

ИЗТОЧНОИНДИЙСКИ КОМПАНИИ



90-120 МИН

14+

През 19-ти век четири търговски компании владеели моретата. Съревновавали се да доставят на Запада съкровищата от Далечния изток. Чаят, подправките, кафето и коприната били сред най-търсените стоки в Европа. Цените постоянно варирали според търсенето и предлагането. **Източноиндийски компании** ви поставя начело на развитието на една от тези търговски империи. Ще разчитате ли на бързи кораби с малък тонаж или на по-бавни кораби, които могат да превозват повече товар? Ще разширите ли пристанището си или ще създадете търговски бази, за да намалите разходите? Ще инвестирате ли парите си в акции? Само не забравяйте, че ключът към успеха е купуването евтино на ценни стоки, които после може да продадете с максимална печалба!

Съдържание

Цел на играта и компоненти	3	Г. Товарене	9
Начална подредба	4	Д. Продажби	11
Табла, пазари, фондова борса, инициатива	4	Край на периода	12
Вашата компания, пристанищни разширения	5	Финално оценяване	13
Ход на играта	6	Игра с 3-ма играчи	14
А. Поставяне на агенти	6	Игра с 2-ма играчи	14
Б. Фондова борса	8	Благодарности	15
В. Навигация	9	Преглед на картите на пазарите	16



I Товарни докове



V

Европейски пазар

Фондова борса

Скала на фондовата борса

Карта на Ингуите



V

Азиатски пазар



IV

Персонажи



Регистър



II Пристанище



III Приходи

Цел на играта

В играта **Източноиндийски компании** ще преминете през **5 времеви периода**, в края на които най-богатият играч се обявява за победител. Неговото богатство е резултат от търговията със стоки и инвестициите на фондовата борса.

Игрови компоненти

I игрално поле

Игралното поле включва зоните с 5-те персонажа, използвани от търговските агенти на играчите, карта на Източните Индии, борсата и регистъра на фазите и периодите.

2 табла на пазарите - 1 за Европа и 1 за Азия (Източните Индии) - предната страна е за 4-ма играчи, а задната - за 2-ма или 3-ма играчи. Пазарите ви позволяват да управлявате търсенето и предлагането.

I 1 плочка с товарни докове

Тези докове се използват, за да се обозначи реда на пристигане на корабите в Източните Индии.




II 4 пристанищни плочки (по 1 за всеки играч)

Във всяко пристанище стандартно може да акостират по два кораба на всеки играч. **Хазната**, отляво на пристанището, се използва за съхранение на парите от печалби, с които играчът разполага за харчене.

III 4 плочки за приходите (по 1 за всеки играч)

Тази плочка, която се поставя отгъсно на вашата пристанищна плочка, се използва за съхранение на приходите ви от продажби до края на съответния период. Тези приходи ще може да се харчат чак след като преминат в хазната.

IV 8 плочки с пристанищни разширения

4 от ниво 1 ( ) и 4 от ниво 2 () (по 1 от ниво за всеки играч)

Те ви позволяват да придобиете допълнителни кораби и складове, в които да съхранявате стоките, които не искате да продадете незабавно.



40 кръгли плочки с кораби,

в 4 различни цвята (по 10 за всеки играч)

Всеки кораб има свои собствени характеристики. Всички видове кораби може да бъдат закупени по време на игра, с изключение на галеоните, които са налични още при началната подредба.



28 плочки с акции на компаниите,

в 4 различни цвята (по 7 за всеки играч)

Тези акции може да бъдат придобити от играчи, които искат да инвестират в някоя от компаниите.



8 плочки с президентски акции,

в 4 различни цвята (по 2 за всеки играч)

Тези плочки представляват първоначалните акции на играча в неговата собствена компания, които не може да се търгуват.



12 търговски агента,

в 4 различни цвята (по 3 за всеки играч)


Агентите се използват, за да активират уменията на 5-те персонажа върху игралното поле.





8 търговски пункта,


в 4 различни цвята (по 2 за всеки играч)


Тези сгради намаляват цената на стоките с 1 злато в зоната, в която са разположени.

 4 маркера за продажбите (по 1 за всеки играч)

 4 маркера за инициативата (по 1 за всеки играч)

 4 маркера за стойност на акциите (по 1 за всеки играч)

 1 маркер за периодите

 1 маркер за фазите



114 кубчета за стоките

(33 зелени, 30 оранжеви, 28 кафяви и 23 бели)

Тези кубчета представляват стоките, които играчите може да купуват и да продават по време на играта. Зеленото кубче символизира чай, оранжевото кубче - подправки, кафявото е кафе, а бялото - коприна.



8 зарчета на пазарите: по 1 за всеки вид стока, 4 за **Източните Индии** и 4 за **Европа**.

Тези зарчета се използват, за да променят търсенето и предлагането на стоките на двата пазара за текущия период. Всеки зар съответства на една от четирите стоки.

V по 20 карти със стоки за европейския и азиатския пазар

Също като заровете, тези карти влияят на предлагането и търсенето на двата пазара. Като свое действие играчите може или да изберат, или само да разгледат за собствена информация вече изтеглена такава карта.



120 монети, разделени както следва: 66 по 1 злато, 31 по 5 злато, 15 по 10 злато и 8 по 50 злато.

В исторически план по онова време не е имало референтни валути. За да улесним играта, ще използваме златото като единна валута.



2 помощни референтни карти

Обобщават уменията на персонажите и фазите на всеки период.



1 плочка за край на периода

(за игра с 2-ма или 3-ма играчи)



2 плочки със затворени търговски пунктове

(за игра с 2-ма играчи)



6 карти с търговски агенти (за игра с 2-ма играчи)



9 карти с дестинации (за игра с 2-ма играчи)



Четейки правилата, ще попадате на кутийки с изображение като това. Тези кутийки се използват, за да обяснят какво се крие зад определено правило.

Начална подредба

Игрални табла

Тук е описана подредбата за четирима играчи. За игра с двама или трима играчи направете промените, посочени на стр. 14.

Разгънете **игралното поле**.



Поставете **европейския пазар** отляво на полето.

Поставете **азиятския пазар** отясно на полето.

