

PODREĆCZNIK KORONY



Głosowanie nad deregulacją

Korona nigdy nie inicjuje głosowania nad deregulacją, kiedy jest Premierem, chyba że musi. Zawsze głosuje jako ostatnia i jest przeciw. Może wydać maksymalnie wskazaną poniżej wartość (1 raz), jeśli przesunie to znacznik głosowania na pozycję porażki:



Sezon towarzyski

Na początku tej fazy (przed emeryturą) możesz:



Weź 1 £ z rodzinnego skarbcza Korony.

EMERYTURA

Korona wysyła seniorów na emeryturę pojedynczo, za każdym razem wybierając posiadłość z największą liczbą punktów zwycięstwa, na którą jest w stanie wydać nie więcej niż połowę (zaokrąglając do góry) pieniędzy pozostałych w jej rodzinnym skarbcu. Korona wysyła seniora na posiadłość za 2 £ tylko, jeśli uprawniony to ją do wzięcia karty z puli sezonu towarzyskiego.

[TYLKO TRUDNY/EKSPERCKI] Podczas ostatniej emerytury Korona wyda na seniorów tak dużo, jak to możliwe.

Kiedy Korona skończy wysyłać seniorów na emeryturę, możesz:



Weź 1 £ z rodzinnego skarbcza Korony.

SPECJALNA EMERYTURA

Kiedy deregulacja jest aktywna, Korona skorzysta z jednej specjalnej emerytury o najwyższej wartości punktów zwycięstwa, na jaką ją stać.

KARTY PRESTIŻU

Korona wybiera kartę z puli sezonu towarzyskiego zgodnie z pozycją zaznaczoną na górze odkrytej karty SI. Jeśli dana karta nie jest dostępna, wybiera następną kartę po prawej (zaczynając ponownie od lewej strony, jeśli jest taka potrzeba).

- ☛ Korona ignoruje wszelkie efekty tekstowe kart małżonków, ale otrzymuje z nich zniżkę emerytalną i punkty zwycięstwa.
- ☛ Karty szantażu Korony są trzymane zakryte.
- ☛ Karty działalności są przyznawane odkryte i ich efekty normalnie działają dla Korony.
- ☛ Jeśli karta mówi, że Korona „może” coś zrobić, nie robi tego.
- ☛ Jeśli karta wymaga od Korony pozwolenia lub zgody, nie udziela ich.



Weź kartę prestiżu-działalność od Korony.



Weź kartę szantażu od Korony.
Uwaga: Nie możesz podejrzeć kart szantażu należących do Korony.

Faza rodziny

DARMOWE POWOŁANIE ZARZĄDCY

Jeśli są co najmniej 4 wakaty w urzędach, Korona najpierw powoła zarządcę w ramach darmowej akcji. Następnie, jeśli w którymś urzędzie Prezydenta jest wakat i w danej prezydencji nie ma żadnego zarządcy Korony, używa ona darmowej akcji, aby powołać swojego zarządcę w danej prezydencji.

AKCJE RODZINY

W każdej rundzie Korona wykona dwie akcje rodziny w oparciu o poniższy schemat, od lewej do prawej. Pomiń każdą akcję, która nie jest możliwa lub Korony na nią nie stać.

[TYLKO DLA 2 GRACZY] W każdej rundzie Korona wykonuje jedną akcję.

DODATKOWA AKCJA

Jeśli ostatnia przegłosowana dodatkowa akcja to akcja, którą Korona wybrała na podstawie poniższego schematu, traktuje daną akcję jako tę dodatkową akcję. *Oznacza to, że Korona może wykonać 3 akcje z poniższego schematu podczas gry solo.*

Po tym, jak Korona wykona swoje akcje na podstawie poniższego schematu, spróbuje wykonać ostatnią przegłosowaną dodatkową akcję, chyba że już to zrobiła.



Kiedy Korona zabiega o udziały, umieszcza członka rodziny na najtańszym polu (jeśli najtańsze obecnie pole to 3 £, zajmie to znajdujące się najbardziej z prawej).

Kiedy Korona powołuje zarządcę, zawsze stosuje poniższe priorytety:





- ☛ Prezydencja z wakatem bez żadnych zarządców Korony.
- ☛ Prezydencja Korony z najmniejszą liczbą zarządców Korony.
- ☛ Prezydencja z najmniejszą liczbą zarządców Korony.
- ☛ Prezydencja według listy priorytetów z karty SI.

Faza firm

Korona nigdy nie tworzy prywatnej firmy. Zawsze daje zgodę na upadłość i fuzję firm.

-3 

Jeśli stworzysz prywatną firmę, **musisz** wyświadczyć tę przysługę (używając tylu , ile posiadasz, jeśli posiadasz mniej niż 3 ).

NABYWANIE STATKÓW

-2 

Zgoda na przygotowanie statku Korony.

-2 

Zgoda na odkupienie od Kompanii należącego do Korony statku.

INWESTOWANIE W FIRME

Dopiero gdy wszyscy gracze skończą inwestować, Korona będzie dążyć do zainwestowania w firmę, **jeśli Korona posiada większość udziałów Kompanii**. Zainwestuje przy pomocy udziałów Kompanii (chyba że są słabe), a następnie warsztatów. Korona nigdy nie zainwestuje, jeśli dałoby jej to większość udziałów w danej firmie.



Nie zainwestuje.

Będzie dążyć do 1 inwestycji w firmie.

