

ASCENSO Y CAÍDA DE

JOHN COMPANY,

UN MONOPOLIO HONORABLE QUE
CRECIÓ EN PROMINENCIA EN EL SIGLO
XVIII Y LAS FAMILIAS QUE LUCHARON
PARA CONTROLAR SUS FORTUNAS



UN JUEGO de SERPIENTES y ESCALERAS del autor

COLE WEHRLE.

Publicado por

PHIL EKLUND

Y su ilustre empresa

SIERRA MADRE GAMES.

Índice

A . Reglas generales.....	4
A1. Visión de conjunto	4
A2. El aprendizaje del juego.....	4
A3. Regiones y Presidencias	4
A4. El Balance de la India	6
A5. Oficinas y trabajo para la Compañía	6
A6. Cash Flow	7
A7. Negociaciones & Promesas.....	7
A7. Gasto de Piezas [Exhaustion].....	8
B . Componentes	8
B1. Componentes del juego	8
B2. Límite de piezas.....	9
C . Preparación	9
C1. Elegir un escenario	9
C2. El Tablero, premios y Eventos	9
C3. Cartas de Familia, Dinero y Cubos.....	10
C4. Stock de piezas e Iniciando Activos de la Compañía.....	11
C5. Cartas de Región	11
D. SECUENCIA DE JUEGO.....	12
D1. Estructura del Turno de Juego	12
E. Fase de Familia	12
E1. General.....	12
E2. La Acción de Familia	12
E3. Gestión de cubos.....	13
E4. La Acción de la Familia Jones (solo 2/3 jugadores)	13
F. Fase de la Compañía.....	14
F1. Descripción general y Acciones de Oficina.....	14
F2. Chequeos y Consecuencias	14
F3. Llenar vacantes.....	14
F4. El Gerente y la Acción de Deuda	16
F5. Oficinas de compras	16
F6. Director de Comercio	17
F7. Presidentes.....	17

F8. Oficinas Provinciales.....	19
F9. Superintendente de Comercio en China	20
G. Comercio.....	20
G1. Visión General.....	20
G2. Ingresos del Jugador	20
G3. Gastos de la Compañía	20
G4. Préstamos de Emergencia [Emergency Loans]	21
G5. Asignación de Ingresos Restantes.....	21
G6. Dividendos	21
H. Publicación de la Tarde [Evening Post].....	22
H1. Revelar y Resolver.....	22
H2. Eventos en la India.....	22
H3. Desgaste y Reclamación de Premios	24
H4. Noticias Locales.....	25
H5. Actualización.....	25
I. Liberalización [Deregulation].....	25
I1. General.....	25
I2. Fase de Acción de Familia Alterada.....	26
I3. Empresas	27
I4. Pagos y Expectativas Públicas	28
.....	29
I5. Puntos de Victoria de las Empresas al Final de la Partida.....	29
J. Victoria.....	29
J1. Fin de Partida	29
J2. Puntos de Victoria y Promesas.....	30
J3. Rescate Financiero [Bailout] y Bancarrota de la Compañía [Company Failure]	30
J4. Motín.....	30
K. Escenarios.....	31
K1. General.....	31
K2. La Compañía Inicial y el Juego de Campaña (1710)	31
K3. Post-Monopolio (1813)	32
K4. Compañía Bajo Asedio (1758).....	32
K5. John & Co. (1653).....	33
K6. La Compañía Militante (juego en solitario).....	34

L. Notas.....	35
L1. Diseño	35
L2. Escala	36
L3. Una historia de <i>John Company</i> por Cole Wehrle.....	36
L4. ¿Negocios o Burocracia? por Phil Eklund	38
L5. Guía de Cole por la India.....	39
L6. Notas finales	41

A . Reglas generales

A1. Visión de conjunto

En el transcurso del juego, los jugadores avanzarán los miembros de su familia a través de posiciones en la Compañía de las Indias Orientales, con la esperanza de mejorar la riqueza de su familia y su reputación en la alta sociedad.

El carácter de cada partida de *John Company* está determinado por el desempeño de la Compañía, el cual es operado conjuntamente por todos los jugadores. La Compañía generalmente intenta establecer un negocio rentable y un punto de apoyo político en la India, pero sus objetivos dependen en gran parte de los jugadores.

A2. El aprendizaje del juego

John Company es un juego tipo sandbox, lo que significa que los jugadores solo pueden explorar una pequeña fracción del juego durante el transcurso de la partida. La mejor manera de aprender el juego es simplemente configurar un juego de prueba y jugar los primeros dos turnos, haciendo referencia a las reglas pertinentes a medida que se necesiten. Al enseñar el juego, solo un jugador necesita estar familiarizado con todas las reglas. Muchos sistemas pueden describirse después de que el juego ha comenzado.

En este reglamento, las reglas fáciles de olvidar estarán en **negrita**. Los ejemplos y recordatorios estarán en *cursiva*. **LOS TÉRMINOS** que describen conceptos de juego específicos se representan en mayúsculas pequeñas y se definirán la primera vez que se usan. Las reglas a las que se hace referencia, tales como Acción de Campaña [Campaign Action] (F7) u Oficina de Compras [Purchasing Office] (F5), usarán un Tipo Título. La primera referencia a una regla en cada párrafo también incluirá una cita a esa regla.

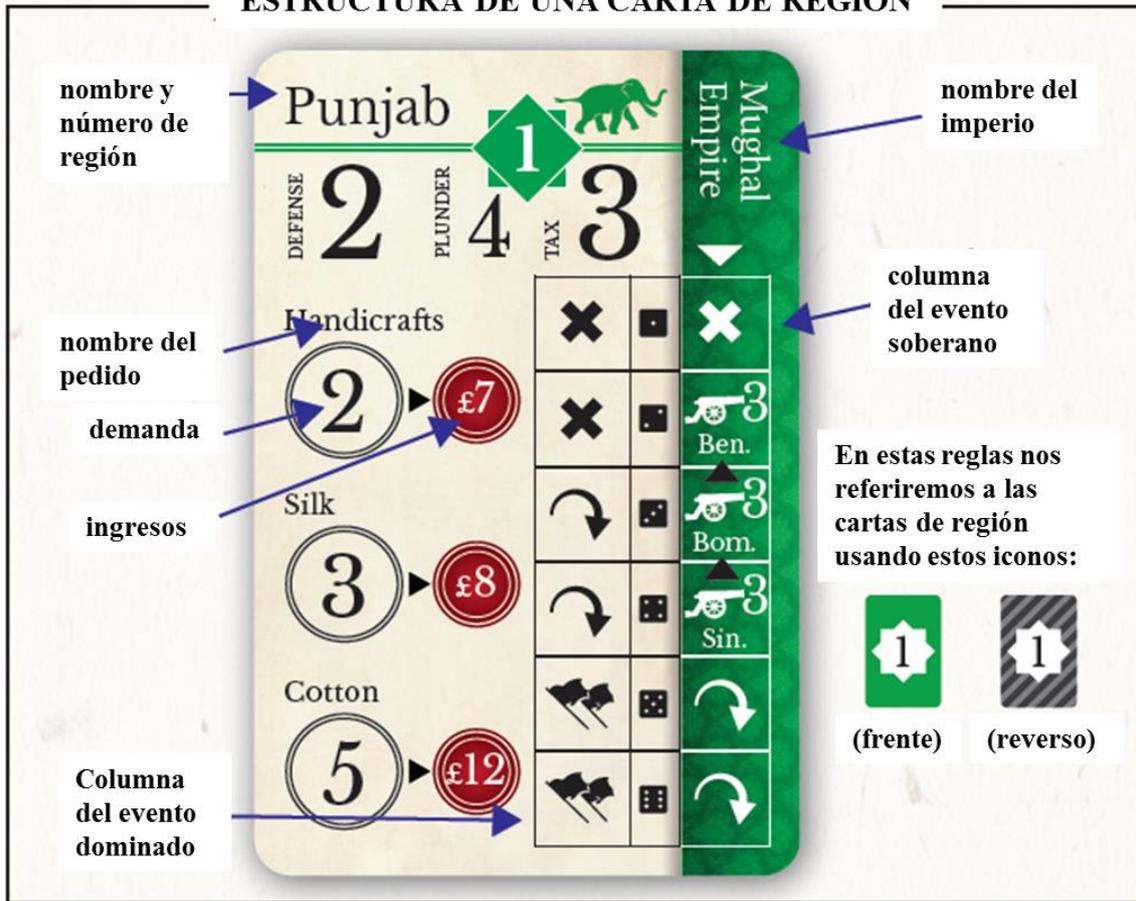
Las reglas que se refieren solo al juego de dos o tres jugadores están impresas en morado.

A3. Regiones y Presidencias

Hay ocho cartas de región que representan un área que comprende los actuales Pakistán, India y Bangladesh.

Cada carta de región tiene varios elementos importantes.

ESTRUCTURA DE UNA CARTA DE REGIÓN



Además, cada región tiene un estatus económico, un estatus político y un estatus comercial, que se indican mediante la ubicación física de la carta.

Estatus económico: una región es **PRÓSPERA** o **DEPRIMIDA**. El estatus económico de una región se indica por el lado de la carta que está boca arriba, ya sea el lado **PRÓSPERO** (liso) o el lado **DEPRIMIDO** (escala de grises con marca de agua rayada).

Estado político: una región está **DOMINADA** o es **SOBERANA**. Una región puede estar **DOMINADA** por otra región o por la Compañía. Nos referiremos a las regiones **DOMINADAS** y a su dominador conjuntamente como a un **IMPERIO**. Cuando una región está **DOMINADA**, la columna derecha de la tabla de eventos es cubierta por el dominador. Las regiones **SOBERANAS** tienen la columna derecha de su tabla de eventos claramente visible.

Estatus comercial: una región está **ABIERTA** o **CERRADA** para el comercio británico. Las regiones **CERRADAS** se colocan a la izquierda del tablero. Las regiones que están **ABIERTAS** son colocadas por encima del tablero cerca de una de las tres presidencias.

Históricamente, para facilitar el comercio en India, la Compañía utilizó un sistema de **PRESIDENCIAS**. Cada **PRESIDENCIA** era una unidad administrativa totalmente independiente. En *John Company*, una **PRESIDENCIA** se refiere a la oficina de la compañía (llamada Presidente, F7), sus posesiones (efectivo, barcos y mercancías), su ejército y cualquier región abierta por esa **PRESIDENCIA**.

Las **PRESIDENCIAS** crecen gracias a las exitosas Acciones de Comercio Abierto (F7) y a las Acciones de Campaña (F7). Estas campañas también crean **OFICINAS PROVINCIALES** (Gobernadores y Residentes) que la empresa utiliza para administrar su nuevo territorio. Una **PRESIDENCIA** puede reducirse mediante Revuelta o Conquista (H2). Si una **PRESIDENCIA** está alguna vez sin una región, es eliminada y nunca se volverá a utilizar.

A4. El Balance de la India

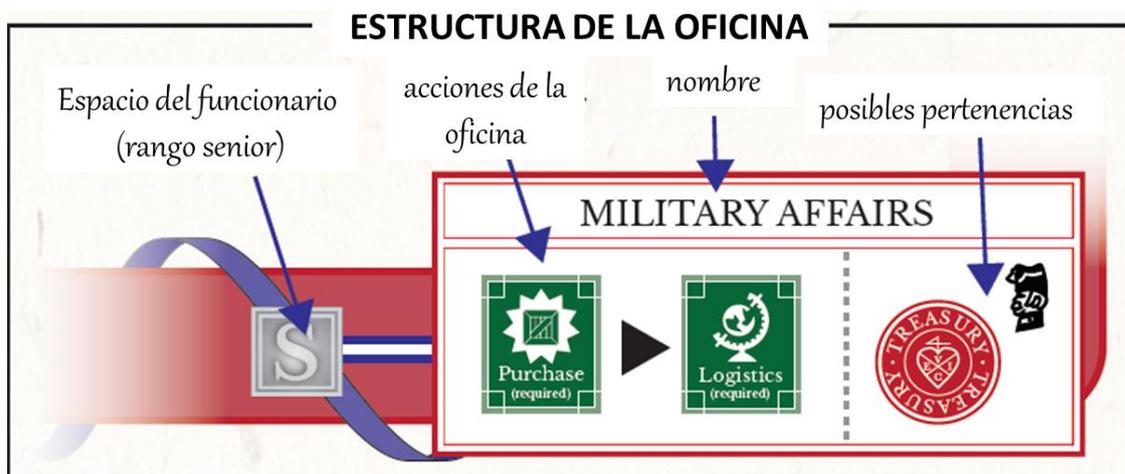
La estabilidad general de las ocho regiones en *John Company* está indicada por el marcador en el track "Balance of India" en la parte inferior izquierda del tablero. El marcador siempre estará en uno de los tres espacios: orden (izquierda), equilibrio (centro), o caos (derecha). Cuando ocurre un evento, el estado del Balance de la India se usa para determinar el evento. Durante el orden, se lanzan dos dados y se usa el resultado **más bajo**. Durante el caos, se lanzan dos dados y se usa el resultado **más alto**. Durante el equilibrio, solo se tira un dado para determinar el evento.

El Balance de la India	Orden	Equilibrio	Caos
Número de dados lanzados	2	1	2
Resultado	Más bajo	Obtenido	Más alto

El Balance de la India puede cambiar en el transcurso del juego. Estos cambios son llamados **INCLINACIONES (TILT)**. Cuando se produce una **INCLINACIÓN**, el marcador en el track de Balance de la India se mueve hacia la dirección de la **INCLINACIÓN**. Si el marcador ya estaba en el espacio hacia el cual se **INCLINA**, no se mueve.

A5. Oficinas y trabajo para la Compañía

A lo largo del juego, los jugadores ganan y pierden el control de las oficinas en La Compañía de las Indias del Orientales. Los miembros de la familia de un jugador (cubos) se mueven a través de la Compañía vía promoción. En general, los escritores se promocionan primero a las oficinas senior (con una S gris) y luego a las oficinas ejecutivas. Cuando un jugador controla una oficina, coloca uno de sus cubos en la casilla asociada a esa oficina. Este cubo se conoce como el **FUNCIONARIO [OFFICEHOLDER]** y permitirá a su propietario controlar diferentes aspectos del comportamiento de la Compañía.



Lo más común es que los funcionarios abandonen la empresa por Desgaste [Attrition] (H3), que es el mecanismo de puntuación principal en el juego. Los jugadores no tienen el control total de este proceso. Sin embargo, cuantos más miembros de la familia tenga un jugador en la Compañía más posibilidades hay de que se pierda algo por Desgaste. Cuando un funcionario deja la Compañía por Desgaste, el jugador propietario puede mover ese cubo a una carta de premio, intercambiando dinero por puntos de victoria y habilidades especiales. En general, cuanto mayor es el rango de la oficina, más favorable es el ratio de cambio entre efectivo y puntos de victoria.

A6. Cash Flow

En *John Company*, el dinero se mueve y su ubicación importa. El dinero siempre debe estar ubicado en la tesorería familiar (cerca de un jugador) o en una oficina de tesorería (ver ícono a continuación). La Compañía aporta la mayor parte del dinero del juego a través de su comercio en la India. Los jugadores pueden ganar una parte de este dinero a través de dividendos o colocando a los miembros de su familia en varias oficinas clave y aprovechándose de las actividades de la Compañía. El dinero sale del juego cuando los jugadores reclaman premios, toman acciones de familia o realizan acciones de la Compañía.



