

VZESTUP A PÁD

John Company

BRITSKÉ
VÝCHODOINDICKÉ
SPOLEČNOSTI,

VÁŽENÉHO MONOPOLU,
JEHOŽ VÝZNAM VZROSTL V OSMNÁCTÉM
STOLETÍ, A RODIN, KTERÉ BOJOVALY
O KONTROLU NAD JEHO JMÉNÍM.



Autor hry

COLE WEHRLE



Tuto hru věnuji své manželce Cati, jejíž podpora přivedla tento projekt k životu, a Chrisovi Contrerasovi s pomyšlením na všechny hry, které jsme neměli šanci vytvořit.

Cole Wehrle

❧ R E J S T Ě Í K ❧

- Akce rodin, 7
Akce Tažení, 10
Čínský úřad, viz *Správce obchodu v Číně*
Daně, 12
Deregulace, 15–17
Dividendy:
společnost, 12
firmy, 16
Dluh:
akce, 9
výdaje, 12
mimořádné půjčky, 12
Dobytí (událost), 13
Domácí událost, 14
Drancování, 10
Důstojník:
získání, 8
nasazení do hry, 10
použití při Tažení, 10
obrana, 13
policie, 14
Fáze obchodu, 12
Fáze rodin, 7–8
Fáze Společnosti, 8–11
Finanční záchrana, 17
Firma:
založení, 15
operace, 16–17
Hledání investorů, 16
Investice, 11
Investiční banka, 12
Kapitáni:
získání, 8
vlastnictví lodě, 10
šmelináři a vnitřní obchod 112
Kolaps (událost), 14
Management kostek, 6
Mimořádné půjčky, 12
Násilné převzetí, 16
Nepotismus, 9
Obnovení, 15
Ocenění:
bodování, 17
schopnosti, 14
Očekávání veřejnosti, 17
Odchod do důchodu, 14
Omezení herních komponent, 5–6
Otevření obchodu, 11
Otevřený (region), 3
Otočení (událost), 14
Ověření, 8
Ovládaný (region), 3
Plavba, 11
Politická moc, 15
Použití (vyčerpání), 5
Povstání (událost), 14
Prezidence:
definice, 3
nákup zboží, lodí a zbraní, 10–11
akce Tažení, 10
zrušení, 14
Prezident:
ovládání prezidence, 3
koho najímá, 8–9
akce Tažení, 10
Otevření obchodu, 11
akce Plavba, 11
Prezidentský bonus, 12
Předseda:
volba, 9
dluh, 9
koho najímá, 9
akce Dluh, 9
rozdělení zisku, 12
Přerušené objednávky:
definice, 13,
při dobytí a povstání 13,
při otočení a kolapsu, 14
Příslib:
definice, 4
postih VB, 17
Prosperující (region), 3
Provinční úřady:
definice, 3
pořadí akcí/odchodu do důchodu, 8
vytvoření, 11
Investice, 11
policie, 14
Průběh hry, 7
Regiony a prezidence, 3–4
Rodina Jonesových:
akce, 8
najímání a nepotismus, 9
obecná pravidla, 18
Rozzlobení akcionáři, 12
Ředitel obchodu:
koho najímá, 9
akce Logistika, 10
Říše:
definice, 3
obrana, 10, 13
členění, 10
Slon:
příprava, 7
pohyb, 13
přesměrování dobytím, 13
přesměrování povstáním, 14
Sloučení, 16
Společnost Jižních moří, 12
Správce obchodu v Číně:
vytvoření, 11
plavba, 11
Stabilita Indie, 4
Status quo (událost), 14
Suverénní (region):
definice, 3
ztráta ovládaných regionů, 10
cíl pro Otevření obchodu, 11
Události v Indii, 13–14
Uzavřený (region), 3
Údržba armády, 12
Úřady pro nákup:
Nákup lodí, 9
Nákup zboží, 10
Úředníci:
definice, 4
odchod po selhání, 8
důchod a ocenění, 14
zrušené úřady, 14
V krizi (region), 3
Večerník, 13–15
Vojenské záležitosti:
Nákup zboží, 10
akce Logistika, 10
Vолné pozice, 8–9
Vzpoura, 17–18
Zákony, 14
Zánik Společnosti, 17
Zbraň:
nákup a umístění do armády, 9–10
použití při Tažení, 10
obrana, 13
policie, 14
Zrušené úřady, 14
Změna stability, 4

České vydání: FOX IN THE BOX, 2019, web: www.foxinthebox.cz, email: info@foxinthebox.cz

Překlad: Ondřej „Kew“ Kurka, David Hanáček

Sazba a grafické úpravy: David Hanáček

Korektury: Kateřina Kadlecová, Petr Šťastný

A. OBECNÁ PRAVIDLA

A1. Přehled

V průběhu hry budou hráči protežovat členy své rodiny v žebříčku funkcí ve Východoindické společnosti a doufat, že tím navýší majetek rodiny a zlepší její pověst ve vybrané společnosti.

Průběh každé hry *John Company* závisí na výkonu a úspěších Společnosti, která je provozována spojenými silami všech hráčů. Společnost se většinou bude snažit zřídit výhodný obchodní a politický opěrný bod v Indii, ale její konkrétní cíle jsou pevně v rukou hráčů.

A2. Jak se naučit tuto hru

John Company je „sandboxová“ hra, což znamená, že hráči při každém zahrání objeví pouze její malou část. Nejjednodušším způsobem, jak se ji naučit, je rozjet hru „nanečisto“ a zkusit si první dvě kola s tím, že potřebná pravidla budou probírána, až když je to potřeba. V takovém případě stačí, aby byl s kompletními pravidly hry obeznámen jeden hráč. Mnoho herních prvků může být popsáno až poté, co hra začne.

V této knize pravidel budou snadno přehlednutelná pravidla vyznačena **tučně**. Příklady a připomenutí budou vyznačeny *kurzívou*. Pojmy, které popisují specifické herní koncepty, budou vyznačeny **KAPITÁLKAMI** a definovány při první zmínce. Pravidla, na která je odkazováno, jako jsou např. pravidla akce Tažení (F7) nebo pravidla Úřadu pro nákup (F5), budou vyznačena velkými počátečními písmeny.

