cubo de promissória à Coroa para fazer com que o Gerente de Transportes (se estiver sob o controle da Coroa) equipe um dos seus navios.

Alguns favores têm espaços mais escuros com um contorno mais espesso. Esses favores são obrigatórios e devem ser realizados se as condições forem atendidas.

Esclarecimentos para a Coroa

O termo "mais" se refere a ter comparativamente mais ou a mesma quantidade de alguma coisa, com um mínimo de 1. O termo "menos" se refere a ter comparativamente menos ou a mesma quantidade de alguma coisa, incluindo zero.

Se a Coroa tiver mais do que uma opção, o jogador solo (ou o jogador com o Botão) pode fazer uma escolha livre entre elas quando as regras não fizerem uma distinção.

A "maior" e "menor" rota de comércio se refere à quantidade máxima de encomendas que um Presidente poderia suprir de uma vez, independentemente da quantidade de navios.



Notas

Créditos

Design do Jogo, Design Gráfico e Pesquisa: Cole Wehrle
Desenvolvimento: Drew Wehrle (Segunda Edição), Chas Threlkeld (Primeira Edição)
Design da Coroa: Richard Wilkins
Arte: Janek Lipiński (tabuleiro, retratos, ícones e texturas), Amita Pai (pinturas de ganjifa), Amarjeet Bitke (esculturas), Corey DeVore (esculturas)
Editor: Travis D. Hill
Modelo no Tabletop Simulator: Drew Wehrle

Playtesting: Daniil Afanasev (Otto von Afusbah), Leonard Ash, Mathieu Barsacq, Adam Bell, Vincent Bertoni, Luke Bridwell, Thomas Butler, Trysten Cain, Cat, Aaron Chady, Glen Cupples, Alexander Dimic, Nahvid Etedali, Zane Fisher, Paul Forman, Don Gunnell, Reid H, Haze, Lee Hook, Christian Jensen, Matthew A. Jonassaint, Tom Kassel, Tom Kenny, Vytauta Kubilius, JC Kwok, Drew Lawson, Jason Lindner, Sergio López Fernández, Jaiden Manacsa, Christopher McKeon, Jon Mott, Brad Neuhauser, Michael Norrish, Olyball, Joshua Orkin Clark, Matthew J. H. Peronto, Álvaro Manuel Recio Pérez, Alexander Ploberger, Stephen Rausch, Gareth Roberts, Arden Rogow-Bales, Matthew Rohn, Chip Roush, Andreas Rovio, Guerric Samples, John Schmidt, Ryan Schneider, Charles Simon, Matilda Simonsson, Matthew Smith, Charles Smith, Jason Stone, Cole Swingholm, Karl Södrén, Chas Threlkeld, Liam Trench, Nic Tringali, uropb, Voltaire Valdellon, Arno van de Velde, Nicholas Vetterli, Samuel Vriezen, Russell White, Richard Wilkins, Brian Williams, Don Wilson, Mark Wright e Alex Yeghiazarian

Percurso e Dedicação da Criação

Os primeiros esboços do design de John Company foram rabiscados por volta do final de 2009 em uma varanda em Bloomington, Indiana. Naquela época, eu tinha acabado de descobrir The Republic of Rome da Avalon Hill (1990), e eu queria muito encontrar mais jogos que explorassem a história das instituições. Eu tentei de verdade terminar um jogo sobre monopólios estatais dos séculos dezessete e dezoito em 2011 e 2013, mas ambas as tentativas deram errado. Então, tendo completado alguns designs menores, eu tentei novamente em 2016 e consegui terminar a primeira edição de John Company mais ou menos um ano depois.

A realização de John Company foi desafiadora. Naquela época, minha esposa e eu estávamos criando nossos dois filhos pequenos em um micro apartamento da Universidade do Texas no alojamento de alunos de pós-graduação em Austin e mal tínhamos o suficiente para manter nossa pequena família bem. A finalização do jogo coincidiu com as últimas etapas da minha dissertação e a nossa mudança de volta para o Meio-oeste. Apesar de estar grato por ter conseguido terminar o design em tempo, eu também queria revisitar o jogo um dia.

Logo depois de terminar a segunda edição de Pax Pamir, no inverno de 2018, Drew e eu começamos a revisar John Company. O plano original era de fazer pequenas mudanças, basicamente cosméticas. No entanto, conforme nos debruçávamos na arquitetura do jogo, logo percebemos que algumas de suas fundações teriam que ser reconstruídas. Nós mantivemos nossas prioridades gerais perto das que ajudaram na renovação de Pax Pamir. Queríamos que a nova edição oferecesse uma produção bonita, mas sensata, que reforçasse as fundações do jogo e tornasse o escopo geral do design mais acessível.

A segunda campanha de financiamento coletivo de Pax Pamir foi duas vezes melhor que a primeira, e deu a Drew e a mim um tempo muito necessário para respirar, o que nos permitiu passar mais um ano preparando John Company antes de começar os testes públicos. Nós mostramos o nosso trabalho pela primeira vez publicamente na San Diego Historical Games Convention de 2020 a convite de Harold Buchanan. A apresentação deu a Drew e a mim a confiança para levar o jogo aos testes com o público e para marcar o Kickstarter para a primavera de 2021. A campanha levantou aproximadamente $800.000 e nos permitiu ir atrás da produção mais ambiciosa que nós já tínhamos tentado.