Zainwestuje 1 inwestycję w swoją firmę.

[TYLKO SOLO] Odmów inwestycji Korony.
 $X = \text{wartość firmy}$

-2 

-X 

[TYLKO 2 GRACZY] Korona zainicjuje każdą inwestycję zgodnie z przyciskiem gracza, zmieniając po każdej inwestycji.

-X 

[TYLKO 2 GRACZY] Korona wyrazi zgodę na wrogie przejęcie przez gracza posiadającego przycisk gracza.
 $X = \text{liczba udziałów przejmowanej firmy posiadanych przez Koronę.}$

Faza zatrudniania

Po zakończeniu kroku „Nowe udziały Kompanii” (ale nie wcześniej), możesz:

+1 

Daj Koronie 1 £ z twojego rodzinnego skarbcza, jeśli Korona posiada większość udziałów Kompanii.



Weź udziały od Korony.

-6 

-4 

-3 



Daj udziały Koronie.

+2 


-3 

-4 

WYBORY PRZEWODNICZĄCEGO

Jeśli Korona ma większość udziałów (lub remisuje pod względem największej liczby udziałów i jest byłym Przewodniczącym), wybiera sama siebie na nowego Przewodniczącego.


-3 

Jeśli Korona ma większość (lub remisuje pod względem największej liczby i jest byłym Przewodniczącym), gracz może przekupić Koronę, aby wybrała go na nowego Przewodniczącego. **Przy aktywnej deregulacji zmiana na -12** .

-X 

[TYLKO 2 GRACZY] Jeśli Korona nie ma większości, gracz może przekonać Koronę, aby poparła jego wybór. $X = \text{liczba popierających gracza udziałów Kompanii.}$

+3 

Gracz posiadający większość (lub remisujący pod względem największej liczby i będący byłym Przewodniczącym) głosuje, aby wybrać Koronę na Przewodniczącego. **Przy aktywnej deregulacji zmiana na +6** .

KIEDY TY ZATRUDNIASZ

-2 

Zgoda na nepotyzm.

+1 

Zatrudnij członka rodziny Korony zamiast członka rodziny nienależącego do Korony.

KIEDY KORONA ZATRUDNIA

Korona zawsze zatrudnia własnych członków rodziny, jeśli może.

+2 

[TYLKO SOLO] W razie potrzeby **musisz** wyrazić zgodę na nepotyzm Korony, jeśli posiada co najmniej 2 znaczki obietnic. W przeciwnym razie zgoda jest opcjonalna.

+1 

[TYLKO 2 GRACZY] Kiedy obaj gracze są kandydatami, każdy gracz może wyświadczyć tę przysługę, jeśli jednomyślnie wyrazili zgodę.

Wybór Dyrektora handlowego / Gubernatora generalnego: Korona zatrudnia pierwszego dostępnego urzędnika, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnej (zgodnie ze strzałką na karcie SI), wzdłuż wstęgi akcji Kompanii, zaczynając od Przewodniczącego.

Priorytet kandydatów: Korona wybierze spośród kandydatów o następującym priorytecie: zarządcy, oficerowie, a następnie Gubernatorzy. Użyj karty SI do rozstrzygnięcia remisu pomiędzy kandydatami.

-3 

Zdecyduj o zatrudnieniu w imieniu Korony.



Przewodniczący

JEŚLI TY JESTEŚ PRZEWODNICZĄCYM

-1

Zawsze musisz wyświadczyć tę przysługę, jeśli to możliwe.

Zaciąganie długu



Zgoda udziałów Korony na pierwsze dodatkowe (powyżej trzeciego) przesunięcie znacznika długu.

-1

-2

-3

-4

-6

Zgoda udziałów Korony na każde dodatkowe przesunięcie znacznika długu.

-1

Przydzielanie funduszy Kompanii



Przydziel 3 £ dowolnemu urzędowi Korony.

Przydziel 4 £ dowolnemu urzędowi Korony.

Przydziel 5 £ dowolnemu urzędowi Korony.

+1

Ustal postawę

Po wykonaniu swoich akcji odkryj nową kartę SI i dostosuj postawę na planszy rodziny Korony.













JEŚLI KORONA JEST PRZEWODNICZĄCYM

Ustal postawę

Przed akcjami Korony odkryj nową kartę SI i dostosuj postawę na planszy rodziny Korony.

Zaciąganie długu

Przesuń znacznik długu za każdą/każdy...






				
...prezydencję z otwartym portem macierzystym.		...obszar morza z mniej niż 2 statkami.	...prezydencję, gdzie Korona jest dowódcą lub posiada większość elementów na polu armii.	Nie przesuwaj znacznika długu.
Zażądaj jednego dodatkowego przesunięcia znacznika długu.				
-1 			-2 	-3 
Zażądaj jednego mniej przesunięcia znacznika długu.				
	-2 		-1 	-

Przydzielanie funduszy Kompanii

Przydziel fundusze w kolejności zgodnej z priorytetami. W przypadku każdego kroku, który nie może zostać wykonany w pełni, daj tak dużo, jak to możliwe.

-1 

W dowolnym momencie przed każdym z kroków, zażądaj przydzielenia 3 £ (lub mniej) do konkretnego urzędu.