Поставете **товарните докове** над игралното поле.

Поставете **маркера за фазите** върху фаза А: АГЕНТИ и **маркера за периода** върху първия период, отбелязан с ★ 1700-1750.



Поставете пазарите така, че да съответстват на броя на играчите: страна  за игра с 4-ма играчи,  за игра с 2-ма или 3-ма играчи.

Пазари

Поставете стока (кубче) **от съответния цвят** върху всяко поле с по-светъл цвят (фон на правоъгълниците) върху всеки от двата пазара. Полетата с по-тъмен фон остават празни.

Останалите стоки се поставят в близост до азиятския пазар.

Отделете **картите за Индиите** от **картите за Европа**.

Разделете всяко от местетата в 3 купчини според символа на гърба им.



Разбъркайте и поставете тези тестета с лицето наголу до съответстващия им пазар.



Фондова борса

Всеки играч поставя **7-те акции от компанията си** върху фондовата борса и своя **маркер за стойността на акциите** върху началната стойност на скалата на фондовата борса (най-вляво на скалата). За всяка компания има по **две президентски акции**, които се дават на играча, който ръководи тази компания.



Инициатива



Инициативата определя реда, в който играчите играят по време на всяка фаза и се използва в случай на равенство (играчът с по-висока инициатива печели равенството).

В началото на играта редът на инициативата се определя произволно и всеки играч поставя своя **маркер на инициативата** върху скалата, като най-горната позиция е първата (с най-висока инициатива).

Сега, следвайки реда на инициативата, всеки играч получава съответното количество злато (**10, 10, 11 или 12 злато**). Получените пари се поставят в **хазната на играча** (отляво на пристанището).

Останалите монети се поставят в **общ запас** близо до игралното поле.

Вашата компания



Всеки играч:

- получава **пристанище** (включващо хазна отляво) и **плочка за приходите**, която поставя от гясната страна на пристанището си.
- поставя кръгла плочка с по един **галеон** от своя цвят във всеки от двата дока на пристанището си.
- поставя своя **маркер на продажбите** върху първото поле от **скалата на продажбите** (в долната част на пристанището).
- поставя своите **2 търговски пункта**, **3 агента** и **2 плочки с президентски дялове** от компанията си до своето пристанище.

Всеки играч също така има по **8 допълнителни плочки с кораби** в неговия цвят, които може да закупи по време на играта. Препоръчваме ви да подредите тези кораби на купчинка по реда на периодите (★ < ★★★★★) и да ги сложите до пристанището си.



Пристанищни разширения



8-те пристанищни разширения се поставят в две купчини близо до игралното поле. Те може да бъдат придобивани по време на играта чрез **корабовладелеца**.

Всеки играч може да получи безплатно пристанищно разширение с ниво 1, а след това - разширение с ниво 2

Двете се поставят между пристанището и плочката за приходите, оформяйки разширеното пристанище на всеки играч (с повече на брой докове и складове).



Всеки вид кораб има 4 характеристики:



Период на достъпност

Не може да закупите кораба, преди да е настъпил съответният период.



Цена в злато

Цената, която трябва да заплатите, за да придобиете кораба, когато използвате действието **Купуване на кораб**.



Бързина (скорост)

Тя определя реда на пристигането (и съответно на търговията) на корабите в Източните Индии и Европа.



Тонаж

Той определя броя на стоките, които може да бъдат транспортирани с едно пътуване. Стоките, натоварени на кораби, може да бъдат еднакви или различни по вид.

Хог на играта

Една игра на **Източноиндийски компании** продължава 5 рунда, наречени още **периоди**. Всеки **период** е разделен на 6 фази, в които участват всички играчи:

А Поставяне на агенти	Г Товарене
Б Фондова борса	Д Продажби
В Навигация	С Край на периода

А. Поставяне на агенти

По време на тази фаза играчите изпращат свои (търговски) агенти на срещи с влиятелни хора, за да реализират ползи за текущия период.

Пазарна прогноза

Играчът с най-високата инициатива хвърля 4-те зарчета за Индиите и ги слага върху отредените им полета на **азиятския пазар**.

Той прави същото и с 4-те зарчета за Европа, които поставя върху отредените им полета на **европейския пазар**.



Стойностите на зарчетата репрезентират нивото на предлагането (в Индиите) или търсенето (в Европа) за всяка отделна стока в даден период.

Поставяне на агенти

Всеки играч, който е на хог според скалата за инициативата, може да активира едно от уменията на някой персонаж, като постави един от своите агенти върху съответното поле и заплати цената (ако има такава), посочена върху полето.

За да следите реда на поставяне, слагайте всеки следващ агент вдясно от вече поставените такива.

Играчите се редуват (според инициативата) да поставят агентите си един по един и фазата приключва веднага, щом всички са поставили и 3-те си агента върху полетата с умения на персонажите.



Ограничения при поставянето на агенти

По време на първия период играчите може да поставят своите агенти върху полетата с умения на **произволни** персонажи.



По време на следващите периоди агентите започват рунда върху портретите на персонажите, чиито умения са използвали по време на предишния рунд. Агентите може да се преместят върху което и да е от полетата с умения на **персонажа, върху който вече се намират**, или върху полетата на **двата съседни** персонажа.

Може да има няколко агента върху едно и също поле с умение, стига те да принадлежат на различни играчи.



Едно и също умение може да бъде активирано повече от веднъж, но от различни играчи. Всеки следващ играч обаче трябва незабавно да заплати по 1 злато на всеки играч, който вече има агент преди него на това поле с умение (т.е. само първият ползва уменията безплатно).



Вместо да поставяте агент върху някое умение, винаги може да изберете да го изпратите в централната зона. В този момент, не се задейства умение. След това, когато отново е ваш ред да поставяте агент (по време на същата фаза), може да преместите агента си от централната зона, върху което и да е умение на персонаж (с изключение на такова, което вече е заето от **друг ваш агент**).

Пример за поставяне

Синият играч има агент върху **губернатора** (поставен там в предишния рунд). Той може да премести агента си върху едно от уменията на **губернатора, корабовладелеца** или **капитана**.