Pravidla, která se týkají pouze hry dvou či tří hráčů, jsou vyznačena fialově.

A3. Regiony a prezidencie

Ve hře existuje osm karet regionů, které představují oblasti nacházející se v současném Pákistánu, Indii a Bangladéši.

Každá karta regionu obsahuje několik důležitých prvků (viz obrázek).

Každý region má navíc ekonomický status, politický status a obchodní status, které jsou naznačeny fyzickým umístěním karty.

Ekonomický status: Region je buď **PROSPERUJÍCÍ**, nebo **V KRIZI**. Ekonomický status regionu je vyjádřen tím, zda

je karta otočená lícem na **PROSPERUJÍCÍ** stranu (běžná), nebo na stranu **V KRIZI** (odstíny šedi s pruhovaným vodoznakem).

Politický status: Region je buď **OVLÁDANÝ**, nebo **SUVERÉNNÍ**. Region může být **OVLÁDANÝ** jiným regionem nebo Společností. **OVLÁDANÉ** regiony a jejich vládce se souhrnně označují jako **ŘÍŠE**. Pokud je region **OVLÁDANÝ**, je pravý sloupec jeho tabulky událostí překryt jeho vládcem. **SUVERÉNNÍ** regiony mají pravý sloupec své tabulky událostí viditelný.

Obchodní status: Region je buď **OTEVŘENÝ**, nebo **UZAVŘENÝ** britskému obchodu. **UZAVŘENÉ** regiony se umísťují vlevo od herní desky. **OTEVŘENÉ** regiony se umísťují nad herní desku poblíž jedné ze tří **PREZIDENCÍ**.

Historicky používala Společnost pro zjednodušení obchodování v Indii systém **PREZIDENCÍ**. Každá **PREZIDENCIE** byla zcela nezávislou administrativní jednotkou. Ve hře *John Company* odkazuje **PREZIDENCIE** na úřad Společnosti (nazvaný prezident, F7), jeho majetek (peníze, lodě a zboží), jeho armádu a jakékoli regiony otevřené k obchodu touto **PREZIDENCÍ**.

PREZIDENCIE rostou pomocí úspěšných akcí Otevření obchodu (F7) a akcí Tažení (F7). Tažení také vytvářejí **PROVINČNÍ ÚŘADY** (guvernéry a rezidenty), které Společnost používá pro správu nového teritoria. **PREZIDENCIE** se může zmenšit vlivem Povstání nebo Dobyty (H2). Pokud se **PREZIDENCIE** někdy ocitne bez jediného regionu, je vyřazena ze hry a už se znovu nepoužije.

POPIS KARTY REGIONU

název regionu a jeho číslo → Paňdžáb 1

název říše → Mughalská říše

název objednávky → Rukodělné výrobky

hodnota objednávky → 2

výnos → 7£

sloupec událostí ovládaného regionu → Hedvábí

sloupec událostí suverénního regionu → Ben. Bom. Sin.

V pravidlech je na jednotlivé regiony odkazováno prostřednictvím těchto symbolů:

Ekonomický status: Region je buď **PROSPERUJÍCÍ**, nebo **V KRIZI**. Ekonomický status regionu je vyjádřen tím, zda

Politický status: Region je buď **OVLÁDANÝ**, nebo **SUVERÉNNÍ**. Region může být **OVLÁDANÝ** jiným regionem nebo Společností. **OVLÁDANÉ** regiony a jejich vládce se souhrnně označují jako **ŘÍŠE**. Pokud je region **OVLÁDANÝ**, je pravý sloupec jeho tabulky událostí překryt jeho vládcem. **SUVERÉNNÍ** regiony mají pravý sloupec své tabulky událostí viditelný.

Obchodní status: Region je buď **OTEVŘENÝ**, nebo **UZAVŘENÝ** britskému obchodu. **UZAVŘENÉ** regiony se umísťují vlevo od herní desky. **OTEVŘENÉ** regiony se umísťují nad herní desku poblíž jedné ze tří **PREZIDENCÍ**.

Historicky používala Společnost pro zjednodušení obchodování v Indii systém **PREZIDENCÍ**. Každá **PREZIDENCIE** byla zcela nezávislou administrativní jednotkou. Ve hře *John Company* odkazuje **PREZIDENCIE** na úřad Společnosti (nazvaný prezident, F7), jeho majetek (peníze, lodě a zboží), jeho armádu a jakékoli regiony otevřené k obchodu touto **PREZIDENCÍ**.

PREZIDENCIE rostou pomocí úspěšných akcí Otevření obchodu (F7) a akcí Tažení (F7). Tažení také vytvářejí **PROVINČNÍ ÚŘADY** (guvernéry a rezidenty), které Společnost používá pro správu nového teritoria. **PREZIDENCIE** se může zmenšit vlivem Povstání nebo Dobyty (H2). Pokud se **PREZIDENCIE** někdy ocitne bez jediného regionu, je vyřazena ze hry a už se znovu nepoužije.

A4. Stabilita Indie

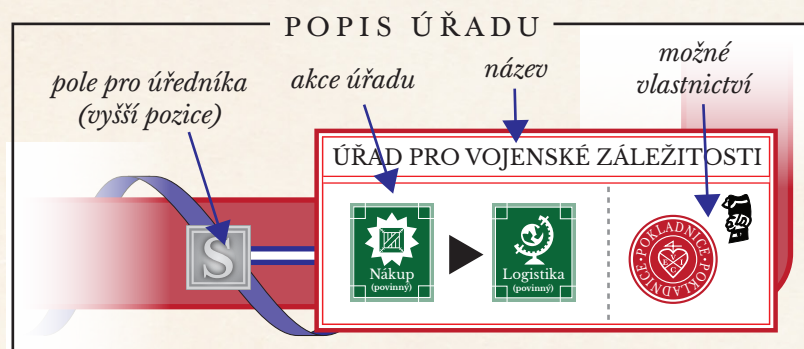
Celková stabilita osmi regionů v *John Company* je označena žetonem na stupnici stability Indie v levé dolní části herní desky. Žeton se vždy nachází na jednom ze tří míst: pořádek (vlevo), rovnováha (střed) nebo chaos (vpravo). Pokud nastane událost, je vyhodnocena s přihlédnutím ke stavu stability Indie. V období pořádku se hází dvěma kostkami a používá se **nižší** výsledek. Během chaosu se hází dvěma kostkami a používá se **vyšší** výsledek. Během rovnováhy se hází pouze jednou kostkou.