				
<ol style="list-style-type: none"> 4 £ dla każdej prezydencji z otwartym portem macierzystym. 5 £ dla Dyrektora handlowego / Gubernatora generalnego. 	<ol style="list-style-type: none"> 4 £ dla każdej prezydencji Korony z otwartym portem macierzystym. 1 £ dla każdej prezydencji z zarządcą Korony. 3 £ dla Dyrektora handlowego / Gubernatora generalnego. 	<ol style="list-style-type: none"> 5 £ dla Kierownika transportu za każdą prezydencję z obszarem morza, w którym znajdują się mniej niż 2 statki. 4 £ dla prezydencji Korony z największą liczbą statków. 3 £ dla Dyrektora handlowego / Gubernatora generalnego. 1 £ dla każdej prezydencji z zarządcą Korony. 	<ol style="list-style-type: none"> 4 £ dla każdej prezydencji, gdzie Korona posiada większość elementów na polu armii. 2 £ dla każdej prezydencji z Gubernatorem Korony. 4 £ dla Gubernatora generalnego Korony. 2 £ dla każdej prezydencji z zarządcą Korony. 	<ol style="list-style-type: none"> 5 £ dla każdej prezydencji, gdzie Korona jest dowódcą lub posiada większość oficerów. 2 £ dla każdej prezydencji z Gubernatorem Korony. 5 £ dla Gubernatora generalnego Korony.

Jeśli pozostaną jakieś fundusze, przydziel je Kierownikowi transportu.



Dyrektor handlowy / Gubernator generalny

JEŚLI TY JESTEŚ DYREKTOREM HANDLOWYM

Specjalny wysłannik

Jeśli rozpocząłeś handel z Chinami, użyj normalnych zasad zatrudniania do zatrudnienia nowego urzędnika.

Otwórz zlecenie w regionie macierzystym prezydencji Korony, który posiada przynajmniej 1 zarządcę Korony.				
+1		-		
Po akcjach danego urzędu liczba statków lub zarządców pomiędzy poszczególnymi prezydencjami nie może się różnić o więcej niż 1.				
+1		-		

JEŚLI KORONA JEST DYREKTOREM HANDLOWYM

Specjalny wysłannik

Korona wykona tę akcję używając dokładnie 3 £ z dostępnych funduszy, nadając najwyższy priorytet zamkniętemu zleceniu znajdującemu się najbardziej na północy pierwszego niekontrolowanego przez Kompanię regionu (według listy priorytetów z obecnej karty SI). Pominie tę akcję, jeśli nie ma dostępnych 3 £. Będzie ją powtarzać tak długo, dopóki posiada co najmniej 3 £.

Zmusz Koronę do wydania większej lub mniejszej liczby pieniędzy (dowolna liczba, w tym 0, i opcjonalne pominięcie dodatkowych akcji specjalnego wysłannika).				
-2		-1		
-1 Obierz za cel konkretne zlecenie.				
-3 Rozpocznij handel z Chinami.				

Przenoszenie

Korona rozpatrzy 2 przeniesienia z listy priorytetów.

Jeśli kilka prezydencji spełnia warunek opisany na liście priorytetów przenoszenia, użyj strzałki z karty SI do rozstrzygnięcia remisu i ustalenia skąd/dokąd najpierw Korona przenosi element.






Jeśli jest kilka statków, które Korona może przenieść, w pierwszej kolejności przenosi statki Kompanii, następnie nieuszkodzone statki, następnie statki Korony, a na końcu statki gracza.

Przykładowo jeśli Korona może przenieść statki ze wszystkich trzech prezydencji, a w każdej z nich znajdują się po 2 statki, wtedy prezydencję z najmniejszą liczbą statków wyznacza czarna strzałka na karcie SI. Jeśli 2 możliwe do przeniesienia statki to statek gracza i uszkodzony statek Korony, Korona przeniesie statek gracza (ponieważ jest nieuszkodzony).

-1 Zapobiegnij przeniesieniu (liczy się jako jedno przeniesienie z dwóch dostępnych dla Korony).				
-2 Przenieś 1 zarządcę/statek do wybranej przez gracza prezydencji/obszaru morza (liczy się jako jedno przeniesienie z dwóch dostępnych dla Korony). Gracze nie mogą cofnąć poprzedniego przeniesienia.				

Lista priorytetów przenoszenia

Pomiń te, które nie mogą zostać wykonane. Przerwij, kiedy zostaną przeniesione łącznie 2 elementy lub dotrzesz do końca listy.

				
<ol style="list-style-type: none"> Zarządca Korony z prezydencji z najkrótszym szlakiem handlowym do prezydencji z najdłuższym. Statek z prezydencji z najkrótszym szlakiem handlowym do prezydencji z najdłuższym. Zarządca gracza z prezydencji z najdłuższym szlakiem handlowym do prezydencji z najkrótszym. 	<ol style="list-style-type: none"> Statek z prezydencji z najkrótszym szlakiem handlowym do prezydencji z najdłuższym. Zarządca Korony z prezydencji z najmniejszą liczbą statków do prezydencji z największą liczbą statków. Zarządca gracza z prezydencji z najdłuższym szlakiem handlowym do prezydencji z najkrótszym. 	<ol style="list-style-type: none"> Statek z prezydencji z najmniejszą liczbą zarządców Korony do prezydencji z największą liczbą zarządców Korony. Zarządca Korony z prezydencji z najmniejszą liczbą statków do prezydencji z największą liczbą statków. Statek z prezydencji z najmniejszą liczbą zarządców Korony do Chin. Statek z prezydencji z największą liczbą zarządców graczy do prezydencji z najmniejszą liczbą zarządców graczy. 	<ol style="list-style-type: none"> Statek z prezydencji gracza do prezydencji Korony. Zarządca Korony z prezydencji z najmniejszą liczbą statków do prezydencji z największą liczbą statków. Zarządca Korony z prezydencji gracza do prezydencji Korony. 	<ol style="list-style-type: none"> Zarządca Korony z prezydencji gracza do prezydencji Korony. Statek z prezydencji z najmniejszą liczbą zarządców Korony do prezydencji z największą liczbą zarządców Korony. Statek z prezydencji z najmniejszą liczbą zarządców Korony do prezydencji z największą liczbą zarządców Korony. Zarządca gracza z prezydencji gracza do prezydencji Korony.