- Ако премести агента си върху уменията за разширяване на пристанище на **корабовладелеца**, където вече има червен агент, той ще трябва да му плати 1 злато.
- Принципно не може да го изпрати върху умение, на което вече се намира някой от другите негови агенти (тук все още няма такъв).
- Не може директно да премести този агент върху уменията на **инвеститора** или на **търговеца** (те са прекалено далеч - не са съседни).
- Може да постави своя агент върху централната зона. Това му позволява да го премести отново в следващ свой ход по време на **същата фаза**, и съответно да го изпрати върху някое от уменията на **инвеститора** или **търговеца**.



Умения на персонажите

Покупка на кораб

Купете кораб (вижте по-долу).

Цена: зависи от кораба

Фаза: незабавно

Влияние

1-ви агент:

Тайно изберете от местето карта, влияеща на европейския пазар за този период.

Фаза: В (Навигация)

Следващи агенти:

Тайно погледнете картата, избрана от първия агент. Запазете видяното само за себе си.

Експертиза

1-ви агент:

Ставате първи върху скалата на инициативата.

Първият агент, поставен тук, заема 1-ва позиция, следващият - 2-ра и т.н. Маркерите на играчи, които не са използвали умениято, изпадат със съответните позиции надолу.

Цена: злато, равно на номера на текущия период ★ (от 1 до 5)

Фаза: Б (Фондова борса)

Картография

През този период вашите кораби не заплащат обичайната цена, за да пътуват до зони I и II.

Фаза: В (Навигация)

Специализация

През настоящия период продавайте съответната стока за +1 злато над стойността ѝ.

Фаза: Д (Продажби)

Покупка на кораб

Купете кораб (вижте по-долу).

Цена: зависи от кораба

Фаза: незабавно

Пристанищно разширение

Поставете разширение на пристанището си от ниво 1 или от ниво 2, ако вече имате ниво 1.

Фаза: незабавно

Влияние

1-ви агент:

Тайно изберете от местето карта, влияеща на азиатския пазар за този период.

Фаза: В (Навигация)

Следващи агенти:

Тайно погледнете картата, избрана от първия агент. Запазете видяното само за себе си.

Търговски пункт

Поставете търговски пункт върху свободно място с печат.

Един играч може да постави само един търговски пункт във всяка една навигационна зона от игралното поле.

Цена: 3 злато

Фаза: незабавно

Детайли за някои умения

Покупка на кораб (Корабовладелец, Инвеститор)

- Играчът трябва да избере наличен кораб от своята лична (още непостроена) флота.
- За да закупи кораб, играчът трябва да има свободен док в пристанището си или да изчисти един от своите акостирали кораби, като го върне в кутията.
- Играч може да закупи кораб само от текущия или отминал период.

Пристанищни разширения (Корабовладелец)

- Всеки играч може да има максимум 2 пристанищни разширения. Те не се заплащат.
- По време на първото си използване на това умение, вземете разширение от първо ниво. При следващото използване вземете разширение от второ ниво.
- Всеки допълнителен док ви позволява да притежавате по един допълнителен кораб.
- Всеки док предлага складове (2 склада за 1-во ниво, 1 склад за 2-ро ниво), в които играчът може да съхранява стоки, които не иска да продава веднага.
- Поставете разширението между пристанището и плочката за приходите. Второто разширение се поставя вгясно от първото.



Ако умениято е обозначено с буква, ефектът трябва се приложи по време на съответната фаза.

Уменията без буква се задействат незабавно.



Умения с цена в злато (Покупка на кораб, Експертиза, Търговски пункт) трябва да бъдат платени на банката незабавно (при поставяне на агента) дори ако ефектите се задействат в по-късна фаза.



Б. Фондова борса

По време на тази фаза играчите може да си закупят акции от която и да е участваща в играта компания.



В началото на тази фаза играчите, които са активирали уменията **Експертиза** на **капитана**, променят реда на инициативата.

Те преместват напред маркера на инициативата си (по реда на активиране), като маркерите на инициативата на останалите играчи се преместват съответно наголу.

Купуване на акции

Всеки играч, когато е на ход по реда на инициативата, може да:

- Закупи **една еднинствена акция**, от която и да е компания, присъстваща на фондовата борса.
- Пасува.

Когато всички играчи или са си купили акция, или са пасували, започва ново завъртане на фондовата борса, в което играчите отново може да купуват акции, но винаги **по една на ход**.

Фазата приключва чак когато **всички играчи** са пасували **последователно** по време на едно завъртане.

Бележка: Това означава, че ако не всички играчи са пасували един след друг на едно завъртане, играч, който е пасувал на по-ранен етап, все още може да купи дял, когато отново му дойде реда в следващо завъртане.

Цена за закупуване на акция

Текущата цена на акциите на всяка компания се отразява на **скалата на фондовата борса** и е стойността в злато, посочена над маркера за стойност на акциите на съответната компания.



В този пример и в този момент, за да си купи акция от френската компания (синя), играчът трябва да похарчи 5 злато.

Пари, които са похарчени, за да се закупи акция, винаги отиват в банката, а не към съответния играч.

Всеки път, когато се закупи акция на дадена компания, нейната стойност незабавно се вдига с една позиция на скалата на фондовата борса. Преместете маркера за стойност на акциите на тази компания с една позиция надясно.



Сега стойността на тези акции е 6 злато.



Купувачът взема акция на тази компания от фондовата борса и я поставя близо до пристанището си.

Забележка: Ако не са останали акции на тази компания във фондовата борса, няма да може да купите акции от нея.



Стойността на една акция нараства с всяко купуване. Същата тази акция се обезценява с всяка продажба.

Продаване на акции

Играчите имат право да продават на банката всички или част от акциите, които притежават, винаги когато са на ред да извършват действия. Няма право да продават акции по време на хода на други играчи.

Има две важни условия за това:

1. Играчите не може да продават **НИКАКВИ** акции по време на **фаза Б** - фазата на фондовата борса.
2. В последния период на играта може да се продават акции **САМО** по време на фаза **А. Поставяне на агенти!** След това не може повече да се продават акции до края на играта.

