

1. Liste des Spielmaterials

1.1 Spielmaterial der Familien

Beispiel Gelb: Familie Larkins / Larkins & Co.

18 Familienmitglieder



1 Punkte-Marker



Vorderseite Rückseite

2 Firmenwürfelchen



4 Firmen-Strategie-Karten



Vorderseite
(E = East = Osten)



Rückseite

5 Versprechen-Karten



Vorderseite Rückseite

1 Familienablage

Die Larkins

FAMILIENPHASE
Regiment mit dem Vorsitz führt jede Familie 1 Familienaktion aus und legt ihren Chancen-Marker auf die Aktion. Befindet er sich schon dort, darf die Aktion 2x ausgeführt werden.

„LONDON SEASON“-PHASE
Zuerst: Alle würfeln jeweils um Personalabbau und Ruhestand. Zurückgetretene Familienmitglieder werden Ruheständler.
Nun, in Reihenfolge der meisten Ausgaben beim Ruhestand (Gleichzeit wird durch Fenster, dann Premierminister Reihenfolge aufsteigend), wählen alle 1 Prestige-Karte. Macht weiter, bis alle gewählt haben oder die „London Season“-Aussage leer ist.
Wert jetzt alle Karten der „London Season“-Aussage ab und füllt mit 3 Karten auf. Legt übrige Ruheständler zurück in den Vorrat.

Lux Erinnerung
DU DARFST TAUSCHEN
Unternehmen, wertliche Erpressungs-Karten, Geld im Familien-Vermögen, Anteile, Versprechen-Karten.
SÄULEN DER MACHT
Unternehmen (je nach Machtklasse), Erpressungen, Trophäen, beschlossene Gesetze.
PUNKTQUELLEN
Ruhestand, Macht-Belohnung, Betriebe, Kompanie-Anteile, Ehegatten, Luxusgüter. Hinweis: Der Erfolg der Kompanie bestimmt 1 weiteren Ruheständler. Das Scheitern der Kompanie führt zu Strafen bei Kompanie-Anteilen, beschlossenen Gesetzen, Offizieren/Trophen, Welfen, Gouverneuren, Betrieben/Firmenanteilen.

Erfolgschancen

	1WG	2WG	3WG	4WG	5WG	6WG	7WG
Erfolg	33%	56%	70%	80%	87%	91%	94%
Misserfolg	33%	33%	26%	19%	13%	9%	6%
Kasualtrophäe	33%	11%	4%	1%	-1%	-1%	-1%

Vorderseite

Larkins & Co.

Firmen Urkunde
Kassa Schiffe auslasten, Investitionen erhalten, sich zusammenzuleben (Fusion). Ende der Firmen-Phase: Strategie festlegen & bieten.

HANDEL TREIBEN:
Zeige die Strategie & würfle zu Beginn der Periodenscheide. Kleinste Wurf von Handel geht ins Vermögen in Indien. Schiffe +1 = Anzahl der Aufträge, die du erfüllen darfst.

LONDON-KONTO
Gold aus Investitionen sind nicht ausgekahlt.

HANDELS-GERBOT
Um Handel zu treiben, musst du mindestens 1 Schiff haben.

SCHIFFE
Handel treiben: Schiffe +1 = Anzahl der Aufträge, die du erfüllen darfst.

FIRMEN-ANTEILE
(Max 10)
Dividenden-Ausschüttung: Nimm an, dass der Manager 1 zentralischen Anteil hat.

FAMILIEN-AKTIONEN

INDIEN-KONTO
Gold aus Handel
+1 pro eingehendem ES

AUSGABEN:
Zähle ES pro Schiff und ES entweder pro Anteil oder Wert (was höher ist). Kannst du nicht zahlen: Notinvestitionen oder Scheitern. Verringere den Wert um je 1. Keine Verluste. Nun zahlst du Dividenden. Rest des Indiens Vermögens gehen nach London.