JEŚLI JESTEŚ GUBERNATOREM GENERALNYM

+1 

Dodaj pieniądze do skarbca dowolnego urzędu Korony.

+1 

Umieść oddział w armii powiązanej z prezydencją Korony.

+1 

Umieść statek Kompanii w obszarze morza powiązanim z prezydencją Korony.


JEŚLI KORONA JEST GUBERNATOREM GENERALNYM

Rozporządzenie






Korona wykona akcję rozporządzenia, o ile jest w stanie rzucić wymaganą liczbą kości zgodnie z poniższą tabelą:

				
5 		3 		2 

-1 

Zmniejsz lub zwiększ wymaganą liczbę kości o 1 .

Jeśli akcja rozporządzenia zakończy się sukcesem, Korona wybierze następujące opcje:

				
Podatek Gubernatora generalnego (dodaj fundusze po równo pomiędzy prezydencje Korony, a następnie do funduszy Kompanii).		Stocznia Gubernatora generalnego.		Oddziały Gubernatora generalnego.

-2 

Wybierz inną opcję dla zakończonej sukcesem akcji rozporządzenia.



Kierownik transportu

JEŚLI TY JESTEŚ KIEROWNIKIEM TRANSPORTU



Przygotuj statek Korony.



Umieść statek w obszarze morza prezydencji Korony lub w skarbcu Nadinspektora handlu w Chinach Korony.

JEŚLI KORONA JEST KIEROWNIKIEM TRANSPORTU

Przygotowywanie statków

Korona zawsze przygotowuje tyle swoich statków, ile to możliwe, a następnie statki gracza (użyj przycisku gracza do rozstrzygnięcia remisów).



Przygotuj konkretny statek. Jeśli Korona przygotowuje jeden z twoich statków, **zawsze** musisz skorzystać z tej przysługi, jeśli to możliwe, przed wyborem obszaru morza.

Zakup statków Kompanii

Nie kupi statków Kompanii.	Kupi 1 statek Kompanii, jeśli to możliwe.	Kupi tyle statków Kompanii, ile to możliwe.	Kupi 1 statek Kompanii, jeśli to możliwe.	Nie kupi statków Kompanii.
Kupuje statek Kompanii.	Nie kupuje statku Kompanii.	Kupuje tyle statków Kompanii, ile chcesz.	Nie kupuje statku Kompanii.	Kupuje statek Kompanii.

Korona kupuje kolejny statek Kompanii.



—



Wynajem dodatkowych statków

Jeżeli w skarbcu pozostały jakieś pieniądze, Korona wynajmie jak największą liczbę dodatkowych statków.



Korona musi pozostawić niewydane 2 £.

Umieszczanie statków

Korona umieści wszystkie statki, które przygotowała, kupiła i/lub wynajęła w tej rundzie...

...w obszarze morza prezydencji z najdłuższym otwartym szlakiem handlowym, nadając najwyższy priorytet prezydencji Korony.	...w obszarze morza prezydencji z najdłuższym otwartym szlakiem handlowym, nadając najwyższy priorytet prezydencji z większą liczbą zarządców Korony.	...w obszarze morza prezydencji Korony. Jeśli nie ma żadnej, to w prezydencji z największą liczbą zarządców.	...w obszarze morza prezydencji z największą liczbą zarządców Korony.	...w Chinach, jeśli to możliwe; w przeciwnym razie w obszarze morza prezydencji z największą liczbą zarządców Korony.

W powyższej tabeli **najwyższym numerem może być zero.**



Korona przygotowuje 1 statek w wybranym przez ciebie obszarze morza (lub w Chinach).



Zwierzchnik armii

JEŚLI TY JESTEŚ ZWIERZCHNIKIEM ARMII

+1

Przypisz Koronę jako dowódcę armii, kiedy to możliwe. Ta przysługa jest wyświadczana **zawsze**, nawet jeśli nie masz innego wyboru niż przypisać Koronę jako dowódcę.

JEŚLI KORONA JEST ZWIERZCHNIKIEM ARMII

Przenoszenie

Korona spróbuje rozpatrzyć 2 przeniesienia pomiędzy armiami. Zrobi to zgodnie z poniższą sekcją Priorytet przenoszenia, pomijając wszelkie przeniesienia, które nie mogą zostać wykonane i które cofnęłyby wcześniejsze przeniesienie z tej rundy.

Priorytet przenoszenia

Korona przeniesie najpierw oddziały, następnie oficerów Korony, a następnie oficerów gracza zgodnie z poniższymi priorytetami.