Stabilita Indie	Počet házených kostek	Výsledek
Pořádek	2	Nižší z hodnot
Rovnováha	1	Hozené číslo
Chaos	2	Vyšší z hodnot

Stabilita Indie se může v průběhu hry změnit. Kdykoli proběhne **ZMĚNA STABILITY**, je žeton na stupnici stability Indie posunut ve směru **ZMĚNY**. Pokud už je žeton na poli, v jehož směru by měla **ZMĚNA STABILITY** proběhnout, zůstává na místě.

A5. Úřady a práce ve Společnosti

Během hry budou hráči získávat a opět ztrácet kontrolu nad nejrůznějšími úřady Východoindické společnosti. Členové rodiny hráče (jeho kostky) se pohybují napříč Společností pomocí povyšování. Obecně řečeno jsou zapisovatelé povyšování nejprve na pozici vyššího úředníka a následně do výkonných funkcí. Pokud hráč kontroluje úřad, umístí jednu ze svých kostek na místo vyhrazené pro tento úřad na herní desce. Kostka je poté označována jako **ÚŘEDNÍK** a umožňuje svému vlastníkovi (hráči) kontrolovat důležité aspekty chování Společnosti.



ÚŘEDNÍCI opouštějí Společnost nejčastěji během Odchodu do důchodu (H3), který je primárním bodovacím mechanismem hry. Hráči nad tímto procesem ne-

mají plnou kontrolu. Čím více členů rodiny však hráč ve Společnosti má, tím vyšší je šance, že o některého z nich přijde vinou jeho odchodu do důchodu. Jakmile **ÚŘEDNÍK** opustí Společnost odchodem do důchodu, jeho vlastník může danou kostku přesunout na kartu ocenění a utratit peníze výměnou za vítězné body (VB) a určité schopnosti. O čím vyšší úřad se jedná, tím je obecně lepší směnný kurz peněz a vítězných bodů.

A6. Oběh peněz

V *John Company* jsou peníze v oběhu a jejich aktuální umístění je klíčové. Peníze musejí být vždy umístěny buď v rodinné pokladnici (poblíž hráče), nebo v pokladnici úřadu (viz ikonu níže). Společnost přivádí většinu peněz do hry obchodem v Indii. Hráči mohou část z těchto peněz získat pomocí Dividend (G6) nebo prostřednictvím umisťování členů své rodiny do různých klíčových úřadů a následným profitováním z aktivit Společnosti. Peníze hru opouštějí, když hráči získávají ocenění a provádějí akce rodin/Společnosti.



A7. Vyjednávání a přísliby

Hráči mohou o hře libovolně diskutovat a v jejím průběhu vyjednávat. Nejsou vázáni žádnými sliby, které při takovém vyjednávání učiní, ale mohou si předávat následující položky:

- Rodinné peníze a loď vlastněné rodinou.
- Kostky rodiny z vlastní zásoby (z těch se tak stávají **PŘÍSLIBY**, které jsou popsány níže).
- **PŘÍSLIBY** ze své karty rodiny.
- Rodinou vlastněné zboží a akcie firem po ztrátě monopolu (I3).

PŘÍSLIBY. Jako součást vyjednávání může hráč nabídnout jednu či více kostek ze své zásoby. Tyto kostky si ponechá **hráč**, který takovou nabídku přijme, a od té chvíle se nazývají **PŘÍSLIBY**. Na konci hry každý hráč ztrácí dva vítězné body za každý svůj **PŘÍSLIB**, který má v držení jiný hráč.¹ **PŘÍSLIB** musí být ihned vrácen vlastníkovi, pokud:

- † Vlastník kostky zaplatí 2 £ hráči, který má **PŘÍSLIB** v držení.
- † Vlastník kostky povýší, přednostně před alespoň jedním jiným hráčem, do vyšší pozice kostku hráče, který má v držení jeho **PŘÍSLIB**.

† **Výměna PŘÍSLIBŮ** – pokud jeden z hráčů vrátí **PŘÍSLIB** jeho vlastníkovi, vezme si od něj svůj **PŘÍSLIB**.

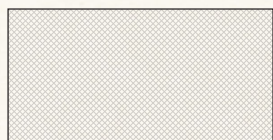
¹ Většina her z produkce firmy Sierra Madre Games (SMG) se odehrává v místech s malým vlivem zákona: Mexiko v období fin de siècle, Afghánistán v devatenáctém století, Evropa v patnáctém století. Z tohoto důvodu nejsou výsledky vyjednávání vymahatelné. Situace v *John Company* je vzhledem k zasazení do britského impéria jiná. Jednou z největších výhod britského impéria byl jeho robustní právní systém, zejména s ohledem na trestní právo a vymahatelné smlouvy. Platnost příslušných zákonů byla dále posilována společenským a kulturním prostředím, které odsuzovalo nečestné chování. Vše samozřejmě platilo pouze ve vztazích britských mužů k jiným britským mužům. Systém příslibů v *John Company* odráží důsledky těchto systémů a dovoluje možnost smluv mezi hráči, které trvají po několik herních kol.

Příklad: David potřebuje peníze, ale žádné nemá. Zeptá se tedy ostatních hráčů, jestli by mu byli ochotni půjčit 5 £. Ondra souhlasí, pokud mu David dá čtyři přísliby. David souhlasí. Pokud David tyto přísliby nezíská zpět do konce hry, přijde o osm vítězných bodů.

