

Die Kompanie

VORSITZ	Erhöhe die Schulden der Kompanie bis zu 3x (oder öfters mit Zustimmung des Kollegiums). Erhöhe das Vermögen um je £5.	Verteile dann das Vermögen an die Ämter.	
DIREKTOR DES HANDELS	Erst Sondergesandter; dann bis zu 2 Bewegungen. Jede Bewegung verlegt 1 Schreiber oder 1 Schiff zwischen Präsidenschaften oder Seeregionen.	Sondergesandter: 1 Würfel pro ausgegebenem £1. Bei Erfolg, öffne den Handel mit China oder öffne 1 geschlossenen Auftrag in einer Region, die nicht von der Kompanie kontrolliert wird.	
FLOTTEN-VERWALTER	Gib Geld aus, um Schiffe auszurüsten und platziere sie in beliebigen Seeregionen. Du darfst maximal £2 in deiner Schatulle behalten (der Rest muss ausgegeben werden).	£2 für Charterschiffe £3 für Schiffe auf der Werft £5 für Kompanie-Schiffe, wenn alle Schiffe der Familien ausgerüstet sind.	
MILITÄRISCHE BELANGE	Zuerst: 2 Armee-Bewegungen. Jede Bewegung bewegt 1 Offizier oder 1 Regiment zwischen Armee-Feldern.	Weise dann Offiziersanwärter Armeen zu.	Ernenne schließlich Kommandanten, wenn ein Platz frei ist oder eine andere Familie die meisten Einheiten in einer Armee hat. Du entscheidest bei Gleichstand.
PRÄSIDENTEN	Die Präsidenten entscheiden, in welcher Reihenfolge sie selber, ihre Gouverneure, ihre Kommandanten agieren. Präsidenten dürfen Handel treiben. Bestimme die Region, wo du Handel treiben möchtest. <i>(Du kannst nicht mehr Regionen bestimmen, als Händel möglich sind).</i> Nutze 1 Würfel pro verwendetem £1. Ziehe 1 Würfel pro bestimmter Region ab, die nicht deine Heimatregion ist.	Bei Erfolg, erfülle so viele Aufträge in vorher bestimmten Regionen, wie du Schiffe in deiner Seeregion hast. Beim Erfüllen von Aufträgen beginnst du im Heimathafen, dann dazu angrenzend und mit „leeren“, offenen Aufträgen. Schreiber werden zuerst gelegt. Erhöhe das Vermögen um den genannten Betrag.	Familien erhalten £1 pro gelegtem Schreiber. Du bekommst £ gemäß der Anzahl der erfüllten Aufträge. Wichtig: Jeder Präsident darf pro Runde nur 1x erfolgreich Handel treiben!
KOMMANDANTEN	Zuerst: Erwerbe lokale Allianzen mit Geld aus der Schatulle des Präsidenten und seiner Zustimmung. Dann darfst du einsetzen. Wähle aus folgender Liste ein Ziel: <ul style="list-style-type: none"> ☛ Heimatregion. ☛ Mit deinem Präsidenten verbundene, kontrollierte Region mit mindestens 1 Unruhe oder geschlossenen Aufträgen. ☛ An diese angrenzende Region, die nicht von der Kompanie kontrolliert wird. 	Nutze pro Offizier und Regiment 1 Würfel. Nutze zudem eine Anzahl Würfel entsprechend der Stärke von genutzten Allianzen. Ziehe 1 Würfel pro Turm-Ebene deines Ziels ab. Nun würfeln die Familien mit 1 Würfel pro Offizier (wird bei einer 6 entfernt). Bei Erfolg machst du Beute. Nimm £4 pro Turm-Ebene plus Beute-Modifikator wenn auf der Vorderseite (Minimum +1, wenn Offiziere teilnehmen).	