Z armii prezydencji gracza do armii prezydencji Korony.		Z armii prezydencji z najmniejszą liczbą statków do armii prezydencji z największą liczbą statków.	Z armii, w której gracz jest dowódcą, do armii, w której Korona jest dowódcą.	

Uwaga: Jeśli kilka armii spełnia warunek opisany w powyższej tabeli, użyj strzałki z karty SI do rozstrzygnięcia remisu.

-1

Przenieś 1 oficera lub oddział z jednej prezydencji do drugiej (liczy się jako jedno przeniesienie z dwóch dostępnych dla Korony).

-1

Zapobiegij dowolnemu przeniesieniu w tej rundzie (liczy się jako jedno przeniesienie z dwóch dostępnych dla Korony).

Przydzielanie oficerów

Korona przydziela najpierw oficerów gracza, a potem oficerów Korony, pojedynczo i niezależnie od siebie, zgodnie z poniższymi priorytetami (zaczynając od góry i rozstrzygając remisy poprzez stosowanie kolejnych kroków, aby zredukować liczbę docelowych armii do jednej). Jeśli po zastosowaniu wszystkich kroków z listy nadal będzie remis, rozstrzygnij remis przy pomocy czarnej strzałki, a następnie białej strzałki.

<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezydencja Korony, następnie 2. Prezydencja z największą liczbą statków, następnie 3. Prezydencja, gdzie Korona jest Gubernatorem, następnie 4. Prezydencja, w której Korona będzie mieć większość elementów, następnie 5. Prezydencja, w której Korona będzie mieć tyle samo elementów co gracz, który ma tam większość elementów, następnie 6. Prezydencja, gdzie Korona ma większość elementów i nie straci większości, następnie 7. Prezydencja, gdzie Korona jest dowódcą. 			<ol style="list-style-type: none"> 1. Prezydencja, w której Korona będzie mieć większość elementów, następnie 2. Prezydencja, w której Korona będzie mieć tyle samo elementów co gracz, który ma tam większość elementów, następnie 3. Prezydencja, gdzie Korona ma większość elementów i nie straci większości, następnie 4. Prezydencja, gdzie Korona jest Gubernatorem, następnie 5. Prezydencja, gdzie Korona jest dowódcą, następnie 6. Prezydencja Korony, następnie 7. Prezydencja z największą liczbą statków. 	

-1

Przydziel 1 oficera do wybranej przez siebie prezydencji.

Po tym, jak wszyscy oficerowie w trakcie szkolenia zostaną przydzieleni, Korona przydzieli dowódców. Jeśli kilku oficerów może zostać Dowódcą, Korona wybierze własnego oficera.



Akcje Prezydenta

JEŚLI KORONA JEST PREZYDENTEM

Prezydent-Korona najpierw wykonuje akcje kolejnych Gubernatorów, następnie dowódcy, a następnie próbuje wykonać akcję handlu.



Wykonaj jedną zmianę w kolejności akcji Prezydenta.

Gubernatorzy

JEŚLI TY JESTEŚ GUBERNATOREM



Dodaj pieniądze z akcji administracji „Zbierz podatki” do prezydencji Korony.
Można to zrobić tylko raz na rundę w danej prezydencji.



Porusz statek Kompanii do obszaru morza powiązanego z prezydencją Korony.



Stwórz oddział w armii powiązanej z prezydencją Korony.
Można to zrobić tylko raz na rundę w danej prezydencji.

JEŚLI KORONA JEST GUBERNATOREM

Administracja

Korona powtarza akcję administracji tyle razy, ile to możliwe, zmniejszając liczbę kości w puli po każdym rzucie. Korona może wykonać tę akcję tylko, jeśli dysponuje wymaganą, wskazaną w poniższej tabeli liczbą kości w puli:

3		2		1



Zmniejsz lub zwiększ wymaganą liczbę kości o 1 .



Nie wykonuj żadnych akcji administracji.

Jeśli akcja administracji zakończy się sukcesem, Korona wybierze następujące opcje:

Zbierz podatki (dodaj fundusze najpierw do prezydencji Korony, a resztę do funduszy Kompanii).		Zbuduj statek Kompanii.	Stwórz oddział.	



Wybierz inną opcję dla zakończonej sukcesem akcji administracji.



Dowódcy

JEŚLI TY JESTEŚ DOWÓDCĄ

Lokalne sojusze

Zgoda na sfinansowanie lokalnego sojuszu od Prezydenta Korony.				
-2		-1		0

Rozlokowanie wojska

Wykonaj z sukcesem akcję rozlokowania wojska w niekontrolowanym przez Kompanię regionie, używając co najmniej 1 oficera Korony.				
-			+1	
Wykonaj z sukcesem akcję rozlokowania wojska w kontrolowanym przez Kompanię regionie powiązanych z prezydencją Korony, w której znajduje się przynajmniej jeden zarządca Korony.				
+1				-

JEŚLI KORONA JEST DOWÓDCĄ

Lokalne sojusze

Prezydenci Korony zawsze udzielają dowódcom Korony zgody na sfinansowanie lokalnych sojuszy.