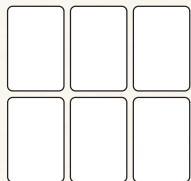
A8. Použití a obnovení herních komponent

Některé dále popsané herní komponenty mohou být v průběhu hry použity (vyčerpány). Jakmile je komponenta použita, musí být přesunuta do odpovídajícího pole pro použité herní komponenty. Použité komponenty nemohou být znovu použity, dokud nedojde k jejich obnovení (H5).

herní deska



6 karet hráčů (rodin)



8 karet regionů



8 karet provinčních úřadů



19 karet událostí (Whitehallský večerník)



18 karet ocenění



B. KOMPONENTY

B1. Herní komponenty

Každá hra *John Company* obsahuje níže vyobrazené komponenty (nejsou zobrazeny ve stejném měřítku).

B2. Omezení počtu komponent

Pokud hráčům dojdou žetony lodí, zboží nebo peněz, nechť použijí vhodnou náhradu. Kostky rodiny jsou však striktně omezeny počtem v krabici se hrou (E3).

6 sad po 20 kostkách členů rodin



5 kostek označení stavu



a samozřejmě tato pravidla



figura slona



karta post-monopolu



10 hracích kostek



30 dřevěných žetonů lodí



30 dřevěných žetonů zboží



30 bílých, 15 červených, 15 modrých a 20 černých disků



C. PŘÍPRAVA HRY

C1. Vyberte si scénář

Vyberte si jeden ze scénářů uvedených v části K. Následující popis pro přípravu hry se odkazuje na scénář Rané Společnosti (K2) a může se v detailech lišit v závislosti na konkrétním zvoleném scénáři.

Pokud hrajete ve dvou nebo třech hráčích, použijte variantu s rodinou Jonesových (E4, F3, K1).

C2. Herní deska, ocenění a události

Položte herní desku doprostřed stolu. Otočte lícem nahoru šest náhodných karet ocenění a vyložte je do řady pod spodním okrajem herní desky.

Zamíchejte všechny karty *Whitehallského večerníku* s výjimkou karet „Odvolání monopolu“ a „Monopol zrušen“, které se v tomto scénáři nepoužijí. Položte balíček karet *Whitehallského večerníku* lícem dolů do oblasti vyznačené v pravé horní části herního plánu.

Položte po jedné kostce označení stavu na:

- ☛ Pole „4“ na stupnici ceny akcií.
- ☛ Pole „1“ na počítadle kol.
- ☛ Pole „0“ na stupnici příjmu Společnosti.
- ☛ Prostřední pole stability Indie.
- ☛ Obrázek parlamentu na pravé dolní straně herního plánu.

Položte černý disk na místo úředníka v úřadu pro obchod s Čínou (F9).

C3. Karty, peníze a kostky rodiny

Dejte každému hráči kartu rodiny, kterou umístí před sebe (stranou rodiny nahoru), a počáteční hotovost do rodinné pokladnice ve výši 5 £.

Schopnosti rodin. Každá ze šesti karet rodin má unikátní schopnost, která je aktivní, pokud je strana rodiny lícem nahoru.

Každý hráč si vybere barvu a vezme si počet kostek této barvy, který závisí na celkovém počtu hráčů ve hře. Tyto počáteční kostky hráč umístí **nad** kartu rodiny.

Počet hráčů	2	3	4	5	6
Počet počáteč. kostek	8	7	6	5	5

Poté si každý hráč vezme dalších 12 kostek své barvy a umístí je pod svou kartu rodiny. Tyto kostky tvoří hráčovu zásobu. Veškeré zbylé kostky můžete vrátit do krabice – ve hře nebudou potřeba.

Počínaje náhodně zvoleným hráčem a dále ve směru hodinových ručiček položí každý hráč jednu ze svých počátečních kostek na **libovolné** volné místo úředníka (**prázdné** čtverce s písmenem E–*executive* či S–*senior* podél modré stuhy). Jakmile každý hráč zaplnil jedno volné místo, zopakujte celý proces v opačném pořadí – hráč, který umisťoval svou první kostku jako poslední, tedy umístí svou druhou kostku jako první. Pokračujte takto dále, dokud nebudou zaplněna všechna volná místa.

☛ Jakmile je kostka umístěna na výkonný úřad (vyznačený zlatým čtvercem), musí být ihned další počáteční kostka stejné barvy umístěna do pole představenstva.

Poté, co jsou zaplněna všechna volná místa ve Společnosti, provede každý hráč hod jednou kostkou za každou z jeho zbylých počátečních kostek a umístí tyto kostky do příslušného pole úřadu podle výsledku hodu (tak, jak je znázorněno na herní desce u jednotlivých polí úřadů a jejich zdrojů).



Výkonný úředník
(*executive*)



Vyšší úředník
(*senior*)

Kostky do loděnic se pokládají na nejvyšší volné místo v libovolném sloupci, místo „6“ v každém sloupci tedy musí být zaplněno dříve než místo „5“ ve stejném sloupci.

Kostky položené do prostoru pro důstojníky nebo kapitány umožní okamžitě umístit další kostku **z hráčovy zásoby** do prostoru pro zapisovatele.

Za každou kostku náhodně umístěnou do představenstva musí předseda okamžitě umístit 4 £ z banku do některé z pokladnic úřadů, jako by se jednalo o příjem (G5).

Výuková poznámka: Pro první hru zvažte přípravu předtím, než dorazí ostatní hráči. U počátečních úřadů nechte každého hráče „vybrat si“ první volný úřad podél stuhy a položte kostky podle výše uvedených pravidel.