Когато играч продава акции, той получава **от банката** толкова злато, колкото е **текущата** стойност на продадените акции (отбелязана от маркера на компанията върху скалата на фондовата борса). Тези монети се поставят в неговата **хазна**.

Маркерът се премества с една позиция назад **за всяка** продадена акция. Продадените акции са отново налични за покупка във фондовата борса.

Няколко акции на една компания може да бъдат продадени **едновременно** от един и същ играч на **текущата цена**. Намалете стойността на акциите чак след пакетната продажба с една позиция за всяка продадена акция.



НЕ е позволено на играч да продава своите **президентски** акции, които репрезентират контролния пакет на неговата компания. Тези акции може да бъдат "ипотекирани" според следното незагължително правило:

Незагължително правило:

Ипотекиране* на президентски акции

По време на първите ви няколко игри може да позволите на играч да ипотекира своите президентски акции.

Ипотекирането може да се направи във всеки един момент по време на играта, включително по време на фазата на фондовата борса.

За всяка ипотекирана акция, играчът получава **половината от текущата стойност** на акцията (закръглена наголу) от банката. Получените пари се поставят в **хазната** на играча.



Ипотекираните акции се обръщат (със заграсканата страна нагоре) **и ако останат така, не носят точки за победа** в края на играта.

Играчът може да изкупува обратно по една от своите ипотекирани президентски акции по време на всяка фаза на фондовата борса, като заплати **пълната и текуща** цена към банката.

Това действие се извършва вместо закупуване на други акции, когато е негов ред за покупка по време на едно завъртане.

Не може да купите ипотекирани президентски акции на друг играч.

* ипотека е термин приложим изключително върху недвижими имоти, но в по-редки случаи и върху плавателни съдове. Те също може да се ипотекират. За целите на играта и за опростяване приемаме, че е възможна ипотека на президентски акции на корабна компания, тъй като тя притежава кораби.

В. Навигация

По време на тази фаза играчите решават къде да изпратят корабите си.

Теглене на картите за пазарите на Индиите и Европа

Разбъркайте картите на Индиите и Европа **съответстващи на текущия период**. Изтеглете по една карта от двете купчини и ги поставете с **лицето надолу** върху съответния пазар.



Ако играчите са активирали уменията **Влияние** на **инвеститора** или **губернатора**, направете следното:

Първият играч, активирал уменията **Влияние** на **инвеститора**, преглежда купчината с карти за Европа от текущия период, **избира** тайно една от тях и я поставя с **лицето надолу** на **европейския пазар**. Други играчи, които също са активирали това умение, може само да погледнат **тайно** избраната карта.



Направете същото и с уменията **Влияние** на **губернатора** и картите на Индиите.

*Картите отразяват промените в цените на стоките. Тъй като пътуванията между Европа и Азия били дълги, експедициите тръгвали без информация какви ще са цените, когато пристигнат. За това тези карти се разкриват по-късно, след като корабите достигнат дестинацията си. Умението **Влияние** отразява странични знания, получени от възниши източници, относно състоянието на тези пазари.*



Експедиции до Индиите

Игралното поле е разделено на три зони за корабоплаване: Китай (зона I, вдясно), Източни Инди (зона II, долу) и Индия (зона III, вляво). **Играчите взимат в ръцете си всички кораби, които са акостирали на собствените им пристанища.**

Всеки играч, по **реда на унициативата**, поставя **един** от корабите си с **лицето надолу** в една от трите зони за корабоплаване, заплащайки цената на пътуването, ако е посочена такава на полето: **1 злато** за Източните Инди (зона II) и **2 злато** за Китай (зона I).

При поставянето си корабите се редят **един върху друг** на купчини в отделните навигационни зони (всеки следващ кораб се слага отгоре).



Играчи, които са активирали уменията **Картография** на **капитана** не трябва да заплащат никаква цена за пътуването по време на този период.

Това действие продължава, докато всички играчи не поставят всичките кораби от ръката си в зоните за корабоплаване на полето.



Г. Товарене

По време на тази фаза първо се разкриват цените на стоките, а след това те се купуват и се товарят на кораби.

Определяне на предлагането на стоки в Индиите

Разкрийте картата, поставена върху пазара на Индиите.



На някои карти може да видите този символ около нарисуваните кубчета.

При игра с 4-ма играчи игнорирайте символа и броят тези кубчета като всички останали.

В игра с 2-ма или 3-ма играчи тези кубчета се игнорират.

За всяка от стоките съберете броя кубчета от нейния зар и броя кубчета от картата за азиатския пазар. Сумата определя крайната бройка от всяка стока, която ще **добавите** на полетата от пазара.

Попълнете с този брой кубчета **празните** полета на азиатския пазар, според техния цвят и в низходящ ред на **покупната цена** (т.е. от най-високата към най-ниската стойност).

Бележка: Когато всички полета за дадена стока са заети, излишните стоки, които идват в повече, **просто се игнорират.**



Акостиране на корабите в товарните докове

Играчите може да купуват само стоките, които се предлагат в зоните, в които са поставили кораб. Покупките се правят зона по зона, започвайки с Китай (зона I)

- Обърнете най-горния кораб от купчината.
- Поставете кораба в дока, **съответстващ** на неговата **бързина**.
- Разкрийте следващия кораб и продължете по същия начин. Ако следващ кораб трябва да бъде поставен в док, който вече съдържа друг кораб, поставете новооткрития на купчинка върху предния.
- Щом всички кораби от зона I бъдат поставени в товарните докове, играчите продължават със **закупуване на стоки**.



Закупуване и товарене на стоки

Закупуването на стоки се извършва **според бързината** на корабите: дава се предимство на корабите, развиващи най-висока скорост.

Това означава, че **редът** за пазаруване е **от ляво надясно**.

- В случай че в един док има няколко акостирани кораба (подредени един върху друг), първо товари **най-горният** кораб.
- Възможно е да купите **стоки от различен** вид.
- Не е възможно да се купи стока, ако тя вече се е **изчерпала** на азиатския пазар.
- Не е задължително да пълните кораба до максималния му капацитет.

Закупените стоки се поставят върху кораба, до указания лимит в трюмовете. След това корабът се връща на някой от свободните докове, обратно в пристанището на играча.