Nie sfinansuje lokalnego sojuszu.		Jeśli siła armii Korony wynosi 3+, Korona spróbuje sfinansować najtańszy lokalny sojusz, na jaki ją stać (wymaga zgody Prezydenta).		Jeśli siła armii Korony wynosi 2+, Korona spróbuje sfinansować najdroższy lokalny sojusz, na jaki ją stać (wymaga zgody Prezydenta).
Sfinansuje wybrany przez ciebie lokalny sojusz. Jeśli finansuje lokalny sojusz w twojej prezydencji, musisz udzielić Koronie zgody.				
	-2		-1	
-		Korona musi sfinansować droższy lokalny sojusz.	Korona musi sfinansować tańszy lokalny sojusz.	
-		-1	-1	
-		Jeśli to prezydencja Korony, nie sfinansuje ona lokalnego sojuszu.		
-		-1	-2	



Udziel Koronie zgody na sfinansowanie lokalnych sojuszy w twojej prezydencji, jeśli nie opłaciłeś przysługi karzącej jej sfinansować lokalny sojusz.

Rozlokowanie wojska w danych regionach

Korona spróbuje wykonać akcję rozlokowania wojsk w...

				
...regionie macierzystym prezydencji z zamkniętymi zleceniami; następnie w kontrolowanych przez Kompanię regionach powiązanych z tą prezydencją z zamkniętymi zleceniami; następnie w regionie macierzystym prezydencji, jeśli nie jest kontrolowany przez Kompanię; następnie w niekontrolowanych przez Kompanię regionach sąsiadujących z regionami kontrolowanymi przez Kompanię.				
		...regionie macierzystym prezydencji, jeśli nie jest kontrolowany przez Kompanię; następnie w niekontrolowanych przez Kompanię regionach sąsiadujących z regionami kontrolowanymi przez Kompanię i powiązanymi z tą prezydencją; następnie w kontrolowanych przez Kompanię regionach powiązanych z tą prezydencją z zamkniętymi zleceniami.		

-2 


Wybierz dozwolony region, w którym Korona spróbuje wykonać akcję rozlokowania wojska.

Rozlokowanie wojska

Dowódca Korony wyczerpie najpierw wszystkie dostępne lokalne sojusze, potem oficerów Korony, potem oficerów gracza, potem oddziały, aby dorównać dokładnej liczbie kości wymienionej poniżej. Może rozlokować wojska tylko, jeśli może rzucić wymaganą liczbą kości zgodnie z poniższą tabelą:

					
Region niekontrolowany przez Kompanię	6 	5 	4 	3 	2 
Region kontrolowany przez Kompanię	2 	3 	4 	5 	6 









-1 

Zmniejsz lub zwiększ wymaganą liczbę kości o 1 .

-X 

Kiedy elementy zostały już wyczerpane, a przed rzutem kośćmi, wymień wyczerpane elementy o wartości X na elementy niewyczerpane.
Uwaga: Lokalny sojusz o sile X liczy się jako X elementów.

Ponowne rozlokowanie wojska?

				
Korona nie spróbuje ponownie wykonać akcji rozlokowania wojska.			Korona spróbuje ponownie wykonać akcję rozlokowania wojska.	
Korona wykonuje akcję rozlokowania wojska.			Korona nie wykona akcji rozlokowania wojska.	
-2 			-1 	-1 

Prezydenci

JEŚLI TY JESTEŚ PREZYDENTEM



Umieść X zarządców Korony, kiedy realizujesz zlecenia. Ta przysługa jest wyświadczana zawsze, nawet jeśli nie masz innego wyboru niż umieścić zarządcę Korony.

JEŚLI KORONA JEST PREZYDENTEM


Handel

Korona wyda niezbędne fundusze, aby rzucić wymaganą liczbą kości dla handlu zgodnie z poniższą tabelą:

				
2 	3 	4 	5 	6 

Korona najpierw spróbuje handlować na szlaku handlowym o najwyższej wartości, ale będzie handlować w mniejszej liczbie regionów, jeśli to jedyny sposób na uzyskanie minimalnej liczby kości wymaganej do handlu.



Zmniejsz lub zwiększ wymaganą liczbę kości o 1 .

Dodatkowe fundusze

Jeśli w skarbcu pozostały jakieś fundusze, Korona wyda również maksymalnie 3 dodatkowe £ na akcję handlu.

Realizowanie zleceń

Aby ustalić, które zlecenie zrealizować, Korona najpierw spróbuje handlować na szlaku handlowym o najwyższej wartości; jeśli kilka zleceń/szlaków ma taką samą wartość, Korona wybierze w pierwszej kolejności zlecenia w swoim regionie macierzystym, następnie zlecenia najbliższe regionowi macierzystemu, a potem znajdujące się w równej odległości zlecenia najdalej na południe.

Korona zawsze umieści najpierw własnych zarządców, a dopiero potem zacznie umieszczać zarządców gracza.



Korona umieszcza twojego zarządcę zamiast innego.

[TYLKO 2 GRACZY] Priorytet gracza dla każdego zarządcy jest określany zgodnie z przyciskiem gracza.

Nadinspektor handlu w Chinach

JEŚLI TY JESTEŚ NADINSPEKTOREM

Wykonaj akcje urzędu w normalny sposób.