Assim como o desenvolvimento de Oath: Chronicles of Empire and Exile (2020), John Company se beneficiou de um grande grupo de playtesters remotos. Esses playtesters estavam organizados no servidor de Discord da Wehrlegig Games & Friends e participaram na praticamente constante discussão sobre o jogo. De vez em quando ficava complicado coordenar essa discussão ao mesmo tempo que fazia meus próprios testes, edição e trabalho de design gráfico. Mas o jogo é muito melhor por causa dessas conversas. Eu estou extremamente orgulhoso do nosso trabalho no último ano, e eu realmente acredito que nós todos construímos algo muito especial juntos. O design final é um testamento do cuidado e da atenção deles.

Esse foi um projeto muito difícil de completar e Drew e eu somos gratos pelo apoio de nossos amigos e famílias que, entre outras coisas, toleraram as nossas várias sessões de trabalho imprevistas. Nós amamos demais todos vocês e prometemos passar menos tempo falando sobre o comércio global do século dezoito e debatendo as vantagens das diferentes gramaturas de papelão. Além disso, eu gostaria de dedicar esse jogo à minha parceira Cati, que me ajudou com problemas grandes e pequenos nesse ano e ao meu irmão Drew, que, talvez mais do que qualquer um, fez com que o trabalho na nossa pequena empresa fosse possível.

Lendo a História de Origem do Império

Existem muitos jogos sobre impérios. Na maioria, sua existência e coerência interna são tidas como certas. Isso faz com que os designs sejam arrojados, mas a história seja bem ruim. Nenhum império surge do nada completamente desenvolvido. Suas genealogias são tão confusas quanto os seus funcionamentos. John Company incorpora essa complexidade e tenta contar uma pequena parte da história de origem do Império Britânico. No jogo, os jogadores assumem o papel de ambiciosas famílias que estão interessadas em se promover na sociedade civilizada e que veem na Companhia Britânica das Índias Orientais um meio para esse fim. Em alguns aspectos, esse é um jogo sobre atores banais do império e com que frequência pessoas decentes e bem intencionadas podem fazer coisas realmente terríveis para alavancar suas próprias expectativas.

No entanto, não há limites para o que um jogo pode fazer. Os jogos se destacam em manipular nossas simpatias e em fazer com que situações normalmente remotas pareçam imediatas. Para isso, eles geralmente manipulam os registros históricos para efeitos narrativos e argumentativos. John Company não é diferente. Ele é essencialmente um trabalho de ficção história, que, eu espero, desvela o seu tema e encoraja seus jogadores a ir mais fundo.

Quando se trata de aprender mais sobre a Companhia, há vários pontos de partida excelentes. O melhor relato em volume único ainda é *The Honourable Company* (1991) de John Keay. Aqueles interessados em documentos primários devem dar uma olhada no primeiro volume de *Archives of Empire* (2003) editado por Barbara Harlow e Mia Carter. Para aqueles interessados em entender os danos causados pela Companhia e a sobrevida traiçoeira de muitas das suas políticas, vejam o pequeno e brilhante *Inglorious Empire* (2018) de Shashi Tharoor. Os que querem entender melhor o contexto específico da dramática ascensão da Companhia no meio do século dezoito devem procurar *The Anarchy* (2019) de William Dalrymple. O livro de Dalrymple é muito bem escrito e envolvente.

Quem quiser explorar mais histórias das famílias que tornaram a Companhia possível devem procurar *The East India Company at Home,* 1757-1857 (2018) editado por Margot Finn e Kate Smith e seu blog complementar (ambos estão disponíveis gratuitamente online). Muito se pode ganhar também lendo vários romances do século dezoito. Eu particularmente sugeriria *Feira das Vaidades* (1847-48) e *The Newcomes* (1854-55) de William Makepeace Thackeray e *Dombey & Filho* (1846-48) de Charles Dickens. Os que tiverem acesso a uma biblioteca acadêmica devem dar uma olhada no muito caro, mas interessante, *The East India Company's Maritime Service* 1746-1834 (2010) de Jean Sutton.

Para aqueles que quiserem ir mais fundo, uma visão completa de como a Companhia operava e fazia dinheiro pode ser encontrada em *The Trading World of Asia and the East India Company* 1660-1760 (1978) de K. N. Chaudhuri. Isso é muito bem reforçado pelo *Indian Society and the Making of the British Empire* (1998) de C. A. Bayly. Apesar de cobrir um período anterior ao do jogo, eu também sugeriria *The Company-State* (2011) de Philip J. Stern, que descreve as bases da Companhia e esclarece os padrões mais amplos de seu comportamento, especialmente no contexto da política britânica. A parte posterior dessa história pode ser encontrada em *The East India Company in Eighteenth-Century Politics* (1952) de Lucy Sutherland.

Por fim, para aqueles interessados em explorar algumas das grandes questões de identidade nacional e cultura, eu sugeriria começar por *Comunidades Imaginadas* (1983) de Benedict Anderson, *Cultura e Imperialismo* (1993) de Edward Said e *Making England Western* (2014) de Saree Makdisi.

Galápagos

TRADUÇÃO: Eduardo Bicalho
REVISÃO: Luis Perdomo
DIAGRAMAÇÃO BR: Robson Minghini

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR

John Company: Segunda Edição, Primeira Impressão, 2022
Jogo Publicado por Wehrlegig Games LLC

Este jogo é licenciado sob a licença
Creative Commons license BY–NC–SA 4.0.