A7. Negociaciones & Promesas

Los jugadores son libres de discutir el juego y negociar durante la partida. Los jugadores no están sujetos a cualquier promesa de acciones en futuras fases o turnos, pero pueden dar a cualquier otro jugador los siguientes artículos:

- ☞ Dinero familiar y barcos propiedad de la familia
- ☞ Cubos familiares de su stock (se convierten en **PROMESAS**, que se describen a continuación)
- ☞ **PROMESAS** en su carta de familia
- ☞ Mercancías familiares y acciones de empresa tras la pérdida del monopolio (I3)

PROMESAS. Como parte de una negociación, un jugador puede ofrecer uno o más cubos de su stock. Estos cubos son tomados en propiedad por el **jugador** que acepta la oferta y ahora se llaman **PROMESAS**. Al final del juego, los jugadores pierden dos puntos de victoria por cada una de sus **PROMESAS** propiedad de otro jugador.¹ Una **PROMESA debe** ser devuelta a su jugador propietario si, **en cualquier momento**:

- ⚡ Le pagas al jugador que tiene el cubo de la **PROMESA** £2.
- ⚡ Muestras preferencia de contratación promocionando al jugador que tiene la **PROMESA** sobre al menos otro jugador.
- ⚡ El poseedor devuelve la **PROMESA**. Si tienes una de las **PROMESAS** del poseedor, se la devuelves.

Ejemplo: Drew necesita dinero pero no tiene nada. Pregunta a los otros jugadores si alguno estaría dispuesto a prestarle £5. Chas acepta si Drew le da cuatro promesas. Drew está de acuerdo. Si Drew no puede recuperar estas promesas al final del juego, perderá ocho puntos de victoria.

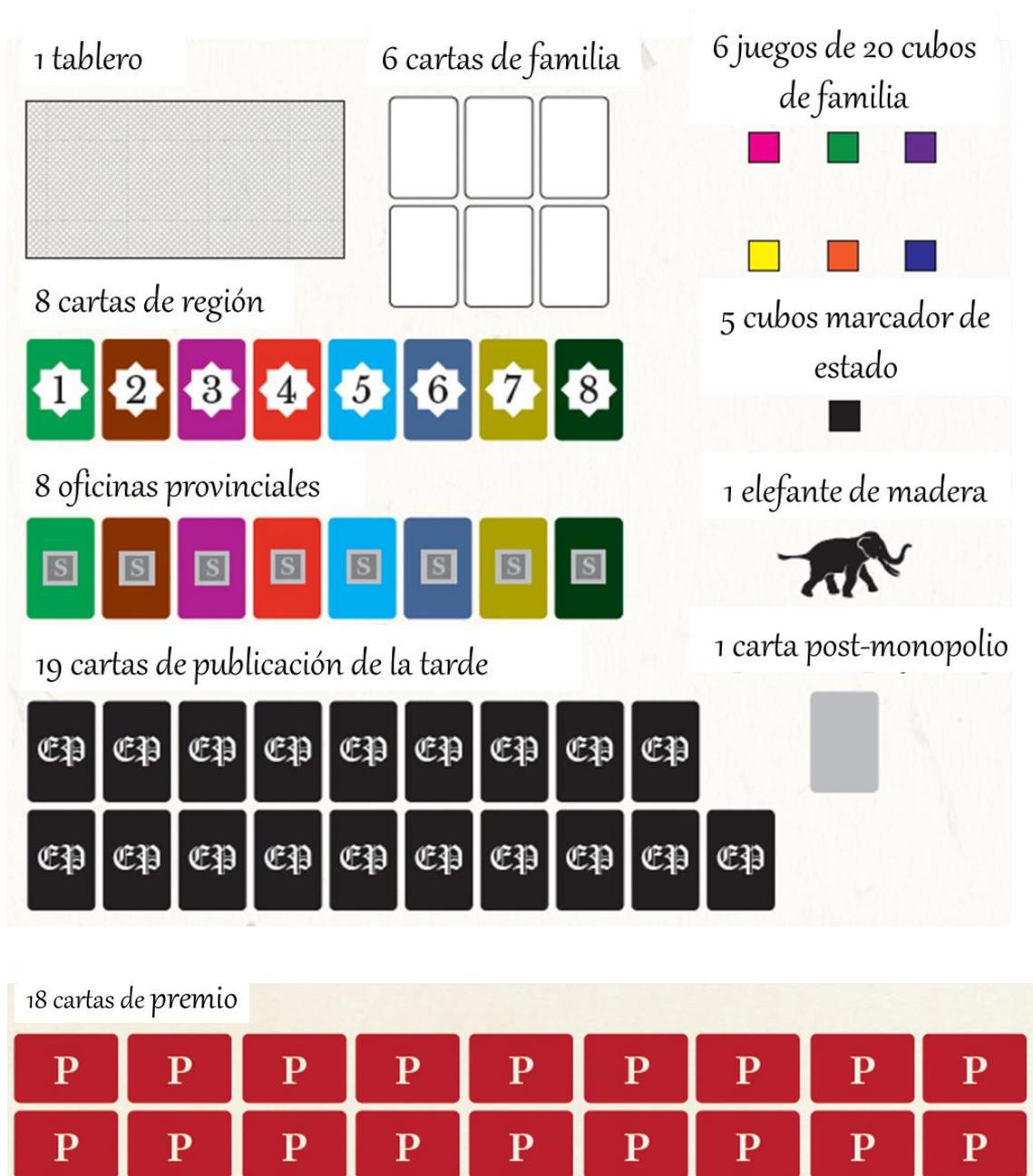
A7. Gasto de Piezas [Exhaustion]

Ciertas piezas del juego pueden gastarse durante la partida. Cuando una pieza está gastada, se debe mover a la correspondiente zona de piezas gastadas. Las piezas gastadas no pueden utilizarse hasta después de la siguiente fase de actualización (H5).

B. Componentes

B1. Componentes del juego

Cada copia de *John Company* incluye lo siguiente (no dibujado a escala):





B2. Límite de piezas

Si los jugadores se quedan sin barcos, mercancías o dinero, se debe encontrar algún sustituto. Sin embargo, los cubos de familia están estrictamente limitados (E3).

C . Preparación

C1. Elegir un escenario

Elije un escenario de los enumerados en la sección K. Estas reglas de configuración se refieren al Escenario de la Compañía Inicial [Early Company] (K2) y puede ajustarse según los otros escenarios.

Si juegas con dos o tres jugadores, usa la Familia Jones (C4, F3, K1).

C2. El Tablero, premios y Eventos

Coloca el tablero en el centro de la mesa. Reparte seis cartas de premio al azar boca arriba y colócalas en una fila en la parte inferior del tablero.

Mezcle todas las cartas de Publicación de la Tarde [Evening Post], excepto las cartas "Monopolio revocado" [Monopoly Revoked] y "Revocar monopolio" [Revoke Monopoly]. Coloca el mazo de Publicación de la Tarde en el tablero boca abajo en la parte superior derecha del tablero.

Coloca un cubo de marcador de estado en:

- ☞ Espacio "4" del track del precio de las acciones [share price].
- ☞ Espacio "1" del track del turno de juego [game turn].
- ☞ Espacio "0" del track de ingresos de la Compañía [Company revenue].
- ☞ Espacio central del Balance de India [Balance of India].

☞ Imagen del parlamento en la parte inferior derecha del tablero.

Coloque un disco negro en la casilla del funcionario de la Oficina de China (F9)

C3. Cartas de Familia, Dinero y Cubos

Da a cada jugador una carta de jugador para colocar delante de ellos (lado de la familia boca arriba) y una tesorería inicial de £ 5.

Poderes familiares. Cada una de las seis cartas de jugador tiene un beneficio único que está activo siempre y cuando el lado de la familia de esa carta de jugador esté boca arriba.

Cada jugador elige un color y toma un número de cubos determinado por número de jugadores. Estos son los cubos iniciales del jugador. Coloque estos cubos **sobre** la carta de familia del jugador.

Número de jugadores	2	3	4	5	6
Cubos iniciales	8	7	6	5	5

Luego, cada jugador toma 12 cubos adicionales de su color y los coloca debajo de su carta de familia. Estos cubos forman el stock del jugador. Los cubos restantes se devuelven a la caja, sin usar.

Comenzando con un jugador aleatorio y procediendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coloca uno de sus cubos de inicio en **cualquier** vacante disponible (los cuadrados **vacíos** a lo largo de la cinta azul). Una vez que cada jugador haya llenado una vacante, se repite el proceso en el orden inverso, con el jugador que colocó último colocando primero el siguiente turno. Continúa hasta que se llenen todas las vacantes.

☞ Cuando se coloca un cubo en una oficina ejecutiva (indicado por un cuadrado dorado), se coloca un cubo de inicio adicional de ese color en el Tribunal de Directores [Court of Directors].



Después de llenar todas las vacantes en la Compañía, los jugadores tiran un dado por cada uno de sus cubos de inicio restantes y colocan el cubo en la zona de recursos correspondiente a la tirada del dado.

Los cubos del astillero [Shipyard] se pueden colocar en la casilla vacía más alta de cualquier columna, *Ej., la casilla "6" debe llenarse en cualquier columna antes que la casilla "5"*.

Los cubos colocados en las zonas de recursos de oficiales [officer] o de capitanes [captain] proporcionan un cubo de bonificación **del stock del jugador** en la zona de recursos del escritor.

Por cada cubo colocado al azar en el Tribunal de Directores, el Gerente [Chairman] debe distribuir inmediatamente £4 del banco entre las tesorerías de las oficinas como si fuera un ingreso (G5).

Nota didáctica: para una primera partida, considera configurar el juego antes de que lleguen los jugadores. Para iniciar las oficinas, haga que cada jugador "seleccione" la siguiente oficina a lo largo de la cinta y coloque los cubos de acuerdo con las reglas anteriores.

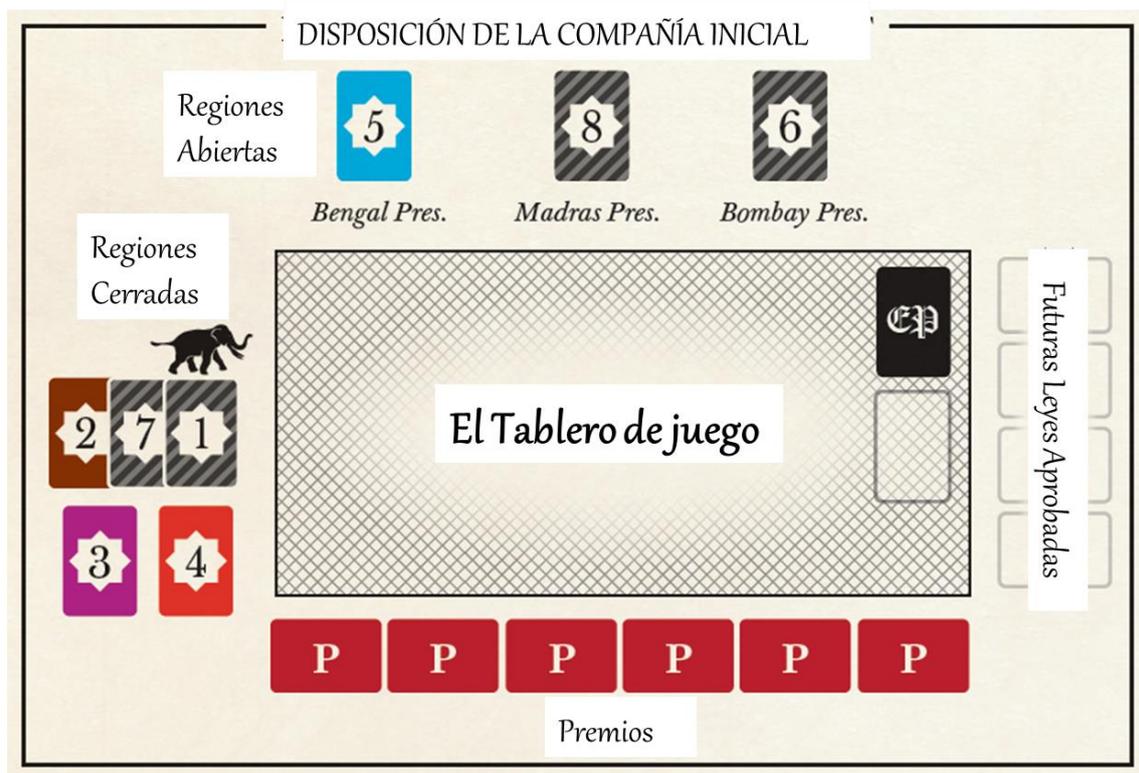
C4. Stock de piezas e Iniciando Activos de la Compañía

Coloca las mercancías, discos negros, barcos y el banco cerca del área de juego. **Coloca £5 en cada oficina con un ícono de tesorería.**

Coloca dos barcos en cada PRESIDENCIA. Coloca seis barcos en las casillas para barcos de la zona de recursos del astillero y diez mercancías en las casillas para mercancías de la zona de recursos de la fábrica.

C5. Cartas de Región

Coloca las regiones como se indica a continuación.



Las **OFICINAS PROVINCIALES** deben colocarse cerca del área de juego.

Coloca el Elefante en la carta de la región de Punjab.

El juego ahora está listo para comenzar.

D. SECUENCIA DE JUEGO

D1. Estructura del Turno de Juego

Cada turno de juego consiste en cuatro fases:

- ☞ Familia: comenzando con el Gerente [Chairman], cada jugador realiza una acción única de familia.
- ☞ Compañía: después de llenar cualquier vacante, cada oficina de la Compañía opera, comenzando con la Compra de barcos.
- ☞ Comercio: los ingresos se generan y distribuyen.
- ☞ Publicación de la Tarde [Evening Post]: se revela y resuelve una nueva carta de evento.

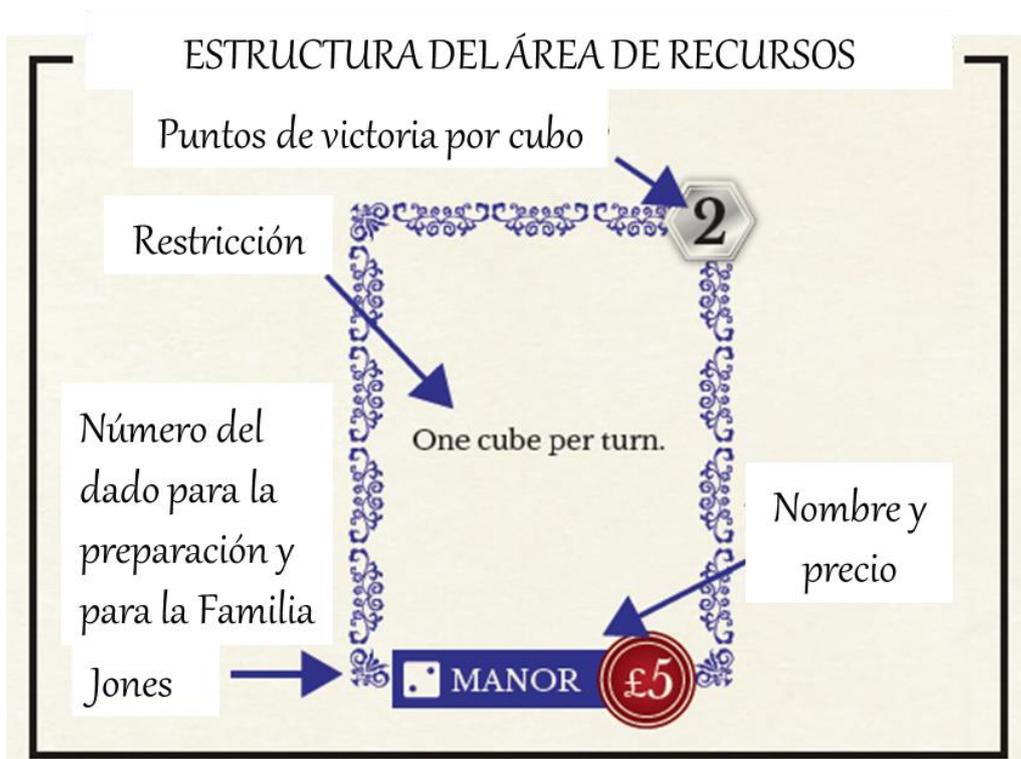
E. Fase de Familia

E1. General

Comenzando con el jugador que controla la oficina del Gerente [Chairman] y avanzando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador realiza una sola acción de familia. Si la oficina del Gerente está actualmente vacante, comienza el jugador que fue el Gerente más reciente.