JEŚLI KORONA JEST NADINSPEKTOREM

Handel w Chinach

Korona rzuci maksymalną liczbą kości, konieczną do wykonania akcji handlu w Chinach, o ile jest w stanie rzucić wskazaną w poniższej tabeli wymaganą liczbą kości:

				
1 	2 	3 		

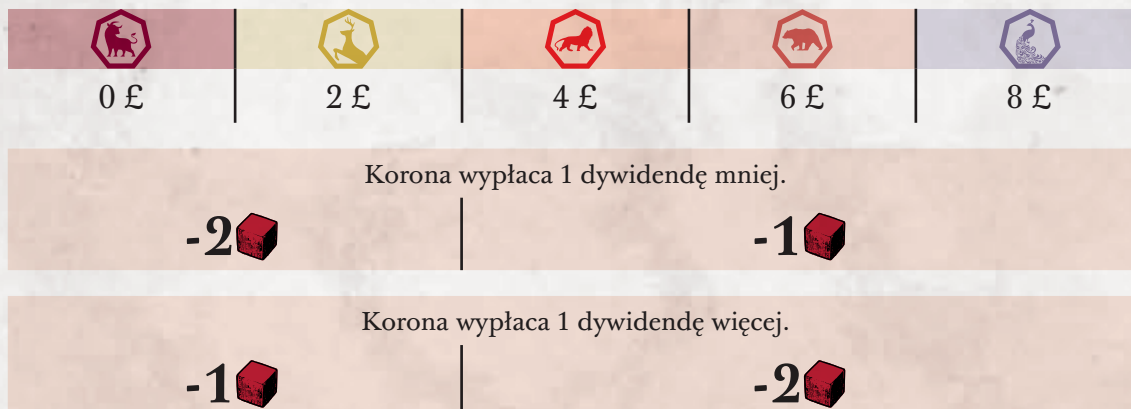


Zmniejsz lub zwiększ wymaganą liczbę kości o 1 .

Faza finansów

JEŚLI KORONA JEST PRZEWODNICZĄCYM

Korona spróbuje wypłacić minimum 1 dywidendę, a następnie kolejne, jeśli będzie w stanie zostawić X £ w funduszach Kompanii, gdzie X to:



Królewska ochrona

W przypadku awaryjnej pożyczki Korona zawsze odrzuci kartę Królewska ochrona, jeśli jest dostępna.

WYDATKI I DYWIDENDY FIRMY

Awaryjna inwestycja

Podczas fazy finansów, jeśli jakaś firma poszukuje awaryjnej inwestycji, Korona nie zainwestuje.

-4 

Korona inwestuje w twoją firmę udziały Kompanii (chyba że są słabe), a następnie warsztaty, niezależnie od większości udziałów Kompanii.
Uwaga: Gracze nie mogą skorzystać z tej przysługi, jeśli w jej wyniku Korona posiadałaby więcej udziałów firmy niż jej kierownik.

Dywidendy firmy

+X 

Jeśli wypłacisz Koronie dywidendy firmy równe lub większe niż dywidendy wszystkich innych graczy w firmie (nie licząc pieniędzy za dywidendę kierownika firmy). X = liczba udziałów firmy posiadanych przez Koronę (maks. 3).

Wydarzenia w Indiach

Jeśli Korona jest dowódcą i musi bronić się przed Kryzysem, ty wybierasz, które elementy zostaną wyczerpane, aby sprostać Kryzysowi. [TYLKO 2 GRACZY] Gracz trzymający przycisk gracza wybiera.


Posiedzenie Parlamentu

Korona zawsze głosuje jako pierwsza. Korona głosuje za lub przeciw zgodnie z Planem głosowania Korony (na ostatniej stronie). Korona użyje wszystkich dostępnych głosów ze swoich działalności, aby wpłynąć na swój głos. W przeciwieństwie do graczy, Korona otrzyma dodatkowe głosy odpowiednio do wielkości jej skarbcza, zgodnie z poniższą tabelą:

0 £ – 3 £	4 £ – 6 £	7 £ – 10 £	11 £ – 14 £	15+ £
+0 głosów	+1 głos	+2 głosy	+3 głosy	+4 głosy

JEŚLI TY JESTEŚ PREMIEREM

Zmiana postawy

Po wybraniu prawa, a przed rozpoczęciem głosowania, rzuć 6 . Jeśli liczba sukcesów jest większa lub równa reputacji Kompanii (od 0 do 7, gdzie Porażka Kompanii = 0), przesuń postawę Korony o jedną pozycję w prawo, jeśli to możliwe.

Następnie jeśli liczba sukcesów jest większa niż reputacja Kompanii, przesuń ją jeszcze raz, jeśli to możliwe.

Następnie, jeśli łączna liczba porażek i katastrofalnych porażek jest mniejsza lub równa reputacji Kompanii, przesuń postawę Korony w lewo, jeśli to możliwe.

Na końcu, jeśli łączna liczba porażek i katastrofalnych porażek jest mniejsza niż reputacja Kompanii, przesuń ją jeszcze raz w lewo, jeśli to możliwe.

JEŚLI KORONA JEST PREMIEREM

Zmiana postawy

Najpierw wykonaj zmianę postawy tak, jak opisano powyżej.

Korona będzie dobierać karty z talii praw zgodnie z oznaczeniem pozycji na górze obecnej odkrytej karty. *Przykład: jeśli karta SI wskazuje środkową kartę, oznacza to, że Korona wybierze drugie dobrane prawo.* Jeśli zostanie dobrany dylemat, Korona musi przestać dobierać karty i zacząć głosowanie nad dylematem.

W przeciwieństwie do graczy, Korona może głosować przeciwko obecnemu prawu, nawet jeśli jest Premierem. Korona może być jednocześnie Premierem i Liderem opozycji.



Korona przestaje dobierać karty i wybiera właśnie dobrane prawo.