Щом всички кораби от зона I са натоварени и отплавали към Европа, продължете по същия начин с корабите от зона II и накрая с тези от зона III (изпълнявайки същите стъпки: акостиране на корабите, след това закупуване и товарене на стоките).

Покупна цена на стоките

Типът на стоките, които може да бъдат закупени, зависи от зоната на товарене:

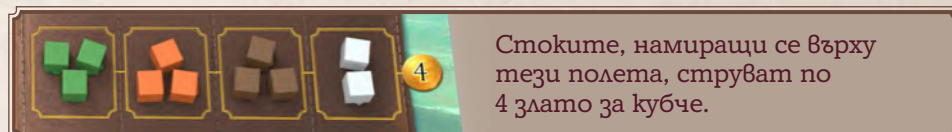
Зона III: подправки и чай

Зона II: кафе и чай

Зона I: коприна и чай

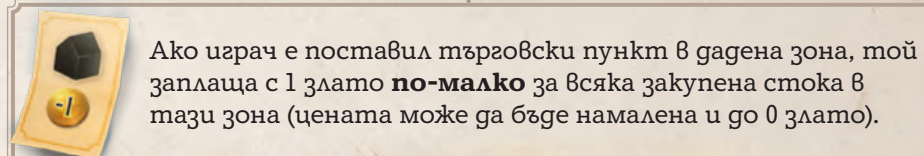


Цената на стоката се определя от **полето** върху търговското табло, от която е била взета.



Парите, изхарчени от всеки играч за закупуване на стоки, се плащат към банката.

Търговски пункт



Оставяне на кораб в Индиите

По време на който и да е ход в тази фаза, играчът може да реши да не купува стоки и да остави кораба си в Индиите. Той заплаща **1 злато** (дори ако е активирал уменията **Картография** на **капитана**), за да остави кораба си в настоящата зона с **лицето нагоре**. Ако няколко кораба бъдат оставени в една и съща зона, те се редят на купчина, като всеки следващ се поставя **пог** предишните.

По време на следващия период корабите, които бъдат изпратени в зоната, се редят на нова купчина **отделно от** оставените кораби. Оставените кораби ще бъдат натоварени според реда в купчината им (първо най-горният) **преди** новоприсигналите кораби в тази зона.

Внимание: Кораб, оставен в Индиите, все още се счита за един от притежаваните кораби на играча и "заема" док на пристанището, който не може да се ползва за друг кораб. Оставеният кораб обаче може да бъде изчистен, за да се "освободи" място за покупка на нов кораб, който се поставя в пристанището на играча, а не в Индиите.

Край на периода

По време на тази фаза представянето на компанията се сравнява с това на нейните конкуренти и предходния период. Резултатите на компанията ще окажат влияние върху стойността на нейните акции и новата погредба на инициативата.



Промяна на цената на акциите според приходите

Първо сравнете монетите, поставени върху **плочката за приходите** на всеки от играчите.



Играчът, събрал **най-много** пари през този период, повишава стойността на акциите на компанията си с **две позиции** на скалата на **фондовата борса**.



Вторият по приходи играч за този период повишава стойността на акциите на компанията си с **една позиция** на скалата на **фондовата борса**.



Третиият играч е в застой и за акциите на неговата компания **няма промяна** на скалата на **фондовата борса**.



Играчът с **най-ниски** приходи за този период намалява стойността на акциите на компанията си с **една позиция** на скалата на **фондовата борса**.

Бележка: В случай на равенство, печели играчът с по-висока инициатива.

Определяне на новия ред на инициативата

Новият ред на инициативата е точно **обратен** на установения по-горе за промяна на стойността на акциите.

Това означава, че играчът с най-високи приходи ще бъде последен (4-ти) според новия ред на инициативата, съответно играчът с най-ниски приходи ще стане първи на скалата на инициативата и т.н.



Промяна на цената на акциите при растеж

Всеки играч премества **маркера си за продажбите** върху пристанището на позицията, съответстваща на парите (закръглени надолу до първата десетица), събрани на плочката му **Приходи**.

След това играчът премества маркера си за стойност на акциите на компанията си върху фондовата борса с толкова позиции, с колкото се е преместил маркерът му за продажбите (напред или назад).



43 ЗЛАТО,
придобито
този период

Пример: Играчът е придобил 43 злато за текущия период, като досега маркерът му е бил върху поле 20+. Той бележи ръст на продажбите с над 2 десетици и покачва с 2 позиции маркера си за стойност на акциите.



Изплащане на дивиденди

Всеки играч **трябва да прехвърли парите** от своята плочка **Приходи** (намираща се отгясно на пристанището) в **хазната** си отляво.

След това, в съответствие с новия ред на инициативата, всеки играч изплаща дивиденди на всеки от другите играчи, притежаващи дялове от неговата компания.

Стойността на дивидентите варира и е посочена зоново на скалата на фондовата борса. Всеки играч трябва да плати на всеки от другите играчи, за всяка притежавана акция от компанията му, определена сума според зоната, в която се намира маркерът за стойност на акциите му.



Всеки играч трябва да заплати на всеки опонент:

X Размер на дивидентата според скалата.

X

Броя акции на неговата компания, притежавани от съответния опонент.

Компанията, която успее да направи най-добри продажби, ще бъде привлекателна за инвеститорите, което ще доведе до повишаване на стойността на нейните акции. От друга страна, въпросната компания трябва да поддържа нивото на приходите си или рискува акциите ѝ да загубят стойността си. Акциите на всяка високо оценена компания ще донесат много точки в края на играта за играчите, които ги притежават.

Подготовка за следващия период (освен за период 5, вижте по-долу)

Поставете обратно в кутията двете изиграни карти от пазарите на Индиите и Европа, използвани през този период.

Преместете търговските агенти от уменията на персонажите върху портретите на съответните персонажи.

Преместете маркера за периода с една позиция наголу и започнете нов период.



Финално оценяване

В края на играта всеки играч пресмята своите точки за победа, за да се определи победителят.