E2. La Acción de Familia

Cada turno de juego todos los jugadores **deben** realizar **una** acción de familia. Elige una **única** zona de recursos de una familia y coloca varios cubos en ella. Algunas zonas de recursos requieren que los jugadores paguen un costo al banco por cada cubo. Si hay un costo, se muestra al lado del nombre de cada recurso y se debe pagar desde la tesorería de la familia. Cuando se colocan, los cubos toman el nombre de la zona de recursos en la que se colocan, *Ej. un cubo en la zona de recursos del astillero [shipyard] se denominará también astillero.*



Algunas zonas de recursos tienen restricciones adicionales que se detallan a continuación:

- ☞ **Astilleros² y Fábricas.** Los cubos en las zonas de recursos del astillero y de la fábrica deben colocarse dentro de los cuadrados dibujados en dichas zonas. Un jugador solo puede colocar un cubo en un astillero con un "5" si está ocupado el "6".
- ☞ **Acciones [Shares]³.** El coste de esta acción depende del precio actual de las acciones [share price]. El coste total de la acción debe ser adjudicado al Gerente [Chairman] para su distribución inmediata entre las tesorerías de la Compañía. Si la oficina del Gerente está desocupada, el dinero se colocará en la zona del Gerente y se distribuirá inmediatamente después de la elección de un nuevo Gerente.
- ☞ **Escritores [Writer], Oficiales [Officer] y Capitanes [Captain].** Un jugador puede colocar uno o dos cubos en una de estas zonas. Si juegan dos o tres jugadores, los jugadores pueden colocar hasta tres cubos en una de estas zonas.
- ☞ **Mansiones [Manor].** Un jugador puede colocar solo un cubo en la zona de recursos de la mansión por turno del juego.

E3. Gestión de cubos

Los jugadores están restringidos en sus acciones por los cubos que posean en su stock.⁴ Si un jugador que no tiene cubos restantes necesita colocar uno o más cubos, ese jugador debe usar sus cubos situados en cualquier carta de premio o en la zona de recursos de la Mansión [Manor]. Si un jugador no puede retirar ninguno de esos cubos, se le excusará de tener que realizar una acción de familia en ese turno de juego.



E4. La Acción de la Familia Jones (solo 2/3 jugadores)

Después de que cada jugador haya jugado una acción de familia, la familia Jones coloca los cubos en zonas de recursos familiares. Con dos jugadores, tira 4 dados. Con tres jugadores, tira 2 dados. Luego, usando un color adicional de cubos, coloca un cubo en la zona de recursos de la familia correspondiente al resultado de cada dado (como en C3). Sin embargo, a diferencia de C3, los cubos colocados en las zonas de recursos del capitán o del oficial no generan bonificaciones de escritores. Si a la familia Jones se le agotan los cubos, usa otro juego extra de cubos. Cualquier dinero generado por los cubos de la Familia Jones debe pagarse al banco. Los capitanes que pertenecen a la familia Jones compran un barco si hay alguno disponible, utilizando los fondos del banco y comprarán el barco disponible más a la izquierda. Todos los cubos de la Familia Jones colocados en los astilleros deben colocarse en la casilla más a la

izquierda con un "6" y, si están ocupados, deben colocarse en la casilla más a la izquierda con un "5". Si la familia Jones coloca un cubo de acción [share], el banco le otorga al Gerente [Chairman] el dinero equivalente al precio actual de las acciones [share price] para su asignación inmediata. *Nota: La Familia Jones no coloca cubos durante la preparación del juego.*

F. Fase de la Compañía

F1. Descripción general y Acciones de Oficina

En la Fase de la Compañía, las oficinas de la Compañía tienen la oportunidad de realizar acciones. El Gerente [Chairman] comienza la fase llevando a la Compañía al orden y llenando cualquier vacante. Luego, siguiendo la pista roja de la Compañía y comenzando con la oficina de Compra de Barcos, cada oficina tiene la oportunidad de actuar. Las **OFICINAS PROVINCIALES [Provincial Offices]** actúan después de sus Presidentes correspondientes en el orden de formación (la oficina más antigua actúa primero). **Cuando una oficina actúa, debe resolver sus acciones en el orden indicado en la oficina.** Las acciones azules y negras son opcionales, con las acciones azules se requiere un Chequeo (F2), como se describe a continuación. Las acciones verdes son obligatorias. **Si una acción tiene un coste, el coste debe pagarse con los fondos de la oficina que está actuando.**

F2. Chequeos y Consecuencias

Las acciones azules requieren un Chequeo⁵ para ver si la acción tiene éxito. Para realizar este Chequeo, un jugador tira tantos dados como la "fuerza" de la acción menos cualquier penalización (las penalizaciones se describen en cada acción individual). De los dados lanzados, solo el dado **más bajo** cuenta. Una tirada de 1 o 2 es un éxito. Una tirada de 3 o 4 no tiene efecto. Una tirada de 5 o 6 es un fallo, y el **FUNCIONARIO [OFFICEHOLDER]** es devuelto inmediatamente al stock de piezas no utilizadas de ese jugador. Una oficina desocupada no tiene más oportunidades para actuar en este turno de juego. Cualquier acción azul puede realizarse más de una vez, siempre y cuando el Chequeo no haya fallado.

F3. Llenar vacantes

Llena todas las posiciones vacantes al comienzo de la Fase de la Compañía. Primero, llena el puesto del Gerente [Chairman], seguido de las vacantes restantes en el orden de su posición a lo largo de la cinta azul en el tablero. Las **OFICINAS PROVINCIALES** se llenan después de su Presidente correspondiente en el orden de su creación. En el raro caso de que no se pueda llenar una vacante, la oficina permanece abierta este turno de juego y se omite durante la Fase de la Compañía.

La Familia Jones no vota, ni puede ser nominada para ser Gerente [Chairman], ni sus cubos en el Tribunal de Directores [Court of Directors] cuentan para determinar el número de votos necesarios para la mayoría. Los oficiales de la Familia Jones nunca son promovidos.

Elección del Gerente [Chairman]. El Tribunal de Directores [Court of Directors] selecciona un jugador para ser el nuevo Gerente. El antiguo Gerente hace la primera nominación. Cualquier jugador con al menos un cubo en el Tribunal de Directores puede ser nominado. Después de que se realiza una nominación, cada jugador (en el sentido de las agujas del reloj, empezando por el candidato) puede elegir apoyar al

candidato con todos sus cubos en el Tribunal, o no apoyarlo. Cada cubo proporciona un voto único de apoyo. **Los nominados pueden elegir no apoyar su propia nominación.** Si un candidato recibe el apoyo de más del 50% de los cubos en el Tribunal, la elección del Gerente habrá terminado. El nominado con éxito mueve uno de sus cubos de acciones [share] del Tribunal de Directores a la oficina del Gerente. Si



la nominación falla, el jugador a la izquierda del que hizo la última nominación hace la siguiente nominación. Si después de que todos los jugadores hayan hecho una nominación, el Tribunal no llega a un acuerdo sobre un candidato, el antiguo Gerente decide quién de los nominados no elegidos se convierte en el nuevo Gerente. El Gerente recién elegido debe distribuir inmediatamente el dinero de las compras de acciones a las oficinas de la Compañía con tesorerías.

Otras oficinas se llenan de acuerdo con las siguientes reglas:

- ☞ Las oficinas ejecutivas son rellenas por el **Gerente [Chairman]**, quien promueve cualquier cubo en una oficina senior (con una S gris) a la nueva oficina ejecutiva (con una E amarilla). Si no hay **FUNCIONARIOS** senior, el Gerente puede promover a cualquier escritor directamente a la oficina ejecutiva.
- ☞ Las **OFICINAS PROVINCIALES** son ocupadas por su **Presidente correspondiente**, quien promueve a cualquier escritor u oficial de cualquier ejército a la oficina.
- ☞ Las **OFICINAS DE COMPRAS** son ocupadas por el **Director de Comercio**, quien promueve a cualquier escritor a la oficina.

Nepotismo. Al llenar cualquier oficina, excepto la del Gerente [Chairman], los jugadores son penalizados por Nepotismo. Si un jugador promociona su propio cubo sobre el cubo de otro jugador, el jugador que realiza la promoción debe dar uno de los cubos de su stock como una **PROMESA** a cada jugador con al menos un candidato elegible. *Si juegas con la familia Jones, se deben dar dos cubos de promesa por cada caso de nepotismo.*

Ejemplo: en un juego de cuatro jugadores, Cole como Gerente [Chairman] promueve su propio cubo desde Compras de Barcos hasta la Presidencia de Madras. Chas tenía cubos en otras oficinas senior. Debido a que Cole pasa “por encima” a Chas, debe darle una promesa.

F4. El Gerente y la Acción de Deuda

Una vez, en cualquier momento durante la Fase de la Compañía, el Gerente [Chairman] puede realizar la Acción de Deuda.

Acción de Deuda. Cuando se realiza, el Gerente [Chairman] coloca un disco negro en el Tribunal de Directores [Court of Directors] e inmediatamente distribuye £5 entre tesorerías de la Compañía. Cada disco negro en el Tribunal de Directores le cuesta a la Compañía £1 cada turno de juego durante la Fase de Comercio (G3). Esta deuda nunca puede ser saldada.



F5. Oficinas de compras

Las tres **OFICINAS DE COMPRAS** (Compras de Barcos [Ship Purchasing], Compras de Mercancías [Goods Purchasing] y Asuntos Militares [Military Affairs]) tienen la Acción de Compra. La Oficina de Asuntos Militares también tiene la Acción Logística. **Todas las acciones en las Oficinas de Compras son obligatorias.**

La acción de compra. Las **OFICINAS DE COMPRAS** compran tantos barcos o bienes como puedan. Las acciones de Compra de Barcos y Compra de Mercancías entregan lo que adquieren al Director de Comercio [Director of Trade]. La Oficina de Asuntos Militares asigna las mercancías compradas a cualquiera de los ejércitos de la **PRESIDENCIA**. Estas mercancías ahora se conocen como **ARMAS** de fuego [GUNS].

Comprar Barcos. Hay seis barcos disponibles para comprar cada turno de juego. El precio de un barco se indica por el número descubierto más alto debajo del barco. Los barcos más baratos deben comprarse primero. Si un barco tiene uno o más astilleros debajo de él, los propietarios de los astilleros reciben £ 1 del banco por cada uno de sus astilleros debajo del barco comprado **después** de que el barco es comprado.



Compra de Mercancías. Diez mercancías están disponibles para la compra cada turno de juego. El precio de una mercancía sin fábricas de jugadores es siempre de £3. Si hay un cubo de fábrica debajo de la mercancía,

PRECIO DE UN BARCO

Barco 1º cuesta £4 (£1 a amarillo £1 a naranja)				
Barco 2º cuesta £4 (£2 a amarillo)				6
Barco 3º cuesta £5 (£1 a amarillo)			5	5
Barco 4º cuesta £6	4	4	4	4

SHIPYARD

consulta la carta de Publicación de la Tarde [Evening Post] en la parte superior de la pila de descartes. El precio aparece en la parte superior derecha. Si no hay ninguna carta en la pila de descartes (*por ejemplo, al comienzo del juego*), el precio es de £2. Si el precio se reemplaza con una "X" roja, solo se pueden comprar mercancías **sin** fábricas de jugadores. Los productos más baratos deben comprarse primero. Si hay un cubo de fábrica debajo de una mercancía que es comprada, el precio se paga desde la tesorería de la oficina al jugador propietario de la fábrica. Si no hay un cubo de fábrica, el precio se paga al banco.



La Acción Logística (Asuntos Militares). Mueve **todos** los oficiales y **ARMAS** en las posesiones de esta oficina a las zonas del ejército de cualquier **PRESIDENCIA**. Si un ejército tiene tres oficiales, los oficiales antiguos (colocados allí al comienzo del turno del juego) deben ser reemplazados por los oficiales nuevos. Los oficiales reemplazados vuelven al stock de sus propietarios. Si no se puede colocar a todos los oficiales, el resto de oficiales se devuelven al stock de su propietario. Durante esta acción, la Oficina de Asuntos Militares puede transferir **ARMAS** de una **PRESIDENCIA** a otra con el permiso del dueño del Presidente.



F6. Director de Comercio

El Director de Comercio debe realizar la Acción Logística.

La Acción de Logística (Director de Comercio). En cualquier orden, el Director de Comercio ofrece a cada capitán situado en esta oficina la oportunidad de comprar un barco. Si el capitán está de acuerdo, su familia compra un barco (como en F5, pero puede elegir cualquier barco disponible) y entrega dicho barco al Director de Comercio, colocando su cubo de capitán en la parte superior del barco. Si el capitán declina la opción, o no hay barcos disponibles, el cubo del capitán se devuelve al stock de su propietario. Luego, el Director de Comercio debe asignar cualquier mercancía y barco (*con o sin capitanes*) en su oficina a cualquiera de las tres **PRESIDENCIAS**. Durante esta acción, el Director de Comercio también puede transferir barcos (*con o sin capitanes*) y mercancías de una **PRESIDENCIA** a otra con el permiso del Presidente dueño de los barcos o mercancías.

Capitanes en barcos. Los capitanes se colocan en los barcos para indicar la propiedad de la familia. Una vez que un capitán está en un barco, los dos son tratados como una sola pieza y siempre se mueven juntos; sin embargo, la propiedad puede cambiar como parte de una negociación. En este caso, el cubo del nuevo propietario (tomado de su stock) reemplaza al capitán actual, devolviendo el cubo del capitán original a su propietario.

F7. Presidentes

Hay tres Presidentes con tres acciones opcionales cada uno, todas estas acciones requieren un Chequeo (F2). La Acción de Campaña se puede utilizar para dominar nuevas regiones (abriéndolas si están **CERRADAS**) y crear nuevas Oficinas de la Compañía (gobernaciones y residencias). La Acción de Comercio Abierto agrega regiones **CERRADAS** a la **PRESIDENCIA** correspondiente. Finalmente, la Acción de Navegar permite a los presidentes completar

pedidos en regiones de su **PRESIDENCIA** con el fin de generar ingresos para la Compañía y un Bono Presidencial (G2) para su familia.

La Acción de Campaña. Selecciona un objetivo de los que figuran al lado del icono de Acción de Campaña. Los Presidentes tienen solo un objetivo en la lista. Las cartas del gobernador tienen múltiples objetivos. Cualquier región incluida en la lista puede ser objetivo siempre que no esté dominada por la Compañía. Calcula la fuerza del ataque. La Oficina que toma la Acción de Campaña puede elegir cualquier número de oficiales/**ARMAS** presentes en el



ejército de la **PRESIDENCIA** para usar en el ataque, *Ej. un gobernador dentro de la Presidencia de Madras puede usar ese ejército de la presidencia.* Cada oficial/**ARMA** que se gaste aumenta la fuerza en **uno**. Después del ataque, estas piezas se consideran gastadas y se renovarían al final de la fase de Publicación de la Tarde [Evening Post] (H5). La fuerza de una Acción de Campaña se puede potenciar mediante la contratación de mercenarios. Cada **£2** gastadas se aumenta la fuerza del ataque en **uno**. La penalización por esta acción es igual a la defensa del objetivo. Si atacas cualquier parte de un **IMPERIO**, la penalización es la suma de la defensa de cada región en ese **IMPERIO**. *Nota: Si bien los Presidentes solo tienen un objetivo, las Acciones de Campaña en las oficinas provinciales ofrecen más opciones.*

Victoria. Si el Chequeo (F2) tiene éxito, la región es conquistada y ahora está **DOMINADA** por la Compañía y **ABIERTA** para el comercio. Mueve la región a la **PRESIDENCIA** asociada con el Presidente o el gobernador que realizó la Acción de Campaña. Crea la **OFICINA PROVINCIAL** correspondiente y colócala en la carta de la región, cubriendo solo la columna derecha del evento. Esta oficina se completará al comienzo de la siguiente Fase de la Compañía. Si la región conquistada era **SOBERANA** de un **IMPERIO**, todos los **DOMINIOS** de ese **IMPERIO** se vuelven **SOBERANOS** y **CERRADOS**.