C4. Zásoba komponent a počáteční majetek Společnosti

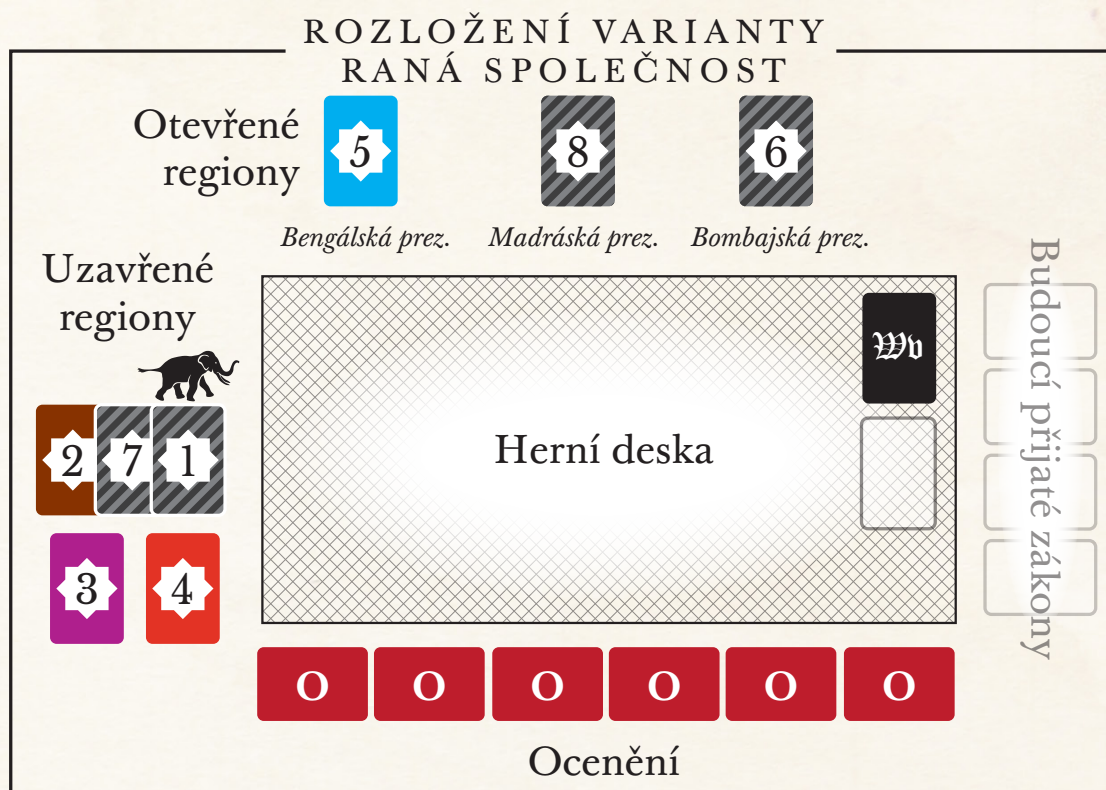
Poblíž herní desky položte zboží, černé disky, lodě a peníze.

Položte na každý úřad se symbolem pokladnice 5 £.

Položte dvě lodě na každou PREZIDENCII. Na místa pro lodě v prostoru loděnic položte šest lodí a do prostoru továren položte deset žetonů zboží.

C5. Karty regionů

Položte regiony tak, jak je naznačeno dále.



PROVINČNÍ ÚŘADY by měly být umístěny poblíž herní desky.

Položte figuru Slona na kartu regionu Paňdžáb.

Nyní můžete začít hrát.

D. PRŮBĚH HRY

D1. Fáze herního kola

Každé herní kolo se skládá ze čtyř fází:

- 🐘 **Rodiny:** Počínaje předsedou provede každý hráč jednu akci rodin.
- 🐘 **Společnost:** Poté, co jsou obsazena případná volná místa, jsou postupně provozovány všechny úřady Společnosti počínaje Nákupem lodí.
- 🐘 **Obchod:** Je generován a rozdělován příjem a jsou placeny výdaje společnosti.
- 🐘 **Whitehallský večerník:** Je odkryta a vyhodnocena nová karta události.

E. FÁZE RODIN

E1. Obecné

Počínaje hráčem, který kontroluje úřad předsedy, a dále ve směru hodinových ručiček provede každý hráč jednu akci rodin. Pokud je úřad předsedy momentálně prázdný, začíná tuto fázi hráč, který byl předsedou jako poslední.

E2. Akce rodin

V každém kole hry **musejí** všichni hráči provést **jednu** akci rodiny. Vyberte si jedno pole pro umístění zdrojů rodiny a položte na něj určitý počet kostek. Některá z polí požadují po hráčích, aby za každou umístěnou kostku zaplatili určitý obnos do banku. Pokud pole vyžaduje platbu, je tato platba uvedena vedle názvu zdroje a musí být zaplacená z rodinné pokladnice. Jakmile jsou kostky umístěny, nazývají se podle zdroje, do jehož pole byly umístěny – např. kostka v poli zdrojů loděnic se nazývá „loděnice“.



Některá pole zdrojů mají další omezení, popsaná níže:

- 🐘 **Loděnice² a Továrny.** Kostky v poli loděnic a továren musejí být umístěny do vyznačených čtverců. Hráč smí položit kostku na pozici „5“ pouze tehdy, je-li obsazena pozice „6“ nad ní.

² V osmnáctém století byla Společnost přímo zodpovědná za stavbu svých lodí. Spoléhala se však na širokou škálu dodavatelů obstarávajících potřebné materiály i zásobování – tyto výdaje značně převyšovaly náklady na samotnou konstrukci lodí. Hráčské kostky v poli zásob loděnice tak představují vývoj průmyslu mimo Společnost a růst lobby pro stavbu lodí ve Společnosti.

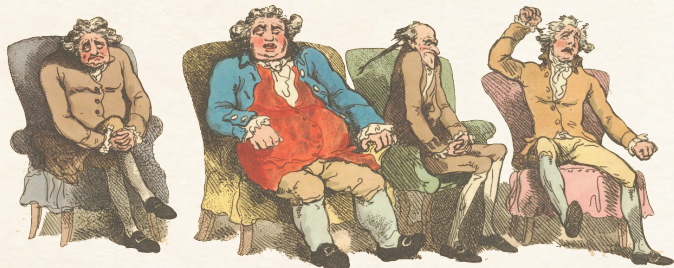
■ **Akcie.**³ Cena této akce závisí na aktuální ceně akcií. Celkový obnos zaplacený za tuto akci by měl být předán předsedovi, který získané peníze okamžitě rozdělí mezi pokladnice Společnosti. Pokud je úřad předsedy prázdný, jsou peníze odloženy na pole předsedy a budou umístěny ihned poté, co bude zvolen nový předseda.