Всеки играч пресмята своето **благосъстояние**, като сумира:



Общата стойност на своите президентски акции (с изключение на такива, които все още са ипотекирани)



Общата стойност на всички притежавани от него акции на всички компании (свои и чужди).



Всички монети, намиращи се в неговата хазна.

Играчът с най-голямо **общо богатство** се обявява за **победител**.

В случай на равенство, играчът с най-висока стойност на акциите на собствената си компания, се обявява за победител.

Ако отново има равенство, играчът с най-богатата хазна се обявява за победител.

Ако равенството продължава, играчът, който е първи по ред на инициативата се обявява за победител.

Специални правила за период 5



В началото на 5-ти период, **всички стартови галеони се изчистват**.



След края на фазата за поставяне на агенти в 5-ти период, **никой вече няма право да продава акции**.

В края на 5-ти период, играчите продължават с финалното оценяване.





Игра с 3-ма играчи

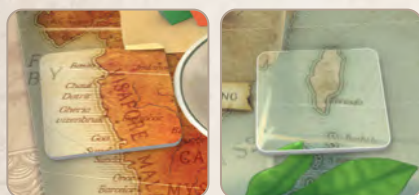
При игра с трима играчи, направете следните промени:

Начална подредба



Покрийте сектора на полето **Край на периода** с плочката  **Край на периода** за 3-ма.

Използвайте страната на пазарите със символа .



Поставете плочка за **замворен търговски пункт** върху Бомбай и Формоза. Не е разрешено да поставяте търговски пунктове там по време на игра с 3-ма.

Поставете само 6 акции от всяка компания на фондовата борса и само тези с цветовете на играчите. Всички останали акции се връщат обратно в кутията.



Всеки играч получава съответно **10, 11** или **12** злато, според реда на инициативата, като стартов капитал в хазната си.



По време на играта игнорирайте всички стоки, отбелязани със символа **за 4-ма играчи**.



Игра с 2-ма играчи

При игра с двама играчи, направете следните промени:

Начална подредба

Началната подредба е същата като в игра с 3-ма играчи, освен при началната сума злато:



Двамата играчи получават съответно **10** и **11** злато, според реда на инициативата, като стартов капитал в хазната си.

Трети играч, наричан **неутрален**, ще бъде управляван от играта:

- Подгответе пристанището му с 2 галеона, 2 търговски пункта и 3 агента.
- Неутралният играч получава и плочка за приходите, но започва играта без стартов капитал.
- Поставете маркер с неговия цвят върху началната стойност на фондовата борса и друг на скалата за инициатива (на 3-та позиция).
- В игра с 2-ма играчи се използват специални карти с агенти и дестинации на неутралния играч. Вземете ги и ги разделете на две купчини. Размесете ги поотделно и ги поставете до игралното поле с лицето нагоре.

По време на игра

Използвайте азиатския и европейския пазар както при игра с 3-ма.

Във фаза **Поставяне на агенти**



Неутралният играч действа само веднъж по време на тази фаза. По време на неговия ход се изтегля карта с търговски агенти и **незабавно се прилагат всички ефекти** на картата (от горе надолу - два ефекта за активиране и 3 агента за поставяне).

Тази карта с агенти се маха от играта.



Ефекти на картите с търговски агенти

При символ на кораб, който е придружен от иконка с платно, играчът получава най-бързия кораб за периода.

При символ на кораб, който е придружен от иконка със сандак за стока, играчът получава кораба с най-голям тонаж за текущия период.



Новият кораб се поставя в първия свободен док на неутралния играч. Ако няма свободен док, той изчиства най-стария си кораб (най-бързия или този с най-голям тонаж, в зависимост от това дали получава съответно бърз кораб, или кораб с голям тонаж).



Неутралният играч получава пристанищно разширение (1-во ниво или 2-ро, ако вече притежава 1-во). Ако вече притежава и двете, нищо не се случва.



Неутралният играч поставя безплатен търговски пункт в посочената зона. Ако всички места в зоната са вече запълнени, или ако неговите два търговски пункта вече са поставени, действието се игнорира.

Поставяне на търговски агенти



Трите агента на неутралния играч се поставят от ляво надясно върху уменията, посочени в долния край на картите с агенти, без за момента да се задействат уменията.

- Ако агент на неутралния играч се постави върху умение, на което вече има агент на друг играч, тогава въпросният играч получава 1 злато от банката.
- Ако играч желае да постави агент на място, на което вече се намира някой агент на неутралния играч, допълнителните разходи за поставяне се заплащат на банката.
- Ако агент на неутралния играч е поставен на първо място върху уменията **Влияние** (на **инвеститора** или **губернатора**), съответната карта на пазара (Индия или Европа) се тегли на случаен принцип. Играчите, които в последствие поставят агента си върху някое от тези умения, разбира се, може да я погледнат.

Във фаза **Фондова борса**

Неутралният играч не участва в тази фаза.

Неговите акции обаче може да бъдат закупени от другите играчи.

Във фаза *Навигация*

Когато гоиде рел на неутралния играч, ако има кораб в неговото пристанище, изтеглете карта с дестинация.



Ако картата показва само една зона за навигация (I, II или III), поставете кораба (най-левият, намиращ се в пристанището му) върху купчината с кораби в навигационната зона, посочена от картата с дестинация.



Ако картата показва търговски пунктове, корабът се изпраща в най-горната възможна зона от списъка, съдържаща търговски пункт на неутралния играч.

Ако неутралният играч няма търговски пунктове, корабът се изпраща в първата зона (според восъчния печат), посочена на картата.

В края на навигационната фаза разбъркайте всички карти с дестинации, включително тези, които сте използвали през този период.

Във фаза *Товарене*

Неутралният играч се подчинява на обичайните правила за определяне на реда на товарене на своите кораби.

Всяка локация за товарене - зона I, II или III - има по една уникална стока и винаги чай в добавка.

Когато трябва да натоварите кораба на неутралния играч, винаги товарете първо уникалния товар (☐ коприна, ☐ кафе, ☐ подправка), когато това е възможно.

Ако уникалната стока се изчерпа, тогава товарете ☐ чай, ако все още има такава възможност.

Корабите на неутралния играч трябва да се товарят до **максималния** им капацитет (виж тонажа на корабите), ако това е възможно.