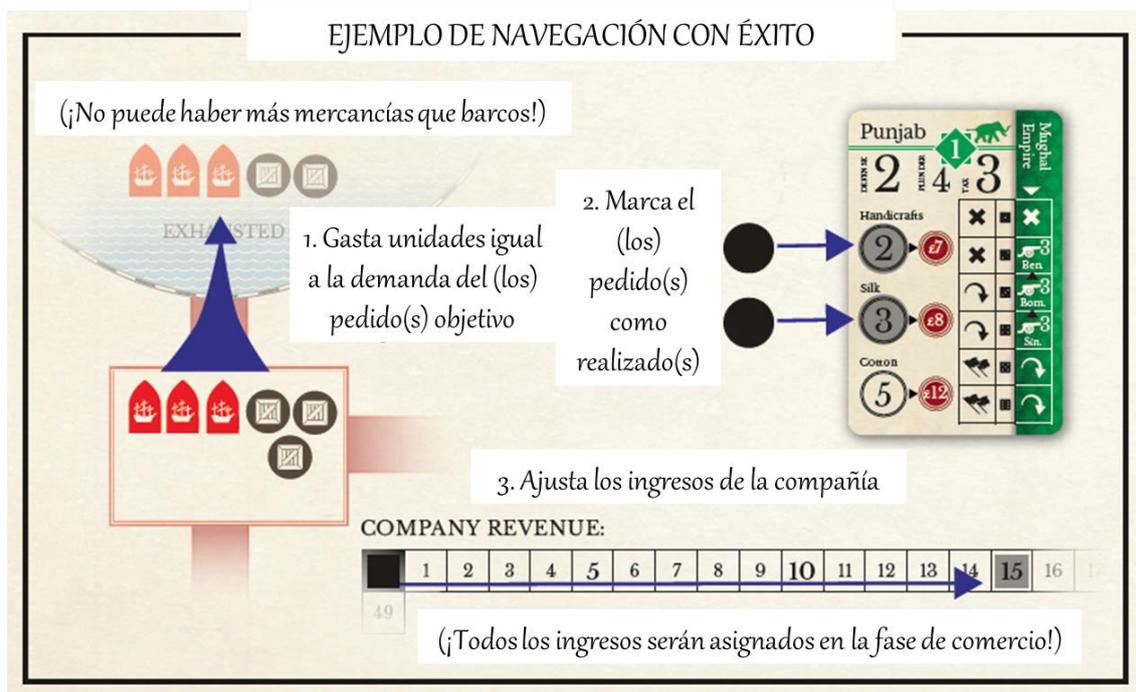
Saquear [Plunder]. Si el ataque tiene éxito, las familias que controlan los cubos en el ejército victorioso (oficiales) reciben dinero del banco igual al valor de saqueo de la región por cada cubo presente. Tanto los oficiales gastados como los no usados reciben el saqueo.

Ejemplo: Chas es el presidente de Madras y desea hacer campaña allí. Hay un arma y dos oficiales de Drew en el ejército de Madrás. Él gasta el arma y ambos oficiales para una fuerza de tres. Madras deprimido tiene una defensa de uno por lo que el modificador de fuerza de la acción es dos. Si tiene éxito, se creará el Gobernador de Madrás y Drew tomará £6 del banco para sus dos oficiales (saqueo).

La Acción de Comercio Abierto. El Presidente puede intentar abrir nuevas regiones al comercio británico, lo que lleva una región o un **IMPERIO** a una **PRESIDENCIA**. Primero, determina la fuerza de la acción. Cada **£1** asignada a la acción aumenta la fuerza en **uno**. No hay penalización por esta acción. Elija un objetivo **CERRADO** y **SOBERANO**. Si el Chequeo (F2) tiene éxito, el objetivo se vuelve **ABIERTO**. Mueve la región y su **IMPERIO** a la **PRESIDENCIA** del Presidente que está actuando (A3).



La Acción de Navegar. El Presidente puede intentar realizar cualquier número de pedidos en las regiones **de su PRESIDENCIA**. Determina la fuerza de la acción. Cada £1 asignado a la acción aumenta la fuerza en **uno**. La penalización por realizar esta acción es uno menos que el número total de regiones en la **PRESIDENCIA**, *Ej. para realizar esta acción en una presidencia de tres regiones, el Presidente tendría una multa de dos*. Si el Chequeo (F2) tiene éxito, el Presidente puede realizar pedidos. Para realizar un pedido, gasta una cantidad de mercancías y/o barcos en esta **PRESIDENCIA** igual a la demanda del pedido⁶. Los pedidos se pueden realizar en cualquier orden, pero nunca pueden gastarse más mercancías que barcos en una **PRESIDENCIA**. Después de realizar un pedido, coloca un disco negro en la demanda del pedido e incrementa los ingresos de la Compañía en el track de ingresos en la cantidad indicada en el pedido. **Nota: estos discos se eliminarán durante la actualización.**



F8. Oficinas Provinciales

Hay dos tipos de **OFICINAS PROVINCIALES**: gobernaciones [governorship] y residencias [residency]. **Estas oficinas se crean cuando una región es conquistada durante una Acción de Campaña (F7) y son ocupadas por el Presidente asociado.** Durante su turno en la Fase de la Compañía, los gobernadores pueden realizar la Acción de Campaña. Tanto los gobernadores como los residentes pueden realizar la Acción de Invertir.

La Acción de Invertir [The Invest Action]. Al usar esta acción, una **OFICINA PROVINCIAL** intenta terminar con las depresiones en su región. Determina la fuerza de la acción. Cada £1 asignada a la acción aumenta la fuerza en **uno**. No hay penalización por esta acción. Si la Acción de Invertir tiene éxito, vuelve la carta de región al lado **PRÓSPERO**, con cualquier disco negro manteniendo su posición relativa. **Coloca el Elefante en esta región y el Balance de la India se INCLINA hacia el orden.** La Acción de Invertir no se puede usar en regiones **PRÓSPERAS**. *Estrategia: la*



Acción de Invertir permite a los jugadores redirigir el Elefante, lo cual puede ser una forma efectiva de proteger sus inversiones y reducir las posibilidades de depresión o colapso en mercados clave.

F9. Superintendente de Comercio en China

Esta oficina, conocida también como la Oficina de China, se crea cada vez que se revela la tarjeta de Evento Nacional [Domestic Event] "Comercio con China" durante la fase de Publicación de la Tarde [Evening Post]. Retire el disco negro en la oficina senior (con una S gris) asociada. **Esta oficina se comporta como una PRESIDENCIA y la llena el Gerente [Chairman] que promueve a cualquier escritor a la oficina.** Pueden ser asignados barcos por el Director de Comercio y es elegible para el Bono Presidencial (G2). Durante su turno en la Fase de la Compañía, puede tomar la Acción de Navegar (F7) y completar los pedidos impresos en el tablero cerca de la oficina. *Nota: Debido a que tiene una sola región, la Oficina de China nunca pagará una penalización por Navegar.*

G. Comercio

G1. Visión General

Durante la Fase de Comercio, los jugadores generan ingresos personales. Luego, el Gerente [Chairman] debe pagar los gastos y distribuir **todos los ingresos** y/o dividendos **restantes de la Compañía** a las Oficinas de la Compañía. Cualquier dinero pagado con los ingresos de la compañía a los jugadores u oficinas debe tomarse del banco después de bajar en el track de ingresos la cantidad pagada.

G2. Ingresos del Jugador

Los ingresos del jugador se generan de varias maneras y siempre provienen del banco.

- ☞ **Impuestos.** Coloca dinero igual al valor actual de los impuestos de sus regiones en cada **OFICINA PROVINCIAL** que exista actualmente. Si un jugador ocupa esa oficina, puede transferir cualquier parte de los ingresos por impuestos de este turno a la tesorería de su familia o a la **PRESIDENCIA** de la región de inmediato.
- ☞ **Bonos Presidenciales.** La familia que controla cada **PRESIDENCIA** recibe un dinero igual al número de pedidos completados en las regiones en esa **PRESIDENCIA**.
- ☞ **Intrusos.** Cada familia recibe £2 por cada uno de sus barcos con un capitán.
- ☞ **Otros ingresos.** Los premios "Banco de Inversiones ["Investment Bank"] y "Empresa del Mar del Sur" ["South Seas Firm"] proporcionan ingresos adicionales tal y como se describe en la cartas. Las familias Sykes y Paxton también generan ingresos de acuerdo con los poderes especiales descritos en sus cartas de familia.

G3. Gastos de la Compañía

El Gerente [Chairman] ahora debe pagar los gastos utilizando los ingresos obtenidos con los pedidos completados. A medida que se pagan los gastos, el Gerente debe ajustar el marcador de ingresos en el track de ingresos.

Los siguientes gastos se pagan al banco:

- ☞ **Servicio de deuda.** Paga £1 por cada disco negro en el Tribunal de Directores.

- ☞ **Mantenimiento militar.** Paga £1 por cada **ARMA** y cada oficial en una **PRESIDENCIA**.
- ☞ **Comercio del País.**⁷ Pague £1 por cada capitán en un barco.

Lo siguiente debe pagarse a las tesorerías familiares:

- ☞ **Accionistas enojados.** Si el precio de las acciones de la Compañía está en "3", se debe pagar un Dividendo (G6) si es posible. **Los PRÉSTAMOS DE EMERGENCIA [Emergency Loans] no se pueden usar para pagar este dividendo.** Si el dividendo no se puede pagar, se produce un Rescate [Bailout] (J3).

G4. Préstamos de Emergencia [Emergency Loans]

Si no se pueden cubrir los **gastos** de la Compañía, se piden los préstamos de emergencia de £5 necesarios para cubrir los gastos restantes. Al igual que con una Acción de Deuda (F4), agrega un disco negro al Tribunal de Directores por cada £5 que se pidan. Cualquier cantidad "sobrante" debe distribuirse inmediatamente entre las tesorerías de la Compañía. No es necesario pagar ningún préstamo nuevo hasta el próximo turno del juego. Al igual que con los discos negros obtenidos a través de la Acción de Deuda, estos nunca se pueden saldar.

G5. Asignación de Ingresos Restantes

Después de pagar los gastos, el Gerente [Chairman] **debe** distribuir **todos** los ingresos restantes. Los ingresos pueden enviarse a las oficinas de la Compañía o pagarse como Dividendos (G6). Al enviar ingresos a las oficinas, coloca dinero del banco directamente en las localizaciones de cualquier oficina con un símbolo de tesorería. A continuación, actualice el track de ingresos para indicar la cantidad de ingresos que quedan por asignar. Este dinero puede gastarse durante la próxima Fase de la Compañía.

G6. Dividendos

Después de pagar los gastos, el Gerente [Chairman] puede optar por pagar dividendos con los ingresos restantes de la Compañía. El coste de pagar un dividendo es igual al número de acciones (cubos) en el Tribunal de Directores. El banco entrega £1 a cada jugador por cada cubo que tengan en el Tribunal de Directores. Luego, actualiza el track de ingresos para indicar cuántos ingresos quedan por asignar. Se pueden pagar dividendos múltiples. Si se paga más de un dividendo, aumenta el precio de las acciones [share price] un espacio. Si no se paga ningún dividendo, el precio de las acciones cae un espacio.

H. Publicación de la Tarde [Evening Post]

H1. Revelar y Resolver

Roba la carta superior del mazo Evening Post (Publicación de la Tarde) y colócala boca arriba sobre la pila de descartes. A continuación resuelve los eventos. Cada carta "Evening Post" tiene tres pasos: Eventos en India [Events in India] (H2), Desgaste [Attrition] (H3) y Noticias locales [Local News] que serán un Evento Nacional [Domestic Event] o una Propuesta de Ley [Proposed Law] (H4).

H2. Eventos en la India

Nota: Para los jugadores que están aprendiendo el juego y para aquellos que lo juegan por primera vez, se pueden omitir los eventos en la India. Continúa con H3.

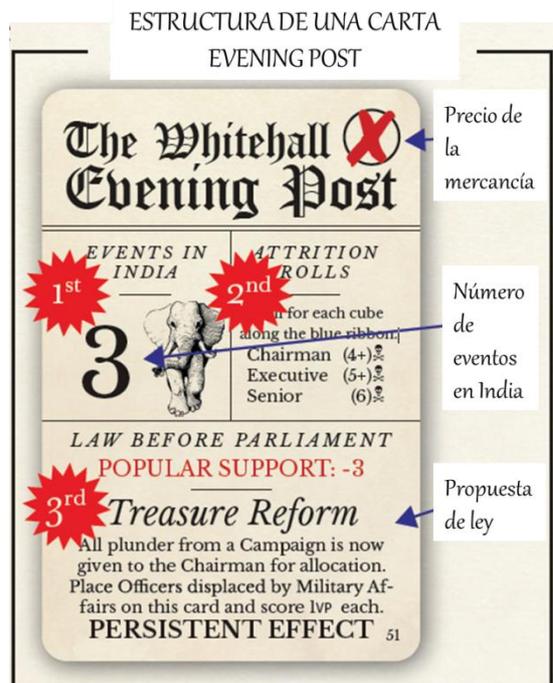
En cada partida hay varios Eventos en la India. La región donde ocurren estos eventos depende del movimiento del Elefante. El Elefante se mueve tantas veces como lo indique el número grande que aparece en la carta del Evening Post del turno de juego. A menos que sea redirigido por Conquista o Revuelta, los movimientos del Elefante están dictados por el número de cada región y se moverá a la siguiente región más alta, *Ej. de Punjab (1) el Elefante se mueve a Maratha (2)*, y si el Elefante está en Madras (8), su próximo movimiento será a Punjab (1). Se produce un evento en cada región que visita el Elefante.

Cuando el Elefante se mueve a una nueva región, tira los dados de eventos para determinar el evento. Usa la tirada más alta si el Balance de la India está en caos o la tirada más baja si el Balance de la India está en orden. Tira solo un dado si el Balance de la India está en equilibrio. Consulta la columna de evento de la carta actual de región para determinar cuál de los eventos ocurre.

Después de resolver el evento, si aún quedan eventos por resolver, el Elefante continúa su movimiento y ocurre otro evento.

Pedidos interrumpidos. Cada vez que una región se vuelve **CERRADA**, cualquier pedido en ella queda **INTERRUMPIDO**. El Presidente (o el Presidente anterior si la plaza está vacante) asociado con el pedido elimina inmediatamente de las posesiones de la **PRESIDENCIA** o de los barcos que haya gastado, tantos barcos como grande sea la demanda de cada pedido completado (si es posible), y los devuelve al stock. Los barcos sin capitanes deben ser eliminados antes que aquellos con capitanes.