■ **Zapisovatelé, důstojníci a kapitáni.** Hráč smí položit jednu nebo dvě kostky do jednoho z těchto polí. Pokud hrají pouze dva nebo tři hráči, mohou hráči do těchto polí položit až tři kostky.

■ **Panství.** Hráč smí do tohoto pole v jednom kole položit pouze jednu kostku.

E3. Management kostek

Hráči jsou omezeni počtem kostek ve své zásobě.⁴ Pokud hráč potřebuje položit kostku a nemá již žádnou v zásobě, musí použít kostku z karty ocenění nebo z pole zdrojů panství. Pokud hráč nemůže získat kostku ani takto, nemusí v daném kole provádět akci rodiny.



E4. Akce rodiny Jonesových (pouze ve hře 2 a 3 hráčů)

Poté, co všichni hráči provedli akci rodiny, pokládá kostky do polí zdrojů rodina Jonesových. Ve hře dvou hráčů hodte 4 kostkami, ve hře 3 hráčů hodte 2 kostkami. Poté vezměte nepoužitou barvu kostek a položte po jedné kostce do pole zdrojů podle každého hodu (stejně jako při přípravě hry v C3). Na rozdíl od C3 však kostky umístěné do polí kapitánů a důstojníků nezpůsobí umístění dalších kostek do pole zapisovatelů. Pokud rodině Jonesových dojdou kostky, použijte další nepoužitou barvu. Všechny peníze získané rodinou Jonesových odevzdejte do banku. Kapitáni patřící rodině Jonesových kupují loď, pokud je nějaká k dispozici, s použitím peněz z banku a koupí vždy dostupnou loď nejvíce vlevo. Všechny kostky rodiny Jonesových položené na loděnice obsazují pole „6“ nejvíce vlevo. Pokud jsou všechna tato místa obsazená, obsazují pole „5“ nejvíce

vlevo. Pokud rodina Jonesových umísťuje kostku akcií, vezměte z banky obnos odpovídající aktuální ceně akcií a předejte peníze předsedovi, který je okamžitě rozdělí. *Poznámka: Rodina Jonesových nepokládá během přípravy hry žádné kostky.*

F. FÁZE SPOLEČNOSTI

F1. Přehled a akce úřadů

Ve fázi Společnosti mají úředníci Společnosti možnost provádět akce. Tuto fázi zahajuje předseda svoláním rady společnosti a obsazením všech volných míst. Poté je každému úřadu poskytnuta možnost konat – v pořadí, které je určeno červenou linií na herní desce počínaje úřadem pro nákup lodí. V případě jednotlivých prezidencií provádějí akce nejprve prezidenti a po nich pak **PROVINČNÍ ÚŘEDNÍCI** odpovídajících úřadů (v pořadí úřadů od nejstaršího). **Akce úřadu musejí být vyhodnoceny podle pořadí symbolů akcií uvedených u jednotlivých úřadů.** Modré a černé akce jsou volitelné, přičemž modré akce vyžadují Ověření (F2), zda bude akce úspěšná, které je popsáno dále. Zelené akce jsou povinné. **Pokud akce vyžaduje zaplacení nákladů, musejí být tyto náklady uhrazeny z pokladnice úřadu, který akci vykonává.**

F2. Ověření a následky

Modré akce vyžadují Ověření⁵ ke zjištění, zda byla akce úspěšná. Pro provedení Ověření je potřeba, aby hráč hodil tolika kostkami, kolik činí „síla“ akce mínus všechny postihy (postihy jsou popsány u každé akce zvlášť). Po hodu kostkami se jako výsledek počítá **nejnižší** hozené číslo. Hod hodnoty 1 či 2 znamená úspěch. Hod 3 nebo 4 nemá efekt. Hod 5 nebo 6 znamená neúspěch a **ÚŘEDNÍK** je za své selhání okamžitě vyhozen a vrácen do zásoby nepoužitých kostek příslušného hráče. Neobsazený úřad pak již v daném herním kole nedostává další příležitost k provádění akcií. Všechny modré akce lze provádět tak dlouho, dokud při Ověření nedojde k neúspěchu.

F3. Obsazení prázdných míst

Na počátku fáze Společnosti obsadte všechny prázdné pozice. Nejprve je obsazena pozice předsedy a poté další pozice v pořadí určeném modrou stuhou na herní desce. Místa **PROVINČNÍCH ÚŘEDNÍKŮ** jsou obsazena bezprostředně po obsazení prezidencií odpovídajících úřadů. Ve vzácném případě, kdy neobsazené místo ne-

³ Kostky v představenstvu jsou více než jen akcie. Investoři s velkým podílem ve Společnosti vytvořili představenstvo řídící Společnost pod vedením předsedy, který byl volen z jeho členů. Představenstvo se zodpovídalo širšímu společenství vlastníků (akcionáři s menším podílem), v praxi však toto společenství politiku Společnosti neovlivňovalo.

⁴ Limit kostek odráží soudržnost rodiny. Odstranění kostky ocenění nebo panství představuje potomky již etablované části rodiny, kteří hledají své štěstí jinde.

⁵ Světový obchod znamenal v osmnáctém a devatenáctém století značné riziko a lidé, kteří zastávali nejvyšší pozice ve Společnosti, často museli provádět složitá rozhodnutí ohledně rozpočtu. Výdělky Společnosti oscilovaly od 22 % (1713) až k -8 % (1722). Později se výdělky stabilizovaly zhruba na 5 % zejména díky půjčkám, které umožňovaly továrnám a zahraničním úřadům pokračovat v provozu za nepříznivých okolností. Ve hře chaos způsobují jak události, tak chování hráčů. Ověření (testy úspěchu akce) představují vliv chaosu politické scény v Indii a vnějších tlaků. Neúspěch v hodu může představovat korupci ve Společnosti, nehodu nebo špatný management.



může být obsazeno, zůstává úřad v tomto kole prázdný a během fáze Společnosti je přeskóčen.