Teile Beute wie folgt: Beginnend vom Kommandanten und weiter im Uhrzeigersinn nehmen Familien: <ul style="list-style-type: none"> ☛ £1, wenn sie den Kommandanten stellen. ☛ £1 pro eingesetztem Offizier. Nach einem Durchgang wird £1 pro Regiment und lokaler Allianz an die Bank gezahlt. (Wiederholen, wenn Beute übrig bleibt.)
<p>Nach dem Teilen der Beute nimmt dann der Kommandant 1 Trophäe pro Turm-Ebene. Öffne alle Aufträge in der Region und entferne alle Unruhe. Schaffe ein Gouverneursamt (wenn nicht bereits von der Kompanie kontrolliert). Bei einem katastrophalen Misserfolg wird der Kommandant entfernt und verliert 50 % (aufgerundet) seiner Trophäen.</p>			
GOVERNEURE	Kann mit deinem Würfelvorrat verwalten. Bei Erfolg bekommst du £1 und suchst 1 Ergebnis aus. Bei Misserfolg legst du 1 Unruhe. In jedem Fall wird nun der Würfelvorrat um 1 Würfel gekürzt. Ein Erfolg nach einem fehlgeschlagenen Versuch gibt £2 statt £1.	Dies sind mögliche Verwalten-Ergebnisse: <ul style="list-style-type: none"> ☛ Lege 1 Regiment in die Armee deines Präsidenten. ☛ Lege 1 Kompanie-Schiff in die Region. Ist dort bereits eins, lege es stattdessen in die Seeregion deines Präsidenten. ☛ Erhöhe das Vermögen der Kompanie oder des Präsidenten um £2. Wird dies mehr als 1x in dieser Runde gemacht, lege 1 Unruhe pro Ausführen. 	
SUPERINTENDANT DES HANDELS IN CHINA	Darf 1x in China Handel treiben. Nutze 1 Würfel pro Schiff in China. bei Erfolg erhöhst du das Vermögen um £4 pro Export-Symbol in einer von der Kompanie kontrollierten Region.	Bei Erfolg bekommst du £1 pro Export-Symbol in von der Kompanie kontrollierten Regionen.	
GENERAL-GOUVERNEUR	Zuerst: Erhöhe das Vermögen um £3 pro von der Kompanie kontrollierter Region. Du darfst nun regieren. Nutze 1 Würfel pro ausgegebenem £1. Bei einer 6 legst du 1 Unruhe in jede von der Kompanie kontrollierte Region. Bei Misserfolg legst du 1 Unruhe in jede von der Kompanie kontrollierte Region. Wichtig: Der General-Gouverneur darf pro Runde nur 1x erfolgreich Regieren!	Bei Erfolg bekommst du £ entsprechend der von der Kompanie kontrollierten Regionen. Nun wählst du aus folgender Liste 1 Ergebnis pro von der Kompanie kontrollierter Region: <ul style="list-style-type: none"> ☛ Lege 1 Regiment in jede Armee. ☛ Lege 1 Kompanie-Schiff in eine beliebige Seezone (einschließlich China, wenn offen). ☛ Erhöhe das Vermögen der Kompanie oder eines Amtes, das nicht dir gehört, um £2 und füge 1 Unruhe zur Region. Wird dies mehrfach gemacht, darf durch diese Aktion in derselben Region nicht mehr als 1 Unruhe gelegt werden. 	