Evento: Conquista. La región que actúa intenta conquistar la región objetivo, que se muestra debajo del icono del evento de Conquista [Conquest]. Si la región objetivo ya ha sido



conquistada por la región que actúa, sigue la flecha negra hasta la primera región no conquistada e intenta conquistar esa región en su lugar. Si todas las regiones están **DOMINADAS**, el evento debe tratarse como un evento de Status Quo. Para resolver el evento, compara su fuerza (el número junto al cañón) con la defensa del objetivo. La defensa del objetivo es la suma de su valor de defensa y el valor de defensa de todos sus dominios. Si la fuerza de Conquista es mayor, la región de destino queda **DOMINADA** por la región que actúa y toma el Estatus Comercial de la región que actúa (A3). *Nota: Esto puede hacer que una región se mueva de una presidencia a otra o que se cierre una región, lo que interrumpe los pedidos en dicha región.* Si el **SOBERANO** de un **IMPERIO** es conquistado, todas las regiones previamente dominadas por ese **IMPERIO** se vuelven **SOBERANAS** y **CERRADAS**. Cuando la Conquista tiene éxito, y si aún quedan eventos por resolver en este turno, el **Elefante se moverá a la región SOBERANA con el número más bajo (sin incluir esta región).**



Regiones dentro de una Presidencia. Si es atacado, el Presidente correspondiente puede asignar **ARMAS** u oficiales no gastados en la **PRESIDENCIA** para impulsar la defensa de la región. Cada **ARMA** u oficial asignado se considera gastado y aumenta la defensa en **uno**. El Presidente también puede contratar mercenarios que aumenten la defensa en **uno** por cada **£2** gastadas.

Regiones Dominadas por la Compañía. Las regiones **DOMINADAS** por la Compañía ya no usan sus valores de defensa impresos. En cambio, si es atacada, la **OFICINA PROVINCIAL** de la región (o el Presidente si está vacante) puede asignar **ARMAS** u oficiales no gastados en la **PRESIDENCIA** para defenderla y puede contratar mercenarios tal y como se describe en la regla anterior. Si se conquista una región **DOMINADA** por la Compañía, coloque un disco negro en el **FUNCIONARIO** actual de la **OFICINA PROVINCIAL**. Esta oficina será eliminada al final del Desgaste [Attrition] (H3).

Disolución de la Presidencia. Si la última región de una **PRESIDENCIA** se **CIERRA**, coloca un disco negro en el **FUNCIONARIO** actual de la oficina de esa **PRESIDENCIA**. La oficina será eliminada al final del Desgaste [Attrition] (H3). **Si siete o más regiones están ahora cerradas, el juego puede finalizar (J4).**

Evento: Dar la vuelta a Deprimido / Dar la vuelta a Prospero. Da la vuelta a la carta de región. Si es vuelta a **DEPRIMIDA**, cualquier pedido completado se **INTERRUMPE**. Además, el Balance de la India se **INCLINA** hacia el caos. Si la región se volvió a la cara de **PRÓSPERA**, el Balance de la India se **INCLINA** hacia el orden.



Evento: Revuelta. La región se vuelve **SOBERANA** y **CERRADA**. Cualquier pedido completado se **INTERRUMPE**. Si una región **DOMINADA** por la Compañía sufre una revuelta, coloca un disco negro en el **FUNCIONARIO** actual de esa **OFICINA PROVINCIAL**. Esta oficina será eliminada. Si una **PRESIDENCIA** pierde su última región, se elimina dicha **PRESIDENCIA** (ver Disolución de la Presidencia). El Balance de la India se inclina hacia el caos, y, si otros eventos aún no se han resuelto este turno de juego, **el Elefante se moverá a la región DOMINADA con el número más bajo, si es posible.**



Policía. Las revueltas se pueden cancelar en regiones **DOMINADAS** por la Compañía si la **OFICINA PROVINCIAL** puede igualar el resultado de la tirada del evento que desencadenó la Revuelta con la fuerza de su Policía. La fuerza de su Policía comienza en cero y aumenta en **uno** por cada **ARMA** u oficial que gasta de la **PRESIDENCIA** y cada **£2** que paga. Si la Policía cancela una Revuelta, el Balance de la India no se **INCLINA** hacia el caos y el Elefante no se mueve.

Evento: colapso. Cualquier pedido completado se interrumpe. El Balance de la India se **INCLINA** hacia el caos.



Evento: Status Quo. El Balance de India se **INCLINA** hacia el orden.



H3. Desgaste y Reclamación de Premios

Tira un dado por cada oficina ocupada. Si el resultado es igual o superior al umbral de estrés de esa oficina, el **FUNCIONARIO** abandonará la oficina. Coloca el **FUNCIONARIO** por encima de su hueco para indicar esto.

Umbrales de estrés:

- ☞ Gerente [Chairman], 4+
- ☞ Oficinas Ejecutivas [Executive Offices], 5+
- ☞ Oficinas Senior [Senior Offices], 6

Después de que se hayan lanzado **todos** los dados de desgaste, cada cubo aún sin usar puede puntuar un premio del rango de esa oficina o ser devuelto al stock de su propietario. Los premios se reclaman comenzando con el Gerente [Chairman] y siguiendo la cinta azul. Paga al banco el coste indicado en la carta del premio y luego mueve el cubo aún sin usar de la oficina a la carta del premio. *Nota: El Gerente es tratado como una oficina ejecutiva.*



Poderes de los Premios. Algunos premios proporcionan a los jugadores beneficios especiales. Toda la información relacionada con la duración de estos beneficios se puede encontrar en el premio. Si se usa un poder de un solo uso, mueve el cubo de premio hacia el lado derecho de la carta.

Oficinas con un Disco Negro.⁸ Las oficinas con un disco negro automáticamente lanzan un dado con un resultado de un "6" y deben ser desalojadas. Para puntuar una oficina con un disco negro, el jugador debe pagar una penalización de £2 además del costo del premio. Después de retirar al **FUNCIONARIO** la oficina es eliminada. Las oficinas eliminadas deben devolver todos los barcos, mercancías, capitanes y dinero a los stocks apropiados. Las **OFICINAS PROVINCIALES** eliminadas son colocadas junto con las otras cartas de **OFICINAS PROVINCIALES** no utilizadas. Las oficinas eliminadas en el tablero deben mantener el disco negro colocado en el hueco del **FUNCIONARIO** para indicar que la vacante ya no se puede llenar.

H4. Noticias Locales

Todas las cartas "Evening Post" tienen una Propuesta de Ley o un Evento Nacional en la parte inferior de la tarjeta.

Evento Nacional [Domestic Event]. Seis cartas de "Evening Post" tienen Eventos Nacionales que desencadenan efectos de una sola vez. Los Eventos Nacionales siempre se ejecutan.

Propuesta de ley [Proposed Law] Trece cartas de "Evening Post" tienen una ley que cambia las reglas del juego. Todos los efectos de las leyes ya aprobadas son acumulativos.

Votación. Antes de votar, el Gerente [Chairman] (o el anterior si el puesto está vacante) debe colocar un marcador de estado en el track de votación (abajo a la derecha) para indicar el apoyo popular de la propuesta. Luego, comenzando con el Gerente y procediendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador vota. Cuando un jugador vota, aumenta o disminuye el apoyo actual de la propuesta con su **PODER POLÍTIICO** total, que es la suma de astilleros, fábricas y cualquier cantidad de dinero que elija gastar. El soporte de una propuesta no puede ir por debajo de -10 o por encima de 10. Después de una ronda, si la ley propuesta finaliza con un apoyo mayor a 0, se aprueba y se coloca en el lado derecho del tablero, permaneciendo vigente para el resto del juego.

H5. Actualización

El estado del tablero se reinicia para el próximo turno del juego. En general, las piezas se mueven a lo largo de las flechas negras. Específicamente:

- ☞ En cada región, elimina los discos negros de los pedidos completados.
- ☞ Los buques gastados son devueltos a su **PRESIDENCIA** o empresa propietaria (I3). **Las mercancías gastadas se devuelven al stock.** Las **ARMAS** y oficiales gastados dejan de estar gastados.
- ☞ Los cubos en la zona de recursos del capitán se mueven al Director de la Oficina de Comercio.
- ☞ Los cubos en la zona de recursos del oficial se mueven a la Oficina de Asuntos Militares.
- ☞ Coloca un barco en cada casilla de barco vacío en la zona de recursos del astillero. Luego, coloca una mercancía en cada casilla vacía en la zona de recursos de la fábrica.
- ☞ Mueve el marcador en el track de turno de juego un espacio hacia adelante.

I. Liberalización [Deregulation]

Nota: Estas reglas no se aplican al escenario Compañía Inicial [Early Company], y los nuevos jugadores pueden omitirlas. Continúa con J1.

I1. General

La Compañía puede perder su monopolio como consecuencia del Evento Nacional [Domestic Event] "Monopolio revocado" [Monopoly Revoked] o de la ley "Revocar el monopolio" [Revoke Monopoly]. Esto tiene varias consecuencias inmediatas importantes.

- ☞ Los Rescates financieros [Bailouts] y la Bancarrota de la Compañía [Company Failure] se modifican (ver J3).
- ☞ Los Presidentes ya no pueden realizar la Acción de Comercio Abierto (F7).
- ☞ Cualquier barco con un capitán se le da al jugador que posea al capitán. Los capitanes se devuelven al stock del jugador. La propiedad del barco ahora se indica por la posición del barco frente a su propietario. Intrusos [Interlopers] (G2) y Comercio del País [Country Trade] (G3) ya no se producen.
- ☞ Todos los cubos en la zona de recursos del capitán se devuelven a sus propietarios. Coloque la carta "Post-Monopolio" directamente en la zona de recursos del capitán.
- ☞ **Barcos de la Familia Jones.** Con un resultado de "6", la Familia Jones adquiere automáticamente el barco disponible más a la izquierda. Ese barco se subasta inmediatamente al mejor postor. La oferta comienza con el Gerente [Chairman] y continúa en el sentido de las agujas del reloj. Los jugadores pueden aumentar la oferta más alta en cualquier cantidad o pueden pasar. Una vez que un jugador pasa, no puede volver a la puja por ese barco. La puja continúa hasta que todos los jugadores excepto uno hayan pasado.

12. Fase de Acción de Familia Alterada

Además de los cambios enumerados anteriormente, los jugadores pueden realizar tantas acciones familiares como deseen. Al igual que con la Fase Familiar regular, el juego comienza con el Gerente [Chairman] y continúa en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador realiza una acción familiar única, pero los jugadores continúan realizando acciones durante múltiples rondas hasta que todos los jugadores hayan pasado. Se añaden cuatro nuevas acciones familiares: Comprar Barcos o Mercancías, Establecer Empresa, Misión Comercial y Pasar. **Los jugadores solo pueden realizar las acciones sin coste (Misión Comercial, Pasar, Escritor, Oficial) una vez por turno de juego.**

Comprar barcos o mercancías. Cuando un jugador realiza esta acción, puede comprar uno o dos barcos o una o dos mercancías. No se puede comprar un barco y una mercancía. Si juegan dos o tres jugadores, los jugadores pueden comprar hasta tres de cada. La compra de barcos y mercancías sigue el mismo procedimiento que se describe en F5 **con las excepciones de que los jugadores no necesitan comprar el barco o mercancía más económicos y de que se le entrega al comprador, no al Director de Comercio.**

Establecer empresa (solo familias). Si un jugador no es dueño de una empresa, puede pagar £3 para dar la vuelta a su carta de familia. Una vez que una familia se convierte en una empresa, los barcos o mercancías que pertenecen a esa familia (o que se obtendrán más adelante) se consideran propiedad de la empresa. Las empresas ganan la capacidad de realizar la Acción de la Misión Comercial y pueden Zarpas y resolver Misiones Comerciales cuando Pasen.

Misión comercial (solo empresas). Un jugador puede colocar cualquier número de barcos en una región **SOBERANA CERRADA**. Por cada barco enviado en una misión comercial, la empresa propietaria debe colocar un cubo en la parte superior del barco para indicar la propiedad. **Los jugadores no pueden realizar esta acción en el último turno del juego.**

Pasar. Una vez que un jugador pasa, no puede realizar más acciones familiares en ese turno. Las empresas que pasen pueden Zarpar inmediatamente y luego deben resolver cualquier Misión Comercial (ver I5).

Zarpar [Set Sail]. Si el jugador es una empresa, puede realizar la Acción de Navegar (F7) inmediatamente. La Acción de Navegar sigue la misma estructura que la acción de la Compañía, pero la penalización de la acción del jugador está determinada por el número de regiones **ABIERTAS** a las que la empresa desea navegar menos uno. Los pedidos completados se indican colocando un cubo del stock del propietario de la empresa en el círculo de demanda y los productos y barcos gastados deben colocarse por encima de la carta de empresa de ese jugador. **Coloque todos los ingresos de los pedidos en la carta de la empresa.**

Resolver Misiones Comerciales [Resolve Trade Missions]. Para cada región donde la empresa del jugador tiene al menos un barco en una misión comercial, haga un Chequeo (F2) con el **total** de barcos en la misión comercial (**incluidos los barcos de otros jugadores**) como la fuerza del Chequeo. No hay penalización. Si tiene éxito, el Gerente [Chairman] agrega esa región a cualquiera de las Presidencias disponibles. Cualquier **DOMINIO** permanece unido a sus **SOBERANOS**. Cada barco en la región gana dinero del banco igual al saqueo [plunder] de la Región (se le da a la empresa propietaria del barco). Luego devuelve estos barcos a sus dueños. Cuando el barco vuelve a su propietario, los cubos que indican la propiedad se devuelven al stock del jugador. Si el Chequeo fue un fracaso, **todos** los barcos en esa región se pierden y se devuelven al stock.

I3. Empresas

Las empresas mantienen una tesorería separada de la familia propietaria de la empresa. Un jugador puede transferir fondos de su familia a la empresa de su familia en cualquier momento, pero los fondos **no** pueden transferirse libremente de la empresa a la familia. Todos los barcos o mercancías que pertenecen a un jugador que posee una empresa son propiedad de la empresa. **La tesorería de una empresa solo se puede gastar para Zarpar, Comprar Barcos y Mercancías, y pagar dividendos (I4).**

Buscar Inversores [Seek Investors]. En cualquier momento, un jugador puede ofrecer una parte de los ingresos de su empresa (en incrementos del 10%) a los otros jugadores en la mesa y puede aceptar o rechazar cualquier oferta por esta participación. Una vez aceptado, el jugador que hace la oferta coloca un cubo(s) en el espacio apropiado de la carta de empresa. Los posibles inversores pueden ofrecer cualquier combinación de barcos, mercancías o dinero a la empresa, así como dinero o **PROMESAS** a su propietario. Según A7, estas participaciones de los beneficios pueden intercambiarse y comprarse y venderse entre jugadores en cualquier momento. *Nota: Buscar inversores puede conducir a una transferencia de propiedad de la empresa (ver a continuación).*

Adquisiciones hostiles [Hostile Takeovers]. En cualquier momento, si otro jugador obtiene la mayor parte de los ingresos de una empresa, ese jugador **puede** iniciar una Adquisición Hostil. La tesorería, los barcos y las mercancías de esa empresa se deben

transferir al nuevo jugador y el propietario anterior debe colocar un cubo en la carta de empresa del nuevo propietario, el cual representa su participación en los ingresos de dicha Compañía. Si la carta de familia del nuevo propietario aún no se ha dado la vuelta al lado de empresa, dale la vuelta en ese momento al lado de empresa, y la carta de empresa del propietario anterior debe volver al lado de familia. Si el nuevo propietario ya tiene una empresa, se **debe** negociar una fusión para que se produzca la Adquisición (ver a continuación).