Неутралният играч **не плаща** за стоките (тъй като няма пари).

Всеки кораб на неутралния играч, който току-що е бил натоварен, се връща със своите кубчета стока на първия свободен док (най-вляво).

Във фаза *Продажби*

Неутралният играч се подчинява на обичайните правила за определяне на реда за разтоварване на своите кораби. Той получава пари за продажбата на стоки, както всеки друг играч. Тези монети се поставят върху неговата **плочка за приходи**.

Неутралният играч винаги продава всички стоки, намиращи се в неговия склад. Когато трябва да разтовари един от корабите си, неутралният играч продава всичките стоки от този кораб и ги поставя в съответните празни слотове на табло за търговия.

Неутралният играч използва складове на доковете си (ако има такива) само ако няма повече празни места за тази стока на табло.

Ако неутралният играч има повече от един кораб с еднаква бързина, първо разтоварете кораба, който заема най-левия док.

Във фаза *Край на периода*

Стойността на акциите на компанията на неутралния играч също се променя в зависимост от класирането му според количеството злато, натрупано от продажби върху неговата плочка с приходи, както и при всеки ръст или спад на продажбите му за даден период спрямо предходния - както при всеки друг играч.

След това позицията му на скалата на инициативата се променя, отново както за всеки друг играч.

Парите върху плочката за приходи се изчисляват **в банката**. И накрая, сумата на дивидентите от акциите на компанията на неутралния играч **се изплаща от банката на другите играчи**, за всяка акция на компанията на неутралния играч, която останалите притежават.

Край на играта

Неутралният играч не участва при определянето на победител, но стойността на акциите на неговата компания се взимат предвид при изчисляването на благосъстоянието на всеки от другите играчи.



***Източноиндийски компании** е стратегическа игра, която не документира реални събития и не претендира за историческа достоверност, а само пресъздава по един увлекателен начин иновативни търговски механики в игрова среда. Тя е художествена измислица и би следвало да се разглежда само като такава.*

БЛАГОДАРНОСТИ: авторът би искал да благодари на съпругата си Корин за подкрепата; Яник и Филип, специалисти в 18XX игрите, които му помагат да открие търговските стратегии; на Александра, Гонтран, Силван, Лоик и всички Калбаржо за многобройните тестови игри и на Антон, Франки и Филип за последните промени. Благодарности също така на Дигие Жакобе, въпреки всички перипети, за присъдената награда за прототип през 2017 г. от *Paris est Ludique - Jeux de Demain / Игрите на утрешния ден* и преди всичко на Бенжамен и Чезаре за работата им.



FANTASMAGORIA
GAMES

Българско издание 2024
Фантасмагория ООД

facebook.com/fantasmagoria.bg

www.fantasmagoria.bg

kingdom@fantasmagoria.bg

София, ул. Лъвски Руг 6

Телефон: +359 895 61 88 10

Онлайн магазин: www.BigBag.bg



Източноиндийски компании е игра,
разработена и публикувана
от издателство АТАЛИЯ
www.atalia-jeux.com
Всички права запазени. Аталия 2024.

Автор: Паскал Рибро

Художник: Гиюм Таверние

Графичен дизайн: Бенжамен Трейлу

Превод: С. Стоянова, Г. Кацарски

Редакция: А. Геров, Л. Герова

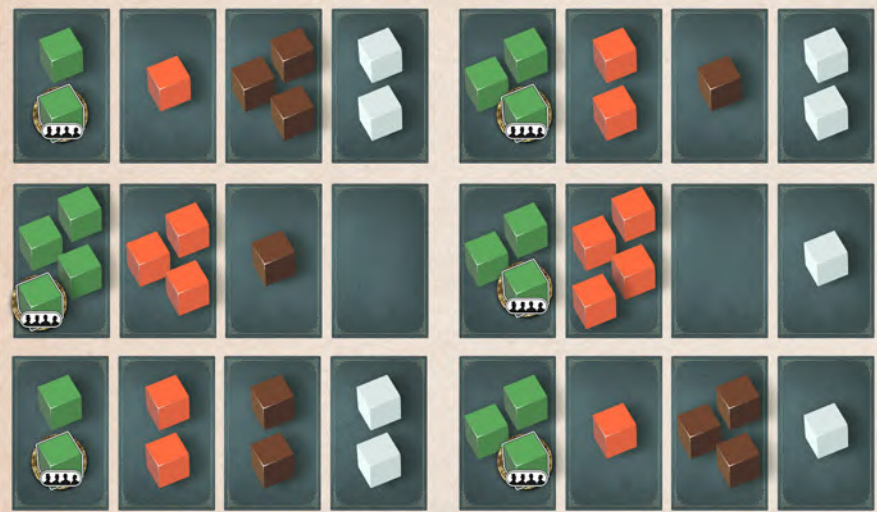
© 2024 HUCH!