Rückseite: Firmen Urkunde

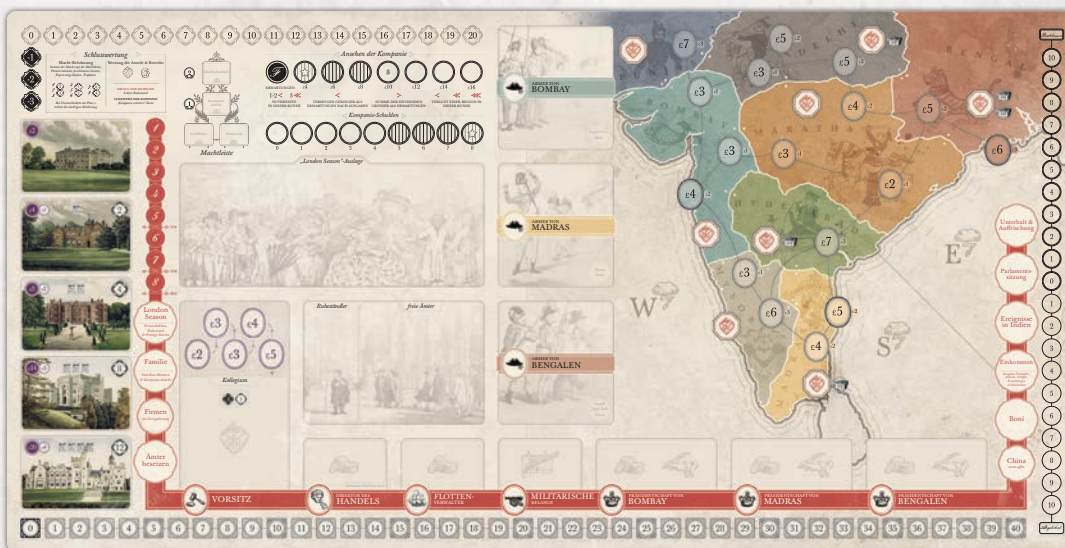
1 Chancen-Marker aus Glas

(es sind insgesamt 6 im Spiel enthalten, für jede Familie einen.)



1.2 Allgemeines Spielmaterial

1 Spielplan



1 Krone-Ablage für das Solospiel

Die Krone

GESCHÄFTSKLIMA

GEFALLEN

Du darfst jederzeit zwischen Beginn der Firmen- und Ende der Einkommens-Phase Folgendes machen:

- +2 (-4) Gib (oder nimm) eine nicht ausgerüstete Welfe.
- +3 (-5) Gib (oder nimm) eine ausgerüstete Welfe.
- +4 (-6) Gib (oder nimm) einen nicht investierten Betrieb.
- +1 (-3) Gib (oder nimm) einen investierten Betrieb.
- +5 (-7) Gib (oder nimm) ein Luxusgut.
- +4 Gib ein Unternehmen von einer Prestige-Karte.
- +2 Gib ES.
- +X (LERNPARTIE) Entferne eine Versprechen-Karte aus dem Spiel. X = Anzahl, aufeinander

1 Elefant



20 Turm-Ebenen



8 Kuppeln



8 „Kontrolle/Beute“-Marker



Vorderseite:
Beute-Seite



Rückseite:
Kontroll-Seite

20 Ereignisscheiben



15 metallene Flaggen

bronzene, silberne, goldene Flaggen,
jeweils 1 große und 4 kleine

2 schwarze
Marker



3 rote
Marker



1 silberner
Marker



30 orangene
Würfelchen
für Unruhe und
Ermattung



12 rote
Würfelchen
Versprechen-
Würfelchen im
Solospiel



10 sechseitige
Würfel



1 Sturmwürfel



1-Pfund (£)
(40 Stück)



2-Pfund
(20 Stück)



5-Pfund
(20 Stück)



10-Pfund
(10 Stück)



22 Schiffe



Vorderseite



Rückseite:
„beschädigt“

1 Premierminister-Scheibe



8 Gouverneurs-Plättchen



(Rückseite identisch)

14 „Kompanie/Charter“-Schiffe



Vorderseite



Rückseite

17 geschlossene/erfüllte Aufträge



Vorderseite



Rückseite

18 „Trophäe/beschlossenes Gesetz“-Marker



Vorderseite



Rückseite

7 lokale Allianzen



(Rückseite identisch)

20 Regimenter



(Rückseite identisch)

1 Anteile-Punkte-Ablage



Vorderseite



Rückseite

6 Präsidentschafts-Teiler



(Rückseite identisch)

4 Macht-Marker



(Rückseite identisch)

58 Unternehmenskarten:

22 Werften



(Vorder- und Rückseite identisch)

16 Luxusgüter



(Vorder- und Rückseite identisch)

20 Betriebe



Vorderseite: Betrieb

Rückseite: investierter Betrieb
(bei Deregulierung)

18 (Familien-)Aufbaukarten

pro Szenario

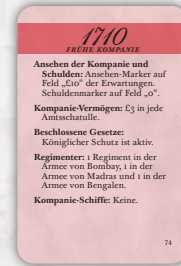


Vorderseite Rückseite

3 „Extra“-
Aufbaukarten
im Spiel zu fünf
oder alle 6 „Ex-
tra“ zu sechst.