Fusiones [Mergers]. En cualquier momento, los jugadores pueden consolidar cualquier número de empresas a través de una fusión negociada. Una fusión negociada únicamente puede crear una sola empresa, y la propiedad total de esa empresa no puede exceder del 100%. Cualquier otra empresa involucrada en la fusión debe transferir su tesorería y sus barcos y mercancías a la empresa resultante y luego volver la carta a su lado de familia. Durante la fusión, la participación de un accionista puede reducirse con el consentimiento de ese accionista. Si hay un empate entre los accionistas para determinar quién es el propietario, todos los jugadores empatados deben acordar quién será el propietario de la empresa. **Si hay algún desacuerdo sobre los términos de la fusión, la fusión no ocurrirá.**

Ejemplo de una adquisición hostil: Chas y Drew poseen el 30% de los ingresos de cada empresa de Cole. Por defecto, Cole posee el 40% restante. Drew compra la parte de Chas durante una negociación, dándole el 60% de la firma de Cole. Drew, que no tiene compañía, decide iniciar una toma de poder hostil. Cole pierde el control de la empresa, entregando cualquier mercancía o barco que posea a Drew. Cole da la vuelta a su carta de empresa al lado de familia. Drew da la vuelta a su carta del lado de familia al lado de empresa. Luego, Cole coloca un cubo en el espacio del 40% de la carta de familia de Drew. Ten en cuenta que si Drew ya tiene una empresa, es posible que no desee iniciar la adquisición ya que Cole probablemente exigiría que se mantenga su participación del 40% en la fusión.

Ejemplo de una fusión: Chas es el único propietario de su empresa. Drew posee el 90% de su empresa y Cole posee el 10% restante de la empresa de Drew. Los tres propietarios intentan negociar una fusión de las dos firmas. Cole se niega a ser comprado y exige que se preserve su 10% de participación. Chas acepta tomar una participación del 50% de la empresa consolidada. Drew acepta cortar su apuesta al 40% para que el 10% de Cole se conserve. Chas será el dueño de la nueva empresa. La tesorería, los barcos y las mercancías de la empresa de Drew se transfieren a la empresa de Chas y la carta de Drew se da la vuelta de su cara de empresa a su cara de familia. Ten en cuenta que debido a que la fusión fue entre las empresas de Chas y Drew, otra empresa de Cole (si tuviera una) no se vería afectada.

14. Pagos y Expectativas Públicas

Al comienzo de la Fase de Comercio, cada empresa debe pagar una parte de su tesorería a su(s) propietario(s). **Cada empresa debe igualar o superar las EXPECTATIVAS PÚBLICAS determinadas por el número de regiones abiertas** (ver tabla a continuación). Las acciones se

pagan de acuerdo con la tabla de pagos que figura en el tablero de juego, que redondea cualquier fracción de 3/4 o más al número entero más cercano. El dueño de la empresa toma los ingresos que quedan después de pagar a sus accionistas. Si no pueden hacer el pago mínimo, la empresa entra en bancarrota. Paga todo su tesoro. La carta de empresa vuelve al lado de familia, y todas las mercancías y los barcos propiedad de la empresa se devuelven al stock. *Nota: Excepto en el último turno, los jugadores pueden transferir dinero libremente de su familia a cualquier empresa y así aumentar la capacidad de una empresa para mantenerse al día con las expectativas públicas.*

EXPECTATIVAS PÚBLICAS

Nº de Regiones Abiertas	1	2	3	4	5	6	7	8
Pago Mínimo	£2	£5	£7	£10	£14	£19	£27	£38

CÓMO USAR LA TABLA DE DIVIDENDOS		PAGO MÍNIMO										
<p>3 regiones están abiertas por lo que la empresa Benyon & Co. debe pagar al menos £7 para cumplir con las expectativas públicas.</p> <p>Benyon & Co. tiene dos accionistas con un 30% cada uno y una tesorería de £12.</p> <p>La empresa debe pagar entre £7 y £12</p> <p>Si se paga entre £7 y £9, los accionistas ganarán £2 cada uno. Si se pagan £10 o más, los accionistas ganarán £3 cada uno. En cualquier caso, el propietario obtendrá lo que quede tras el pago</p>	PARTICIPACIÓN	10%	8	18	28	38	48	58	68	78	88	98
		20%	4	9	14	19	24	29	34	39	44	49
		30%	3	6	10	13	16	20	23	26	30	33
		40%	2	5	7	10	12	15	17	20	22	25
		50%	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
		DIVIDENDO PAGADO										

15. Puntos de Victoria de las Empresas al Final de la Partida

En el turno final del juego, cualquier empresa puede pagar £3 + la Penalización por la Acción de Navegar (F7) para tener un éxito automático en su Acción de Navegar. **Si los ingresos de la Acción de Navegar igualan o superan las EXPECTATIVAS PÚBLICAS**, todos los ingresos de la última Acción de Navegar de la empresa se pagan en puntos de victoria (1:1) y se dividen entre los accionistas de acuerdo con su participación. **No se puede pagar dinero adicional de una empresa privada en el último turno del juego.**

Ejemplo: la firma de Cole tiene dos accionistas, Chas posee un 30% y Drew posee un 10%. Durante la Fase Comercial final, la Acción de Navegar de su empresa consiguió £14. Drew ganará 1 PV, Chas ganará 4 PV, y Cole se quedará con los 9 PV restantes.

J. Victoria

J1. Fin de Partida

La partida termina al final del 6ª turno del juego o al final del 10º turno del juego (juego de campaña); los jugadores completan las tiradas de Desgaste [Attrition] de ese turno y el juego

termina. El jugador con más puntos de victoria gana el juego. Si hay un empate, gana el jugador con más cubos de premio. Si hay un nuevo empate, gana el jugador con más dinero.

El juego también puede terminar con Bancarrota de la Compañía (J3) o Motín (J4).

J2. Puntos de Victoria y Promesas

Los jugadores obtienen un punto de victoria por cada cubo de acción [share] y dos puntos de victoria por cada cubo de mansión [manor]. Los jugadores también obtienen puntos de victoria por cada cubo de premio [prize] ganado durante el Desgaste (H3). La cantidad de puntos de victoria asociados con cada premio se muestra dentro del hexágono grande en la carta del premio. Los jugadores pierden dos puntos de victoria por cada una de sus **PROMESAS** en manos de otro jugador.

J3. Rescate Financiero [Bailout] y Bancarrota de la Compañía [Company Failure]

Un Rescate Financiero⁹ ocurre cuando el precio de las acciones [share price] cae por debajo de "3". Primero, baja las acciones. Si un jugador solo tiene un cubo en el Tribunal de Directores [Court of Directors], se devuelve al stock. Si un jugador tiene más de un cubo en el Tribunal de Directores, todos los cubos, excepto uno, se devuelven a sus stocks. Luego, restablece el precio de las acciones en "3". Finalmente, cada **FUNCIONARIO** ejecutivo (*Nota: el Gerente [Chairman] es un funcionario ejecutivo*) debe desocupar su puesto y puede puntuar un premio **si el propietario paga £2 adicionales al banco por cada cubo de premios**.

Rescates Financieros tras la Liberalización [Deregulation]. Si la Compañía ha perdido su monopolio, un Rescate [Bailout] no causará la eliminación de ninguna acción.

Bancarrota de la Compañía [Company Failure]. Si, después de bajar las acciones durante un Rescate, ningún cubo de **jugador** permanece en el Tribunal de Directores, el juego termina. Cada **FUNCIONARIO** en una **oficina ejecutiva** resta tres puntos de victoria de la puntuación final de su propietario.

Bancarrota de la Compañía [Company Failure] tras la Liberalización [Deregulation]. Si la Compañía ha perdido su monopolio **y** hay al menos una empresa al final del turno del juego, el juego continuará **un** turno de juego más, pero se saltará la Fase de la Compañía.

J4. Motín

Después del tercer turno del juego, si 7 o más regiones están **CERRADAS** al final de la Actualización [Refresh] (H5), la India se ha alejado de los intereses europeos.¹⁰ El juego termina de inmediato. Cada **PRESIDENCIA**, **OFICINA PROVINCIAL** y el Gerente [Chairman] restan tres puntos de victoria de la puntuación de sus poseedores.

K. Escenarios

K1. General

Se recomienda encarecidamente que los jugadores comiencen con el escenario de la Compañía Inicial [Early Company] con una duración de 6 turnos de juego. Después de que los jugadores se sientan cómodos, deben considerar el escenario Post-Monopolio, que ofrece el desafío de tratar con una Compañía liberalizada. En este punto, los jugadores que tienen el lujo del tiempo pueden comenzar a explorar el juego de campaña. El siguiente escenario, la Compañía bajo Asedio, comienza después de la Batalla de Plassey y proporciona gran parte del dinamismo del juego en modo campaña en un lapso de tiempo mucho más corto. Por esta razón, solo debería ser jugado por jugadores experimentados. El escenario experimental de John & Co. ofrece una visión minimalista de *John Company* que ofrece muchos desafíos nuevos. Esto también se puede decir del juego en solitario que ofrece una experiencia de juego completamente diferente.

Configuración de la Familia Jones (juego de dos y tres jugadores). Cualquier escenario se puede jugar con dos o tres jugadores con los siguientes ajustes. Elimine la **PRESIDENCIA** de Madras (coloque un disco negro en la casilla del **FUNCIONARIO** [officeholder]). Con la excepción del escenario de John & Co. (K5), Madras comienza **CERRADO** y **SOBERANO**. Finalmente, reserve un color extra de cubos para usar como la Familia Jones, que se colocará aleatoriamente durante cada turno de juego usando la Acción de la Familia Jones (E4).

Regla de Configuración General: a menos que se especifique lo contrario, cada oficina de la compañía con una tesorería comenzará con £5. Cada **PRESIDENCIA** no eliminada comenzará con dos barcos. Cada jugador comenzará con £5.

K2. La Compañía Inicial y el Juego de Campaña (1710)



- ☞ **Otros ajustes:** elimine las cartas "Revocar monopolio" [Revoke Monopoly] y "Monopolio revocado" [Monopoly Revoked] del mazo de Evening Post.
- ☞ **El juego de Campaña:** reparte tres montones de tres, dos y cuatro cartas del mazo de Evening Post. Mezcla el evento doméstico "Monopolio revocado" en el segundo montón y luego apila los tres montones con el primero en la parte superior, el segundo en el centro y el tercero en la parte inferior. La partida termina al final del décimo turno del juego.

K3. Post-Monopolio (1813)

Este escenario comienza en 1813 con la revocación a la Compañía del monopolio del comercio en la India. Es probable que los jugadores necesiten trabajar juntos para ganar dinero, ya que una aventura privada en la India con solo los fondos iniciales probablemente terminará en desastre.



- ☞ **Configuración y ajustes en las oficinas:** además de la tesorería familiar inicial, todos los jugadores comienzan con un barco. Durante la configuración, cada "6" obtenido en una tirada le da a ese jugador un barco. El Gobernador de Bengala, el Gobernador de Bombay, el Gobernador de Madras y el Superintendente del Comercio de China comienzan creados. Coloca un disco negro en las **PRESIDENCIAS** de Madras y Bombay. *Nota: El Superintendente del Comercio de China comenzará con dos barcos.*
- ☞ **Leyes en vigor:** Revocar Monopolio [Revoke Monopoly], Gobernador General [Governor General], Limitaciones de Propiedad [Tenure Limitations].
- ☞ **Otros ajustes:** Eliminar el evento nacional "Monopolio revocado" [Monopoly Revoked]. Ninguna Oficina de la Compañía comienza con dinero.

K4. Compañía Bajo Asedio (1758)

Con la batalla de Plassey ganada, la Compañía obtuvo el control de Bengala, y los esbozos de lo que se convertiría en el Imperio británico en la India comenzaron a tomar forma. Sin embargo, las descaradas hazañas militares de Clive no sentaron bien a todos en la Compañía. A pesar de que consolidó el poder en la India, Clive se enfrentó a la oposición de la Compañía y del público en general.



- ☞ **Configuración y ajustes en las oficinas:** cada jugador comienza con dos cubos iniciales adicionales. El Gobernador de Bengala comienza creado. En partidas de dos y tres jugadores, los jugadores comenzarán con menos de doce cubos en sus stocks.
- ☞ **Leyes en vigor:** Junta de control [Board of Control]. Actos Calico [Calico Acts].

- ☞ **Otros ajustes:** elimine "Monopolio Revocado" [Monopoly Revoked] del mazo de Evening Post. Aparta a un lado la ley "Revocar monopolio" [Revoke Monopoly]. Cada vez que se produzca un Rescate Financiero [Bailout] (J3), la ley "Revocar monopolio" se convertirá en la carta de evento activa del turno de juego. Si no se aprueba la ley, se reserva hasta el próximo Rescate Financiero.

K5. John & Co. (1653)

Desde 1617 hasta el final de la Guerra Civil Inglesa, la Compañía de las Indias Orientales luchó para seguir siendo viable. Las acciones emitidas en este período produjeron poco o ningún rendimiento, y, a fines de la década de 1630, las empresas privadas comenzaron a desafiar el monopolio de la Compañía. En 1650 estas empresas privadas se fusionaron con la Compañía, pero, al no poder reunir suficiente capital para mantener las operaciones, la nueva Compañía colapsó en 1653. Con esta bancarrota, las empresas privadas reanudaron su comercio mientras los cansados directores de la Compañía esperaban que el gobierno de Cromwell hiciera alguna acción. No fue sino hasta 1657 que Cromwell restauró el monopolio de la Compañía y recaudó los fondos necesarios para revitalizar la empresa. Este escenario imagina que las firmas comerciales independientes británicas pudieron presionar a Cromwell con éxito para establecer el libre comercio en lugar de un monopolio aprobado por el estado.



- ☞ **Configuración:** da la vuelta al tablero de juego hacia el lado "John & Co.". Dale a cada jugador £6 y un barco. Los Premios y las cartas de "Evening Post" no se usan.
- ☞ **Sin Presidencias.** No hay **PRESIDENCIAS**. Coloca todas las regiones **CERRADAS** a un lado del tablero. Cuando una región es **ABIERTA** con una Misión comercial (I2), se mueve al lado opuesto del tablero.
- ☞ **Ingreso familiar:** cuando un jugador que no es una empresa pasa, toma £ 1 del banco.
- ☞ **Puntos de victoria:** Al final del juego, los jugadores obtienen puntos de victoria por los ingresos en las empresas (I5). Además, los jugadores reciben dos puntos por cada mansión [manor] o, un punto por cada astillero [shipyard] y un punto por cada fábrica [Factory].
- ☞ **Secuencia de juego alterada:** utiliza la secuencia de juego abreviada que se muestra en el tablero de juego de "John & Co.".

Bases. A través de Revueltas [Revolts] y Campañas [Campaigns], los jugadores pueden establecer el control de las regiones. Las regiones controladas de esta manera se llaman bases. Como una mercancía o un barco, **una base siempre está controlada por una empresa**. Al igual que los barcos y las mercancías, las bases se pueden comprar y vender entre empresas y se

pierden si la empresa entra en bancarrota. Las bases siempre se consideran **ABIERTAS**, pero el comercio puede estar restringido por el propietario de la base (ver a continuación).

Formación durante la Revuelta. Después de una Revuelta en una región durante los Eventos en la India [Events in India], los jugadores pueden hacer una subasta para establecer la autoridad sobre la región. La oferta comienza en un jugador aleatorio y continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos los jugadores menos uno hayan pasado. La oferta mínima debe ser dos veces el valor de la defensa de la región. Las ofertas se pueden aumentar con cualquier incremento. Los jugadores que pasen no pueden volver a la subasta. Después de la subasta, la oferta ganadora paga al banco y la región se coloca delante del ganador que hizo la puja más alta. Coloca la carta correspondiente de base (en el reverso de la carta de la **OFICINA PROVINCIAL [provincial office]**) sobre la parte superior de la región como si la Compañía la hubiera conquistado. Cualquier barco que se pueda haberse perdido durante una Revuelta permanecerá en la carta.