Rodina Jonesových nevolí, nemůže být nominována na předsedu a její kostky v představenstvu se nepočítají pro určení počtu hlasů nutného pro zisk většiny. Důstojníci rodiny Jonesových nejsou nikdy povýšeni.

Volba předsedy. Představenstvo volí hráče, který se stane novým předsedou. První nominaci provádí bývalý předseda. Nominován může být libovolný hráč s alespoň jednou kostkou v představenstvu. Poté, co dojde k nominaci, si každý hráč (po směru hodinových ručiček a počínaje kandidátem) vybírá, zda kandidáta všemi svými kostkami v představenstvu podpoří, nebo nepodpoří. Každá kostka má hodnotu jednoho hlasu. **Kandidát smí nepodpořit svou vlastní nominaci.** Pokud kandidát získá podporu více než 50 % všech kostek v představenstvu, volba předsedy je u konce. Úspěšný kandidát přesune jednu ze svých kostek akcií z představenstva na úřad předsedy. Pokud kandidát neuspěje, hráč po levici hráče, který nominoval jako poslední, provede novou nominaci. Pokud již všichni hráči provedli nominaci a představenstvo neprojevílo důvěru žádnému kandidátovi, zvolí bývalý předseda, kdo z neúspěšných kandidátů se stane novým předsedou. Nově zvolený předseda musí okamžitě rozdělit všechny peníze získané z nákupu akcií (umísťování kostek do představenstva) do úřadů společnosti, které mají svou vlastní pokladnici.

Zbylé úřady jsou obsazeny podle následujících pravidel:

- ✦ Výkonné úřady obsazuje přímo **předseda** tak, že libovolnou kostku vyššího úředníka (šedé S) povýší do nového výkonného úřadu. Pokud již žádní vyšší **ÚŘEDNÍCI** nejsou k dispozici, smí předseda povýšit libovolného zapisovatele přímo do výkonného úřadu.
- ✦ **PROVINČNÍ ÚŘADY** obsazuje **odpovídající prezident**, který smí do úřadu povýšit libovolného zapisovatele nebo důstojníka libovolné armády.
- ✦ **ÚŘADY PRO NÁKUP** obsazuje **ředitel obchodu**, který smí do úřadu povýšit libovolného zapisovatele.

Nepotismus. Při obsazování úřadů (s výjimkou před-

sedy) jsou hráči penalizováni za nepotismus (tj. obsazování funkcí příbuznými). Pokud hráč upřednostní svou vlastní kostku před kostkou jiného hráče, musí odevzdat jednu ze svých kostek jako **PŘÍSLIB** každému hráči, který má alespoň jednoho vhodného kandidáta. Pokud se hry účastní rodina Jonesových, odevzdáváte za každý případ nepotismu dvě kostky příslibu.

Příklad: Ve hře čtyř hráčů povýší David svou vlastní kostku z úřadu pro nákup lodí do Madráské prezidence. Ondra má kostky v ostatních vyšších úřadech. Protože David obešel Ondru při povyšování, musí mu odevzdat jeden příslib.

F4. Předseda a akce Dluh

Jednou za kolo může v libovolném okamžiku v průběhu fáze Společnosti předseda provést akci Dluh.

Akce Dluh. Pokud předseda provede tuto akci, položí černý disk do pole představenstva a okamžitě rozdělí 5 £ do pokladnic Společnosti. Každý černý disk v představenstvu stojí společnost 1 £ každé kolo ve fázi Obchodu (G3). Tento dluh nelze nikdy splatit (splácí se vlastně stále pouze úroky z půjčky).



F5. Úřady pro nákup

Všechny tři **ÚŘADY PRO NÁKUP** (Nákup lodí, Nákup zboží a Úřad pro vojenské záležitosti) mají k dispozici akci Nákup. Úřad pro vojenské záležitosti má k dispozici také akci Logistika. **Všechny akce úřadů pro nákup jsou povinné.**

Akce Nákup. **ÚŘADY PRO NÁKUP** nakoupí tolik lodí či zboží, kolik si mohou dovolit. Úřad pro nákup lodí a úřad pro nákup zboží odevzdávají nakoupené komody řediteli obchodu. Úřad pro vojenské záležitosti odevzdává nakoupené zboží libovolné armádě **PREZIDENCE**. Takové zboží je od této chvíle dále označováno jako **ZBRANĚ**.

Nákup lodí. V každém kole je k dispozici pro nákup šest lodí. Cenu lodí udává nejvyšší nezakryté číslo pod každou z lodí. Nejprve musejí být nakoupeny nejlevnější lodě. Pokud se pod lodí nachází jedna či více loděnic (kostky hrá-



NÁKUP LODÍ				
1. loď stojí 4 £ (1 £ pro žlutého, 1 £ oranžovému)				
2. loď stojí 4 £ (2 £ pro žlutého)				6
3. loď stojí 5 £ (1 £ pro žlutého)			5	5
4. loď stojí 6 £	4	4	4	4
				LODĚNICE 3

čů), vlastníci loděnic získají 1 £ z banku za každou svou loděnici pod nakoupenou loď ihned **poté**, co je loď koupena.

Nákup zboží. V každém kole je k dispozici pro nákup deset kusů zboží. Cena zboží, u kterého není žádná továrna hráče, je vždy 3 £. Pokud se pod zbožím nachází kostka továrny některého z hráčů, podívejte se na horní kartu *Whitehallského večerníku* v odhazovacím balíčku. Cena je uvedena vpravo nahoře. Pokud v odhazovacím balíčku prozatím neleží žádná karta (*např. na začátku hry*), cena zboží je 2 £ (předtištěná cena na herním plánu). Pokud se na místě ceny nachází červený symbol „X“, je možné nakupovat pouze zboží **bez** hráčských továren. Nejprve musí být nakoupeno nejlevnější zboží. Pokud se pod zbožím nachází kostka továrny některého z hráčů, je cena za zboží vyplacena z pokladnice úřadu hráči, kterému patří továrna. Pokud se pod zbožím nenachází továrna, je cena za zboží vyplacena do banku.