www.hutter-trade.com

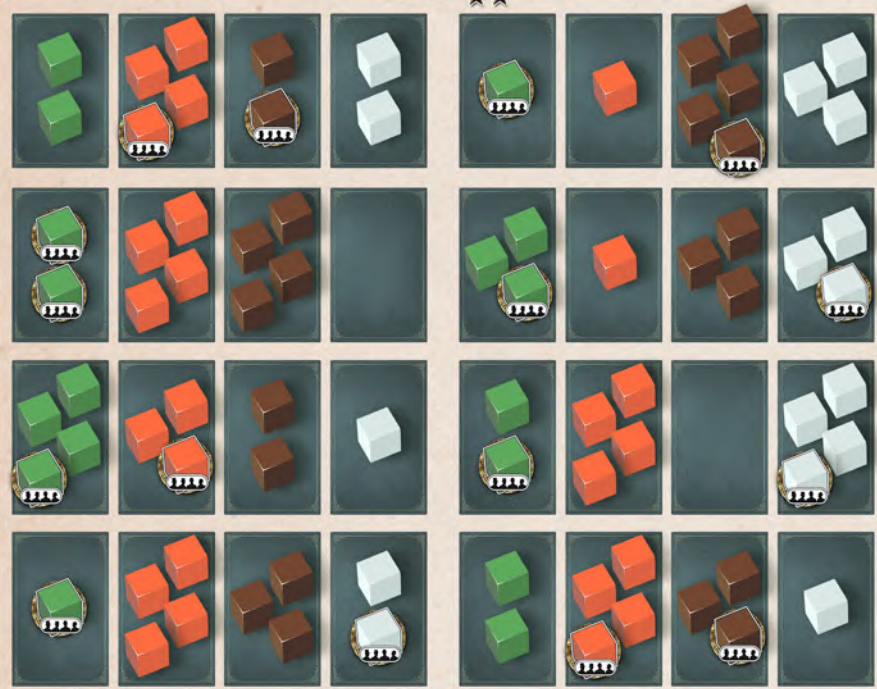


Европејски назар

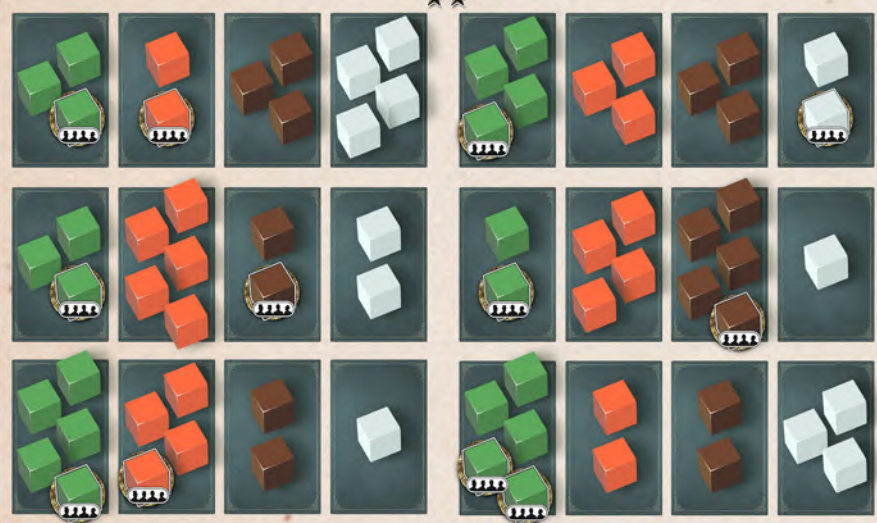
☆☆☆☆ / ☆☆☆



☆☆☆☆ / ☆☆☆

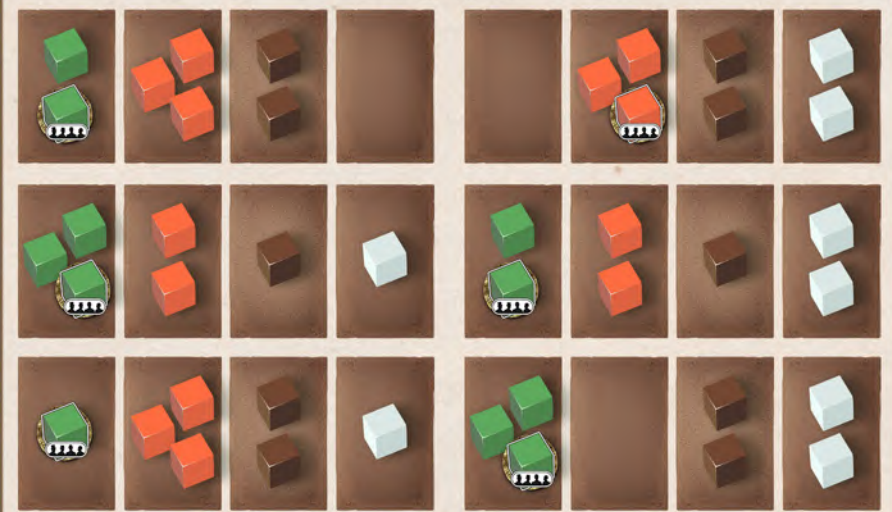


☆☆☆☆ / ☆☆☆

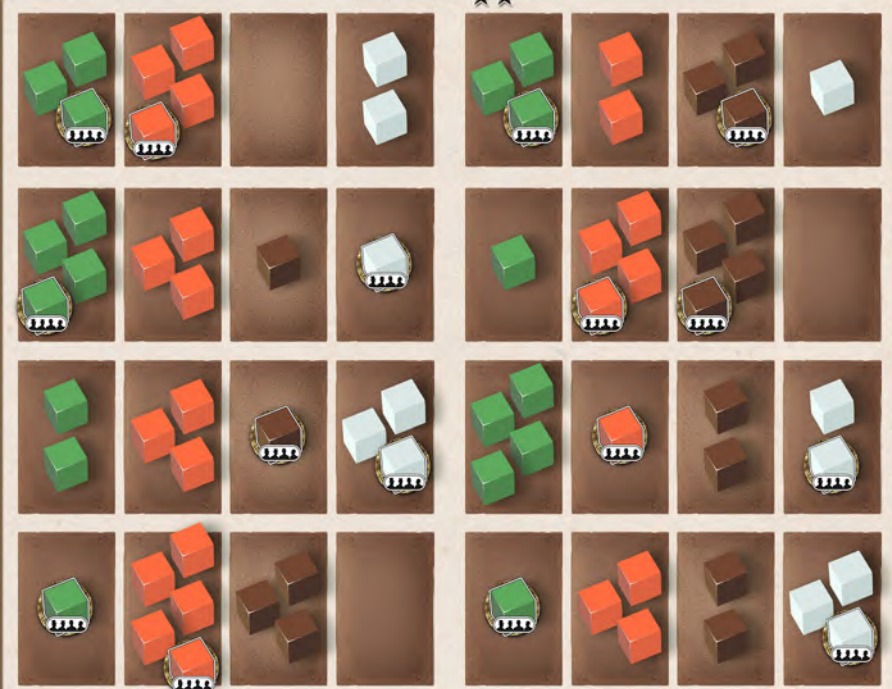


Азијатски назар

☆☆☆☆ / ☆☆☆



☆☆☆☆ / ☆☆☆



☆☆☆☆ / ☆☆☆