Operación de Bases. Las bases confieren varias ventajas. Las bases generan ingresos por impuestos a su propietario al inicio de la Fase de Comercio. Los demás jugadores solo pueden navegar allí con el permiso del jugador propietario. Este permiso debe otorgarse antes de que se tome la Acción de Navegar. Como una Acción de Familia, el propietario de una base puede realizar cualquiera de las acciones mostradas en la carta de base (Invertir [Invest] o Campaña [Campaign]) de acuerdo con las reglas estándar. Si una campaña tiene éxito, la región conquistada se convierte en una base inmediatamente. Los jugadores no pueden hacer campaña contra otras bases. *Nota: Como las empresas no tienen ejércitos permanentes, deben confiar completamente en los mercenarios para realizar campañas.*

Bases en Negociación, Fusión y Bancarrota de la Empresa. Las bases se pueden negociar al igual que una mercancía o un barco. Pueden comprarse y venderse y están sujetas a fusión. Si una empresa entra en bancarrota, cualquier base que posea esa empresa se **CERRARÁ** inmediatamente y será **SOBERANA**.

K6. La Compañía Militante (juego en solitario)

El objetivo del juego en solitario es simple: conquistar la India. El juego se gana al final de una fase de Publicación de la Tarde [Evening Post] cuando se han establecido todas las **OFICINAS PROVINCIALES**. El juego finaliza de cuatro maneras: al final del duodécimo turno de juego, por Motín (J4), si no se pueden pagar los gastos, o si no hay regiones dominadas por la Compañía cuando se crea el Gobernador General.

- ☞ **Configuración:** en el juego en solitario, no hay familias, solo la Compañía. No se usan cartas de premio. Los cubos de jugador no son necesarios. Configura las cartas de región y las **PRESIDENCIAS** según el escenario de Compañía Inicial [Early Company]. Baraja todas las cartas de "Evening Post" excepto "Revocar el monopolio" [Revoke Monopoly], "Monopolio revocado" [Monopoly Revoked] y "Gobernador general" [Governor General]. Haz una pila de once cartas de "Evening Post" y luego coloca el "Gobernador General" aproximadamente en la mitad de la pila.

Diferencias en las reglas:

- ☞ En la Fase de la Publicación de la Tarde [Evening Post], omita el Desgaste [Attrition] y la Propuesta de leyes [Proposed Laws], excepto el Gobernador General [Governor General], que siempre se creará después de que el evento del turno del juego se desarrolle. **Si no hay regiones dominadas cuando se crea el Gobernador General, el juego termina.**
- ☞ Durante la Fase de la Compañía, se puede comprar un suministro ilimitado de mercancías y barcos. Los barcos siempre cuestan £3. El precio de una mercancía depende de la carta de "Evening Post". Si el precio de las mercancías es cero, no se compran mercancías ese turno. Las fábricas siempre se supone que están presentes.
- ☞ Si una oficina realiza una acción que fracasa, la oficina no puede actuar hasta la siguiente Fase de la Compañía.
- ☞ El Saqueo [Plunder] obtenido en Campaña se ignora.
- ☞ Durante los Gastos, la Compañía debe pagar £1 por cada **OFICINA PROVINCIAL** y por cada **ARMA** y cada oficial. Después de que se haya creado el Gobernador General, la Compañía debe pagar £2 por cada **OFICINA PROVINCIAL**.
- ☞ Las acciones de Deuda y los Préstamos de Emergencia (G4) nunca se pueden realizar.
- ☞ **Recuento de puntos.** La puntuación del jugador es el número de regiones conquistadas cuando termina el juego. Como desempate, la puntuación obtenida en menos turnos de juego se debe considerar mejor.

L. Notas

L1. Diseño

Los primeros esbozos de *John Company* se trazaron por primera vez a fines de 2009 en un porche en Bloomington, Indiana. El diseño continuó intermitentemente en los años siguientes. Se hizo un intento serio para finalizar el diseño en 2011 en Austin, Texas y de nuevo en 2013. El desarrollo activo para esta iteración comenzó a principios de 2016 y se completó en la primavera de 2017.

- ☞ Diseño del juego, diseño gráfico, investigación: Cole Wehrle.
- ☞ Desarrollo del juego, Mestro de la India: Chas Threlkeld.
- ☞ Nuestro Venerable editor de Reglas: Travis D. Hill.
- ☞ Pruebas del juego: Cati Wehrle, Drew Wehrle, Grayson Page, Mark von Minden, Morten Kattenhøj, Christopher Felleisen, Matthew Clark y First Minnesota, Nathan Spillman, Davey Janik-Jones, Andy Mesa, Brad Keusch, Jim Parkin, Adam Brock, Chris Broadbent.

Un agradecimiento especial a los muchos amigos que consintieron mis primeros diseños y cuya confusión e insatisfacción me empujaron a desechar malas ideas en busca de algo mejor. Gracias también a Karim Chakroun por sus numerosas sugerencias sobre el diseño gráfico del juego, por la tarea de pulir los íconos de los eventos y por sus excelentes preguntas sobre las reglas, y a Dominique Bonjour por sus excelentes pruebas de estas reglas.

L2. Escala

Cada turno de juego representa aproximadamente media generación (aproximadamente quince años). Un escritor exitoso al servicio de la Compañía podía esperar jubilarse allí, sin embargo muchos se fueron antes de envejecer debido a otras oportunidades. Esta rotación se modela con el sistema de desgaste.

Es bastante difícil calcular el valor de la moneda en el juego. Al principio, una moneda en la tesorería de la familia representa alrededor de dos mil libras y en la tesorería de la Compañía representa varias veces ese valor. Esta diferencia de magnitud es una de las razones por las cuales los jugadores no pueden transferir capital libremente entre las Oficinas de la Compañía y la tesorería de su familia. Cuando el dinero se transfiere de la Compañía a un jugador, se supone que su valor ha disminuido enormemente debido a la corrupción (búsqueda de beneficios de la Compañía y del gobierno) o a un escalado (los directores pagan dividendos). El único lugar donde el diseño requirió la ruptura de esta regla es en la compra de acciones donde el dinero de la familia puede ser devuelto a la Compañía. Aquí, las compras de acciones de una familia deben entenderse como una renovada inversión pública en la Compañía.

L3. Una historia de *John Company* por Cole Wehrle

Algunos juegos comienzan con mecanismos específicos. Otros comienzan con un estado de ánimo particular. El diseño de *John Company* comenzó con una institución, la Compañía británica de las Indias Orientales. ¿Cómo llegó a dominar esa compañía el futuro económico y político del subcontinente indio? ¿Cómo tomó decisiones y qué llevó a su desaparición? ¿Quiénes fueron las personas que lo formaron y, por extensión, moldearon gran parte del mundo que les rodea?

Ninguna de las respuestas a esas preguntas fue fácil. He estado tratando de hacer un juego sobre la Compañía durante casi una década. Los diseños nunca funcionaron del todo, pero el proceso resultó ser generativo. *Pax Pamir* comenzó como una reflexión sobre la política de la Compañía en la frontera noroeste de la India. *Un Tráfico Infame* [*An Infamous Traffic*] comenzó como una simulación económica altamente asimétrica sobre el comercio de la Compañía con China. En el desarrollo de ambos juegos, hubo un cambio en la perspectiva –pasar de la oficina de Auckland a las aldeas afganas en el caso de la primera y de las salas de negociación en Leadenhall Street a los mercados negros de la isla de Lintin en la segunda. Hacer un juego que en realidad dirigiera su atención hacia la Compañía misma parecía imposible. El avance clave ocurrió mientras leía dos libros. El primero fue *The Trading World of Asia and the East India Company* de K. N. Chaudhuri. El segundo vino mientras leía *The East India Company's Maritime Service, 1746,1834* de Jean Sutton. El libro de Chaudhuri es el producto de una década de investigación intensa en los archivos de la Compañía de las Indias Orientales y presenta una visión sin paralelo del proceso de toma de decisiones de la Compañía y las circunstancias económicas que guiaron la política oficial. El libro de Sutton proporcionó una perspectiva secundaria de "abajo hacia arriba" a través de la descripción detallada de una familia que a través de tres generaciones ascendió en las filas de la Compañía para eventualmente controlar la construcción naval de la Compañía. Juntos, ambos libros presentaron una visión de la Compañía como una institución vasta y profundamente conflictiva. No pasó mucho tiempo antes de que tuviera un nuevo enfoque para mis problemas de diseño. La Compañía dispersa y

contradictoria con la que había estado luchando durante años ya no era una barrera para el juego. Era el juego.

Algunos jugadores se alarmarán por el grado en que este diseño se basa en los dados. Los dados fueron fundamentales para el diseño desde el principio. Aunque generalmente no me gustan los juegos de dados, cualquier juego sobre el comercio del siglo XVIII a esta escala que no incluya algún elemento de azar es simplemente un ejercicio de ilusión. Las decisiones de gasto que enfrentan los gobernadores, residentes y presidencias captan la tensión presupuestaria básica que enfrentaron sus homólogos históricos: ¿cómo se debe equilibrar el comercio con la seguridad? Pero incluso un presupuesto bien formado puede frustrarse con una sola tirada mala. El sistema de dados garantiza que el fracaso siempre es una posibilidad. Sin embargo, al tener jugadores que gastan el dinero de la Compañía y no el suyo, estaban protegidos de las peores iniquidades del destino. Temáticamente, la sensación de riesgo compartido que permitió la organización de la Compañía pareció una forma perfecta de capturar el espíritu de la Compañía de las Indias Orientales y otras compañías iniciales similares de acciones y fletes.

La política india ofreció un interesante problema de diseño. En una región con cientos de pequeños actores políticos, varios imperios plenamente desarrollados y suficiente espionaje para hacer girar la cabeza de Le Carré, sabía que necesitaría una fuerte dosis de moderación para mantenerme cuerdo. Sin embargo, al mismo tiempo, era necesario que hubiera una representación de este panorama político. La vieja idea de la tabla de eventos vino al rescate. Utilizando algunas pautas simples, pude escribir las tablas de eventos en una secuencia de comandos simples de Python que luego fue mejorada en gran medida por el desarrollador del juego, Chas Threlkeld. Usando este script, se "jugaron" cientos de miles de juegos y se pudo ensamblar una gran cantidad de métricas para guiar las modificaciones a las 32 tablas de eventos. Aunque obviamente limitado por el alcance y la complejidad del juego, el sistema de eventos produce resultados razonablemente realistas donde los resultados ahistóricos generalmente se pueden explicar con un poco de conocimiento histórico. En un mundo ideal, me hubiera encantado haber impreso una o dos frases sobre cada uno de los 192 eventos del juego. Si el juego no siempre produce las situaciones específicas que enfrentaron los oficiales de la Compañía de las Indias Orientales, espero que brinde a los jugadores una ventana a su ansiedad sobre la tierra en la cual trabajaron.

En el transcurso del juego, ese espíritu de cooperación se erosionará, tal como lo hizo históricamente. Los intereses en el subcontinente con operaciones impositivas o de vuelta a casa en la industria manufacturera pueden alentar a los jugadores a no siempre considerar los mejores intereses de la Compañía cuando varias propuestas se someten a votación en el Parlamento. Las familias con intereses fuera de la Compañía ciertamente estarán interesadas en hacer que la Compañía sea más difícil de manejar y que se revoque su capacidad de fletar, pero no fueron las únicas fuerzas que trabajaron para regular a la Compañía. El aumento en la supervisión y regulación a través de varias leyes de la India debe entenderse como algo así como un "trabajo interno" con familias profundamente involucradas en una parte de la Compañía que busca reformar los otros elementos.

A estos dos grupos, debo agregar un tercero: aquellos elementos de la sociedad que apoyan a una Compañía más militarizada. Si un solo grupo merece la culpa por el deterioro y el fin de la Compañía, a ese grupo pertenecen estos déspotas occidentales que vieron a la India como una tierra para la gloria personal. Dejaron atrás no solo un paisaje político destrozado sino también un complejo industrial-militar masivo con un costo tan alto que finalmente aplastó la rentabilidad de la Compañía. En el juego, este elemento de la Compañía se refleja en los tres Ejércitos de la Presidencia y la promesa de seguridad que ofrecen, así como el poder de la Oficina de Asuntos Militares y las oficinas provinciales. Por supuesto, también me tomé muchas licencias con los asuntos militares, lo que simplificó drásticamente la estructura de mando de los ejércitos de la Presidencia y exageró en gran medida el potencial de ganancias de los soldados en ella a través del sistema de saqueo. Sin embargo, sentí que este incentivo era fundamental para capturar el verdadero belicismo que causó tales dolores de cabeza en las Oficinas de la Compañía en Londres y que contribuyó al colapso de la Compañía.

La narrativa histórica de crecimiento y decadencia es ciertamente posible en *John Company*, pero también lo son otras historias. Una presión fuerte de la Compañía de las Indias Orientales podría proteger el monopolio y así la regulación temprana puede mantener sus excesos bajo control. O, quizás, los operadores libres podrían empezar temprano y romper su monopolio antes de que ganase suficiente apoyo político. La Compañía también podría evaporarse si el subcontinente resulta demasiado hostil a los intereses británicos. Aunque solo hay cinco eventos únicos en el juego, una gran variedad de resultados son ciertamente posibles. Espero que encuentres tanta alegría en explorarlos como yo lo hice en la construcción de este diseño.

L4. ¿Negocios o Burocracia? por Phil Eklund

La diferencia entre fuerza y persuasión es la distinción más fundamental en la ciencia política. Un vendedor ambulante y un asaltante callejero pueden vaciar tu billetera. Pero uno usa la persuasión, de tal forma que ambas partes se benefician, mientras que el otro usa la fuerza, a punta de cuchillo o de pistola.

Definiendo al "gobierno" como la institución con el monopolio de la fuerza en un área, podemos decir que el asaltante callejero es el gobierno, al menos en esta calle. Al menos hasta que llegue la policía. Pero en una anarquía, el gobierno del asaltante puede ser permanente.

El colapso de la autoridad de Mughal en el siglo dieciocho creó una increíble anarquía de señores de la guerra en competencia en la India. Para proteger su comercio, la Compañía de las Indias Orientales (C.I.O.) gradualmente tomó un rol político más grande en el subcontinente. Las partes de la India que quedaron bajo el gobierno de la Compañía obtuvieron sus ganancias a través de los impuestos de los comerciantes y terratenientes, quienes se beneficiaron de la restauración del orden.

Un negocio es una cooperativa cuyos miembros solo usan la persuasión en sus tratos. Si usan la fuerza, ya sea conspirando o convirtiéndose en el gobierno, se convierten en burócratas de facto y el negocio se convierte en una rama del gobierno. Las acciones o los beneficios no definen un negocio, ya que los políticos también toman ganancias y emiten acciones.

La C.I.O. es un excelente ejemplo de una burocracia de facto. No solo disfrutaba de un monopolio respaldado por el cañón de la Armada británica, con la exclusión de los

competidores, sino que además tenía el monopolio de las armas en las áreas de la India que controlaba y gobernaba. Como todas las burocracias, si tuvo alguna pérdida, fue rescatada por la corona.

El gobierno británico fue la institución de gobierno más benevolente durante sus días. Gracias a la Ilustración, introdujo en el mundo los conceptos que se dan por sentados en Occidente hoy: separación de poderes, igualdad de todos bajo el imperio de la Ley, el rey no exento de la Ley y la abolición de la esclavitud y el sistema de castas. Todas estas innovaciones fueron bloqueadas por la C.I.O. en la India. Aunque los monopolios nacionales fueron abolidos por el Parlamento Largo, y la Revolución Gloriosa de 1688, los monopolios en el extranjero persistieron, como recompensas para aquellos que se pusieron del lado de la corona. Especialmente escandaloso fue el retraso en la abolición de la esclavitud, una década después de su abolición en el resto del imperio británico en 1833. Fue algo bueno para la India cuando la C.I.O. fue privada de sus derechos por las burocracias rivales.

L5. Guía de Cole por la India

Antes de comenzar nuestra gira por la India, vale la pena hacer una observación general sobre el sistema de eventos en

John Company: los eventos no son tan aleatorios como parecen. Siempre que los jugadores consideren los riesgos de una acción particular, hay tres cosas que siempre deben tener en cuenta.