Korona pomija dobrane prawo i dobiera kolejne prawo (musi wybrać trzecie dobrane prawo).

Priorytet ruchu znacznika polityki

Porównaj dwa możliwe do wyboru pola polityki i ich efekty.

Dla każdej opcji ustal jej efekt poprzez policzenie liczby elementów graczy, które zostaną nią dotknięte (tzn. warsztatów, stoczni, udziałów, towarów luksusowych, okien) i porównaj ich sumę z liczbą elementów Korony, aby otrzymać sumę Korony. Jeśli wyborem jest podatek, pomnóż tę sumę przez -1.

Korona wybiera opcję, dla której suma Korony jest wyższa (tzn. wybierze -1 przed -2). Rozstrzygnij remisy przy użyciu strzałek kierunku ruchu zgodnego/przeciwego z ruchem wskazówek zegara na karcie SI. Jeśli Korona wybierze politykę wpływów, dla której żeton wpływów odpowiadający obiektowi polityki jest już na najwyższej pozycji, zamień miejscami dwa dolne żetony wpływów.



Korona porusza znacznik polityki na alternatywną politykę.

Królewski przywilej

Jeśli Korony nie stać na opłacenie podatku (lub wydatków rodziny), w razie potrzeby Korona użyje dodatkowych funduszy ze skarbu Kompanii, aby opłacić ich koszty. Korona zaciągnie awaryjne pożyczki, jeśli będzie to niezbędne do wygenerowania niezbędnych pieniędzy. Może to spowodować porażkę Kompanii. Jeśli Korona jest Przewodniczącym, zawsze odrzuci kartę Królewska ochrona, jeśli jest dostępna.

Faza utrzymania i przygotowania

Korona opłaci wydatki rodziny. Jeśli Korony nie stać na opłacenie wydatków, skorzysta z Królewskiego przywileju.



[TRYB SOLO] Masz co najmniej 1 zarządcę w prezydencji Korony, ale nie masz ani jednego zarządcy wracającego ze zrealizowanego zlecenia w danej prezydencji.

Koniec gry

[TRYB SOLO] Przyznaj punkty zwycięstwa tylko za pierwsze miejsce Nagrody za wpływy. Jeśli Kompania poniesie porażkę, gracz solo powinien dostosować [tylko] swoje punkty zwycięstwa zgodnie z tabelą obok.

Runda gry	1	2	3	4	5	6	7	8
1710	-5	-4	-3	-2	-1	0	0	0
1758			-5	-4	-3	-2	-1	
1813					-4	-3	-2	-1

PLAN GŁOSOWANIA KORONY

TYTUŁ PRAWA	ZA	PRZECIWIW
Dotacje dla przemysłu		
Dotacja na statki		
Gubernator generalny	Jeśli Korona jest Dyrektorem handlowym.	W przeciwnym razie.
Kompania pomaga rządowi		
KONIECZNA WALKA Z GŁODEM W INDIACH!	W przeciwnym razie.	Jeśli Korona ma <i>najwięcej</i> obiektów danej polityki.
Królewska ochrona	Jeśli Korona ma <i>najwięcej</i> towarów luksusowych.	W przeciwnym razie.
Limity kadencji	W przeciwnym razie.	Jeśli Korona jest Przewodniczącym.
MASY DOMAGAJĄ SIĘ PRAW OBYWATELSKICH!	W przeciwnym razie.	Jeśli Korona ma <i>najwięcej</i> Zgniłych miasteczek.
Nadzór wojskowy	Jeśli Korona jest Premierem. Zwierzchnik armii Korony zawsze zdegraduje dowódcę nienależącego do Korony, jeśli w danej armii znajduje się oficer Korony.	W przeciwnym razie.
Podatek zamindari	Jeśli Korona ma <i>najwięcej</i> Gubernatorów.	W przeciwnym razie.
Przepisy dotyczące handlu		
Przywileje zarządców	Jeśli Korona ma obecnie <i>najwięcej</i> zarządców na zleceniach.	W przeciwnym razie.
Rada nadzorcza	Jeśli Korona jest Premierem. Usunie gracza z urzędu przy pierwszej okazji.	W przeciwnym razie.
Reforma skarbcza		
Rekrutacja sipajów		
Restrukturyzacja długu		
SPOŁECZEŃSTWO DOMAGA SIĘ IMPEACHMENTU!	Jeśli Korona jest Premierem. Wybierze pierwszy urząd należący do gracza na wstędzie, idąc od lewej do prawej. Jeśli wszystkie urzędy należą do Korony, wybierze losowy.	W przeciwnym razie.
STARE POMYSŁY NA NOWO!	Jeśli Korona jest Premierem, wybierz prawo losowo.	
Uchwała ogrodzeniowa	Jeśli Korona ma <i>najwięcej</i> posiadłości.	W przeciwnym razie.
Uchylenie podatku od okien		
WOJNA Z FRANCJĄ!	Jeśli Korona jest Premierem. Wybierze statki/oficerów graczy, następnie statki Kompanii, a następnie statki/oficerów Korony.	W przeciwnym razie.
Wydatki na armię		
Wysłannik do Chin		
Zakaz importu perkali	Jeśli Korona ma <i>najwięcej</i> warsztatów.	W przeciwnym razie.
Zakaz łapówek dla zarządców		

Przypomnienie: dla Korony słowo najwięcej obejmuje również remisy, o ile Korona ma przynajmniej 1.