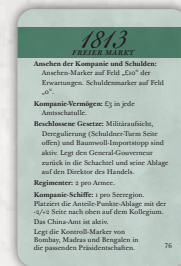
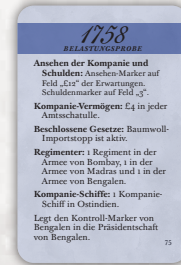
3 Szenariokarten



Vorderseite



Rückseite



17 Ämterkarten



Vorderseite



Rückseite

26 Gesetz-Karten



Vorderseite



Rückseite

20 Prestige-Karten



Vorderseite



Rückseite

6 „Kompanie scheitert“-Karten



Vorderseite



Rückseite

1 Deregulierung-Karte



Vorderseite

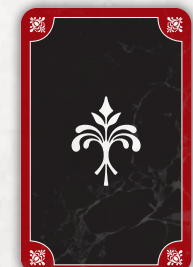


Rückseite

10 Erpressungs-Karten



Vorderseite



Rückseite

10 KI-Karten



Vorderseite

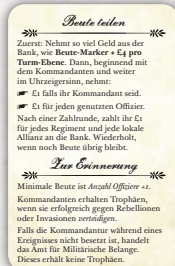


Rückseite

2 Spielhilfe-Karten



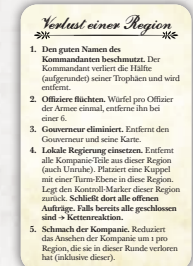
Vorderseite



Rückseite



Vorderseite



Rückseite

2. SPIELAUFBAU FÜR DAS SZENARIO 1710 (VOR DEN AUFBAU-KARTEN)

Fügt dem Aufbau auf Seiten 4-5 folgenden abschließenden Schritt hinzu:

14. Platziert den silbernen Holzmarker auf dem Feld „Familie“ des roten Bands. Ihr beginnt das Spiel mit der Phase „II. Familie“ (S. 13 f.) und folgt anschließend dem roten Band.

Jede Person hat: die Familienablage, 1 Chancen-Marker aus Glas, die Familienmitglieder (18), Versprechen-Karten (5) und 1 Punkte-Marker für die Punkteleiste.

Bei Deregulierung: die Firmen-Würfelchen (2) sowie die Strategie-Karten (4).

Beispiel - Familien-Aufbaukarten im Spiel zu dritt
Nachdem die Schritte 1. bis 10. auf Seite 4 ausgeführt wurden, erhalten alle Personen noch Spielmaterial über die Familien-Aufbaukarten. Die Larkins-Familie könnte z. B. folgende 4 Karten erhalten und dadurch:

- insgesamt 8 Pfund
- 1 Familienmitglied im Vorsitz
- 1 Familienmitglied ins Kollegium
- erhält Premierminister-Scheibe
- zieht 1 Erpressungs-Karte
- 1 Familienmitglied als Kommandant in die Armee von Bengalen
- 1 Familienmitglied als Schreiber in die Präsidentschaft von Bengalen
- 1 Werft und das dazugehörige Schiff nach West-Indien

Die Larkins	Die Larkins
<p>Die Larkins</p> <p>Essex: 1000 Pfund Devon: 1000 Pfund Cornwall: 1000 Pfund Somerset: 1000 Pfund Wiltshire: 1000 Pfund Dorset: 1000 Pfund Hampshire: 1000 Pfund Berkshire: 1000 Pfund Oxfordshire: 1000 Pfund Buckinghamshire: 1000 Pfund Gloucestershire: 1000 Pfund Warwickshire: 1000 Pfund Leicestershire: 1000 Pfund Northamptonshire: 1000 Pfund Lincolnshire: 1000 Pfund Nottinghamshire: 1000 Pfund Derbyshire: 1000 Pfund Cheshire: 1000 Pfund Lancashire: 1000 Pfund Yorkshire: 1000 Pfund</p>	<p>Die Larkins</p> <p>Essex: 1000 Pfund Devon: 1000 Pfund Cornwall: 1000 Pfund Somerset: 1000 Pfund Wiltshire: 1000 Pfund Dorset: 1000 Pfund Hampshire: 1000 Pfund Berkshire: 1000 Pfund Oxfordshire: 1000 Pfund Buckinghamshire: 1000 Pfund Gloucestershire: 1000 Pfund Warwickshire: 1000 Pfund Leicestershire: 1000 Pfund Northamptonshire: 1000 Pfund Lincolnshire: 1000 Pfund Nottinghamshire: 1000 Pfund Derbyshire: 1000 Pfund Cheshire: 1000 Pfund Lancashire: 1000 Pfund Yorkshire: 1000 Pfund</p>