- ☞ La ubicación del elefante. En promedio, el elefante realizará entre dos y tres pasos por turno de juego. Al mirar la ubicación actual del Elefante, puedes estar seguro de dónde dará el



primer paso ese turno de juego, y tienes una idea bastante clara de los distintos caminos que puede tomar. Recuerda tener en cuenta la forma en que el elefante puede ser redirigido.

- ☞ El equilibrio de la India. El Balance of India se inclina durante el juego. Cuando está inclinado al caos, hay un 74% de posibilidades de que la tirada del evento sea un 4, 5 ó

6. Caos significa depresión, revuelta y guerra. Mientras que el orden se traduce en paz y prosperidad.

- ☞ No todas las regiones son iguales. El hecho de que dos pedidos diferentes en dos regiones diferentes proporcionen los mismos ingresos no significa que los riesgos asociados con ellos sean comparables.

Ahora veamos esas regiones, comenzando en la parte superior.

Punjab es el asiento de la autoridad de Mughal en la India. Al comienzo del juego de campaña, el Imperio Mughal es la fuerza dominante en la India, pero es probable que se desmorone en los primeros turnos del juego. La derrota de Marathas a comienzos de siglo demostró tener una duración breve y para la década de 1720 el Imperio ya estaba experimentando revueltas masivas. Como muchas regiones en *John Company*, Punjab se comporta de manera muy diferente dependiendo de su estado económico. Cuando está deprimido atacará en tiempos de caos, mientras que el mismo comportamiento agresivo es más probable durante el orden si Punjab es próspero. Y, aunque la conquista probablemente será prohibitiva cuando Punjab es parte de un imperio, su 4 de saqueo puede convertirlo en un objetivo tentador si puede ser atacado cuando está solo.

Maratha. Los bajos saqueo, impuestos y posibles ingresos de Maratha a partir de pedidos generalmente lo mantienen fuera de la influencia de la Compañía. Esto es principalmente una representación de la pesadilla logística presentada por los miles de microestados de Maratha que frustraron a las autoridades británicas y Mughal por igual. Más que cualquier otra región, el comportamiento de Maratha cambia dramáticamente dependiendo de su estado económico. Cuando sea próspero, buscará crear un vasto estado central de la India y puede amenazar los intereses de la Compañía en Bombay. Hasta su derrota por los británicos en la Segunda y Tercera Guerra Anglo-Maratha de principios del siglo XIX, la Confederación Maratha era la potencia principal en el subcontinente.

Hyderabad ofrece a la empresa su oportunidad comercial más lucrativa con un riesgo considerable. Si bien no es fácilmente conquistado, los pedidos pueden ser fácilmente interrumpidos en tiempos de caos e incluso un deprimido Hyderabad, si aún es lucrativo, puede resultar perjudicial si se desencadenan los eventos de colapso. Esta incertidumbre refleja tanto la interferencia de otras potencias europeas como la piratería local que constantemente amenazaba los preciosos recursos naturales de la región. La posibilidad de que surja un imperio importante alrededor de Hyderabad es remota. Si Maratha se rebela, la inclinación al caos generalmente impedirá que Hyderabad desarrolle dominios. Sin embargo, si la autoridad de Mughal se mantiene fuerte, la India a veces se polarizará entre ese imperio del norte y uno del sur.

Mysore es similar a Hyderabad. El surgimiento de un imperio sureño de cierto tamaño a menudo depende de qué región comience a conquistar primero a sus vecinos. Al igual que Maratha, Mysore suele ser menos valioso para la Compañía por sus ingresos potenciales limitados, pero puede ser una buena idea que la Presidencia de Bombay abra la región para comerciar en tiempos caóticos y evitar que Mysore amenace a Bombay.

Bengal es la región que generalmente garantizará la viabilidad financiera de la Compañía durante los primeros turnos del escenario de Empresa Inicial. También puede ser una primera conquista tentadora con altos valores de impuestos y revueltas débiles. El único inconveniente de la conquista es que reduce la excelente defensa natural de la región de 2 a 0 y obliga a la Compañía a guarnecer un ejército lo suficientemente grande como para defenderse de los otros estados indios, como el Punjab, que podría amenazarlo nuevamente.

Bombay es un rompecabezas. Aunque el oeste de la India había sido un gran elemento comercial en la historia pasada de la Compañía, en 1710 estaba agotado y sujeto a luchas internas. El enigma que ofrece a la Compañía se establece fácilmente pero es difícil de resolver: ninguna región se beneficia más de la prosperidad que Bombay, pero conquistar Bombay y proporcionar la inversión necesaria para reactivar la región puede abrir la Compañía a la amenaza de la revuelta y a la conquista. Ninguna región es tan susceptible de ser atacada y conquistada por actores no británicos como Bombay.

Sindh es también una conquista poco deseable. Lo es menos por la amenaza ofrecida por otras regiones que por su tendencia a la revuelta –representada tanto por la autonomía del poder local en el Sindh como por la predilección de las tribus afganas por invadir el área. Por esta razón, es probable que la Compañía se mantenga alejada hasta el final del juego, aunque la región suele ser un buen objetivo para la acción comercial abierta. Los dos eventos de conquista de fuerza 6 representan la invasión de India por el Nader Shah de Persia. Si el Imperio Mughal puede evitar la revuelta de Maratha, el poder de esta invasión puede dividir incluso a un imperio estable.

Madras puede parecer un buen objetivo de la Compañía tanto por las posibilidades de inversión como por su alto valor impositivo. Sin embargo, Madras solo debe intentarse si la Compañía puede defenderlo. Las revueltas en la carta de Madras representan la interferencia de Francia y otras potencias europeas contra el dominio británico en la India.

L6. Notas finales

¹ La mayoría de los juegos de SMG tienen lugar en arenas relativamente sin ley: México fin de siglo, siglo XIX en Afganistán, Europa del siglo XV. Por esta razón, las negociaciones nunca se pueden hacer cumplir. Este asunto es diferente con respecto al Imperio Británico. Una de las ventajas más importantes del Imperio Británico fue su robusto sistema legal, especialmente en lo que respecta a la ley de responsabilidad civil y los contratos exigibles. Estos códigos legales fueron reforzados además por un entorno social y cultural que castigaba el comportamiento deshonesto. Por supuesto, estos códigos a menudo solo se aplicaban a las acciones de los hombres británicos con otros hombres británicos. El sistema de promesas de *John Company* refleja las consecuencias de estos sistemas y permite la posibilidad de acuerdos de varios turnos entre jugadores.

² En el siglo XVIII, la Compañía era directamente responsable de la construcción de sus propios barcos. Sin embargo, dependía de una amplia red de proveedores, tanto para los materiales como para el aprovisionamiento de esos barcos –costes que a menudo empujaban la construcción real de los barcos. Los cubos de jugadores en la zona de recursos del astillero representan, por lo tanto, el desarrollo de estas industrias ajenas a la empresa y el crecimiento del lobby de la construcción naval dentro de la empresa.

³ Los cubos en el Tribunal de Directores representan más que certificados de participaciones. Aquellos con un interés considerable en la Compañía formaron el Tribunal de Directores, que administraba la Compañía bajo la dirección de un Gerente [Chairman] elegido por el tribunal. Aunque el Tribunal de

Directores fue responsable ante el Tribunal General más amplio (accionistas de intereses más limitados), en la práctica el tribunal más amplio nunca interfirió con los negocios de la Compañía.

⁴ El límite de cubos refleja la capacidad de una familia para ser cohesiva. La eliminación de un premio o cubo de mansión representa a los hijos de un ala establecida de la familia que busca su fortuna en otro lugar.

⁵ El comercio global en los siglos XVIII y XIX conllevó un riesgo considerable, y los que ocupaban puestos ejecutivos en una Compañía a menudo tuvieron que tomar difíciles decisiones presupuestarias. Las ganancias de la Compañía podrían fluctuar del 22% (1713) al -8% (1722). Más adelante en el siglo, estas ganancias se estabilizaron alrededor del 5%, pero la estabilidad se debió principalmente a un aumento en las prácticas crediticias que permitieron a las fábricas y Oficinas en el extranjero continuar operando en circunstancias difíciles. Dentro del juego, el caos es impulsado tanto por los eventos como por la elección del jugador. Los Chequeos representan el caos del paisaje político indio así como las fuerzas globales. El fracaso de una tirada puede representar la corrupción de la compañía, accidentes o mala administración.

⁶ En *John Company*, la diferencia entre mercancías y barcos representa dos estrategias diferentes de la Compañía. Los barcos representan inversiones en infraestructura y capacidad. Las mercancías, en cambio, representan una estrategia comercial de mayor ancho de banda que se basó en contratos de envío a corto plazo con terceros. Así, cuando las mercancías se mueven con la Acción de Navegar, su movimiento físico debe entenderse como algo dependiente de actores fuera del juego.

⁷ A los Capitanes se les permitió obtener ganancias directamente del comercio inter-asiático (a veces llamado el "comercio del país") siempre que no intentaran exportar en privado a Occidente. Aunque estos intercambios fueron permitidos, causaron un daño considerable a la rentabilidad de la Compañía debido a los costes de oportunidad asociados con estos intercambios. En términos de juego, el dinero pagado por la Compañía a sus Capitanes debe entenderse como dinero ganado por los Capitanes a través de sus propios esfuerzos privados y las pérdidas de la Compañía deben ser entendidas como un robo de tiempo. Aunque los Capitanes pudieron haber obtenido el mayor beneficio de dichos intercambios, prácticamente todos los empleados de la Compañía pudieron participar en el comercio interasiático e incluso desarrollar negocios que operaban únicamente en Asia. Por esta razón, incluso las posiciones de bajo nivel de la Compañía, como los escritores, pueden ser bastante lucrativas. Lamentablemente, la escala de *John Company* no permite un tratamiento completo de este nivel de la operación de la Compañía. Para más información, consulte el libro de Holden Furber *John Company at Work* y el artículo de Peter Marshall titulado " *Private British Trade in the Indian Ocean before 1800* " que se puede encontrar en la enorme colección editada de Patrick Tuck, *The East India Company 1600-1858*.

⁸ Un disco negro en una oficina representa una barrera en un jugador para convertir su estado en la Compañía a respetabilidad en su vuelta a su país de origen. Esto puede deberse a la corrupción y el escándalo (a través de la Junta de Control) o porque la región fue eliminada mediante una revuelta o conquista. Incluso el juicio altamente publicitado de Warren Hastings no arruinó su reinserción en la sociedad educada.

⁹ En el transcurso del siglo XVIII, la Compañía de las Indias Orientales fue rescatada más de una docena de veces. Muchos de estos rescates fueron pequeños y son captados, en parte, a través de la acción de la deuda. Sin embargo, la Compañía también se benefició de varios rescates masivos, incluyendo, el más famoso, en 1772, que condujo directamente tanto a las Leyes del Té como a la Ley Reguladora de 1773. Las fuerzas que conducen a estos rescates usualmente se relacionan con la política interna británica (más especialmente políticas proteccionistas destinadas a proteger a la industria textil británica en ciernes de los productos indios superiores) o depresiones económicas y colapsos en la India.

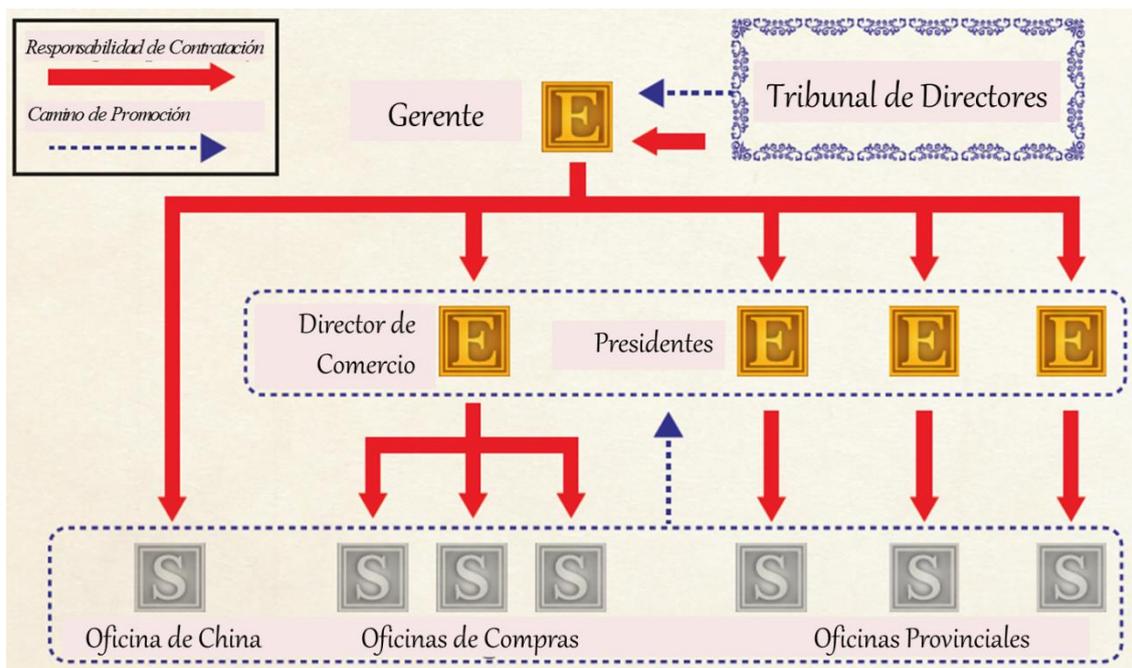
¹⁰ El Motín de los Sepoy/Primera Guerra de Independencia de la India fue simplemente una de las muchas debacles internacionales que habrían llevado al gobierno británico a tomar el control del proyecto político de la Compañía en la India. En *John Company*, tal evento puede ocurrir gradualmente o en un dramático estallido de revolución. En algunos de estos casos, el gobierno británico puede haber

entrado en el vacío y reafirmado el poder británico en la región. Sin embargo, en otras situaciones, especialmente en aquellas en las que hubo poca inversión en el área, el gobierno británico probablemente no habría montado una intervención. *John Company* deja abierta esta pregunta.

¿Cuáles son mis posibilidades?

	1d6	2d6	3d6	4d6	5d6	6d6	7d6
✓	33%	55%	70%	80%	87%	91%	94%
✘	33%	33%	26%	18%	13%	9%	6%
↩	33%	11%	4%	1%	<1%	<1%	<1%

¿Quién contrata a quién?



¿Qué está pasando en la India?

	Voltear región. INCLINAR en la dirección del volteo. INTERRUMPIR pedidos si ahora DEPRIMIDO	
	INCLINAR a caos. INTERRUMPIR cualquier pedido completo	 INCLINAR al orden
	La región se vuelve SOBERANA y CERRADA. INCLINAR al caos. Se puede cancelar con la Acción de Policía	 al DOMINADO más bajo
	Si la fuerza de ataque es > la defensa del objetivo, el objetivo se vuelve DOMINADO	 al SOBERANO más bajo

	Punjab	Maratha	Hyderabad	Mysore	Bengal	Bombay	Sindh	Madras
6 TURNOS								
Conquistada	14%	10%	37%	17%	50%	77%	16%	57%
Depresión	11%	50%	82%	64%	67%	36%	45%	33%
10 TURNOS								
Conquistada	28%	13%	49%	30%	65%	88%	29%	71%
Depresión	34%	62%	90%	84%	82%	58%	63%	52%

Las Probabilidades indican la posibilidad de que el evento ocurra al menos **una vez** en una partida con un tamaño de muestra de 250,000 partidas. Los números de Depresión incluyen volteos a los eventos de Deprimidos y Colapso

Traducido al español por Miguel Ángel Arques Antón