Ereignisse in Indien

GELDREGEN

Hast du einen Schreiber in dieser und angrenzenden Regionen, nimm £1 pro Schreiber.

NEU MISCHEN

Führe den Marsch des Elefanten aus. Mische dann diese Karte in den Stapel. Dann mische den Ablagestapel und lege ihn oben auf den Stapel.

TUMULTE

Schließe den nördlichsten Auftrag.

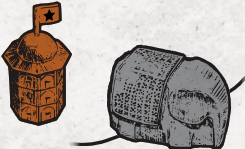
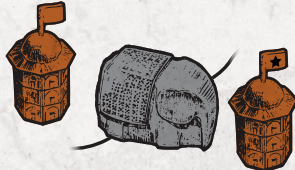

Sind alle geschlossen, kommt es zur Kettenreaktion. Schließe alle Aufträge, die mit Aufträgen in dieser Region verbunden sind. Sind bereits alle geschlossen, schließe den nördlichsten, offenen Auftrag in der Region. Sind hier auch alle Aufträge geschlossen, kommt es hier zur Kettenreaktion.

FRIEDEN

In Regionen, die den Elefanten berühren. Öffne alle verbundenen Aufträge zwischen Regionen. Füge 1 Turm-Ebene zu jedem Turm hinzu. Ist der Elefant komplett in einer Region, öffne alle Aufträge und entferne alle Unruhen.

KRISE

Ziehe die Position des Elefanten zum Bestimmen der Art der Krise heran (nicht die gezeigte Region).

Art der Krise	Angreifer-Stärke	Verteidiger-Stärke	erfolgreich (Verteidiger gewinnt Unentschieden)	nicht erfolgreich
INVASION 	Angreifer + sein Reich + Krisen-modifikator	Verteidiger + sein Reich	Das Reich dehnt sich aus. War der Verteidiger die Hauptregion, zerfällt das Reich.	Verringere die Angreiferstärke
REBELLION 	Angreifer + Krisen-modifikator	Verteidiger	Angreifer entfernt die Flagge dieser Region und schließt alle Aufträge . Entfernt auch die Flagge aus der Hauptregion des Reichs, wenn hierdurch das Reich keine weitere Region mehr hat.	Verringere die Stärke der Hauptregion.
ANGRIFF AUF DIE KOMPANIE 	Angreifer + sein Reich + Unruhen + Krisen-modifikator	angeschlagene Regimenter, Offiziere + lokale Allianzen	Verlust der Region (S.29): Kommandant verliert Ansehen, Offiziere flüchten, Gouverneur eliminieren, Lokale Regierung einsetzen (schließt alle Aufträge), Schmach der Kompanie. <i>Falls der Angriff von einer souveränen Region kam, breitet sich das Reich aus.</i>	Entferne Unruhen. Der Kommandant erhält 1 Trophäe.

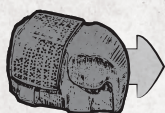
ANFÜHRER

Ist diese Region souverän, füge 1 Ebene zu ihrem Turm hinzu. Ansonsten führst du eine Rebellion oder einen Angriff auf die Kompanie in der gezeigten Region mit der ausgewiesenen Stärke aus (und Unruhen).

AUSLÄNDISCHE INVASION

Würfle den Sturmwürfel und führe eine Invasion in jeder mit dem Sturm verbundenen Region aus (oder, wenn es keine gibt, in der angezeigten Region). Nutze pro Region 1 Würfel zum Ermitteln der Stärke. Wird eine Region besiegt, schließe dort alle Aufträge und reduziere ihre Stärke um 50 % (abgerundet).

Zur Erinnerung: Wird die Kompanie angegriffen, führe 1 Angriff auf die Kompanie in allen Regionen mit Unruhe aus. Die Reihenfolge geht nach den Präsidentschaften, dann bestimmt der Kommandant.



DER MARSCH DES ELEFANTEN

Wird nach einer erfolgreichen Invasion (Imperiale Ambition) marschiert, bewege ihn zur Hauptregion. Ansonsten bewege den Elefanten zur angezeigten Region.

Wenn souverän

(Flagge der Hauptregion oder Kuppel ohne Flagge):

Platziere den Elefanten auf der Grenze mit dem passenden Symbol; er schaut weg von der Hauptregion (oder im Uhrzeigersinn auf die nächste Grenze, die nicht Teil des Reichs ist).

Wenn von einer anderen Region dominiert:

Platziere den Elefanten auf der Grenze; er schaut in Richtung Hauptregion.

Wenn von der Kompanie kontrolliert:

Platziere den Elefanten komplett in der Region.