Akce Logistika (Úřad pro vojenské záležitosti). Přesuňte **všechny** důstojníky a **ZBRANĚ** z místa majetku tohoto úřadu do libovolných míst pro armádu **PREZIDENCÍ**. Pokud se v některé z armád nacházejí již tři důstojníci (všechna místa pro důstojníky jsou obsazena), musí být starší důstojník (takový, který byl v armádě na začátku kola) nahrazen novým. Nahrazení důstojníci se vracejí do zásoby svého vlastníka. Pokud nemohou být umístěni všichni důstojníci, je zbytek vrácen do zásoby svých vlastníků. Během této akce smí úřad pro vojenské záležitosti přesunout **ZBRANĚ** z jedné **PREZIDENCIE** do jiné, pokud k tomu dá souhlas prezident, který zbraně vlastní.



F6. Ředitel obchodu

Ředitel obchodu musí provést akci logistiky.

Akce Logistika (ředitel obchodu). Ředitel obchodu nabídne v libovolném pořadí každému kapitánovi, který je na poli úřadu, příležitost koupit si loď. Pokud kapitán souhlasí, jeho rodina si koupí loď (stejně jako v F5, ale smí si vybrat libovolnou dostupnou loď) a předá loď řediteli obchodu se svou kostkou kapitána umístěnou na ní. Pokud kapitán odmítne nebo nejsou k dispozici žádné lodě, je kostka kapitána vrácena do zásoby svého vlastníka. Poté musí ředitel obchodu přiřadit všechno zboží a lodě (*ať už s kapitány, či bez nich*) ze svého úřadu některé ze tří **PREZIDENCÍ**. Během této akce smí také ředitel obchodu přesunout loď (*s kapitány či bez nich*) a zboží z jedné **PREZIDENCIE** do jiné se souhlasem prezidenta, který loď a zboží původně vlastnil.

Kapitáni na lodích. Kapitáni umístění na lodích označují, že loď je vlastněna rodinou kapitána. Jakmile je kapitán na lodi, považuje se kombinace „kapi-

tán + loď“ za jeden dílek a vždy se přesouvá současně. Vlastník lodi se však (například vlivem vyjednávání) může změnit – v takovém případě nahraďte kostku kapitána kostkou nového vlastníka (kterou tento vezme ze své zásoby). Kostka původního kapitána je vrácena do zásoby svého vlastníka.

F7. Prezidenti

Ve hře existují tři pozice prezidentů a každý z nich má k dispozici tři volitelné akce. Všechny tyto akce vyžadují provedení **Ověření (F2)**, zda je akce úspěšná. K ovládnutí nových regionů (a jejich otevření, pokud byly **UZAVŘENÉ**) může být použita akce **Tažení**. Akce **Otevření obchodu** slouží k otevření **UZAVŘENÝCH** regionů a jejich přidání k odpovídající **PREZIDENCII**. A na konec akce **Plavba** umožňuje prezidentům dovézt zboží a uspokojit tak objednávky v regionech patřících pod jejich **PREZIDENCII**, díky čemuž Společnost generuje příjem. Odměnou pro rodinu prezidenta je pak prezidentský bonus (G2).

Akce Tažení. Vyberte cílový region ze seznamu vedle symbolu akce **Tažení**. Prezidenti mají pouze jeden cíl, ale na kartách guvernérů je poté cílů více. Cílem akce může být libovolný region uvedený v seznamu, pokud dosud není ovládán Společností. Nejprve je nutné určit sílu útoku. Úřad provádějící akci **Tažení** smí pro tuto akci (útok) použít libovolný počet nepoužitých důstojníků a/nebo **ZBRANÍ** ze své armády **PREZIDENCIE**; *např. guvernér Madráské prezidencie smí použít armádu této prezidencie*. Každý použitý důstojník/**ZBRANĚ** zvyšuje sílu o **jedna**. Po útoku jsou tyto dílky považovány za použité – budou obnoveny na konci fáze *Whitehallského večerníku* (H5), tedy na konci herního kola. Síla akce **Tažení** může být rovněž zvýšena najmutím žoldnéřů – za každé utracené 2 £ je síla útoku zvýšena o **jedna**. Postih akce **Tažení** je roven obraně cíle (číslo obrany na kartě regionu). Pokud je útok veden proti součásti **ŘÍŠE**, je postih součtem obrany všech regionů v této **ŘÍŠI**. *Poznámka: Žatímco prezidenti jsou limitováni na jeden cíl, akce Tažení v provinčních úřadech nabízí více možností.*



Vítězství. Pokud je **Ověření (F2)** úspěšné, region je dobyt, od tohoto okamžiku **OVLÁDÁN** Společností a **OTEVŘEN** obchodu. Přesuňte region do **PREZIDENCIE** prezidenta nebo guvernéra, který provedl akci **Tažení**. Vytvořte odpovídající **PROVINČNÍ ÚŘAD** a umístěte jej na kartu regionu tak, abyste zakryli pravý sloupec události. Tento úřad bude obsazen na začátku následující fáze Společnosti. Pokud byl dobytý region **SUVERÉNNÍ** částí **ŘÍŠE** (ovládal jiné regiony), všechny ovládané regiony této **ŘÍŠE** se stanou **SUVERÉNNÍMI** a **UZAVŘENÝMI**.

Drancování. Pokud je útok úspěšný, rodiny, které

ovládají kostky (důstojníky) ve vítězné armádě, získají za každou svou přítomnou kostku tolik peněz z banku, kolik uvádí hodnota kořisti regionu. Tento zisk hráči dostávají bez ohledu na to, zda jsou jejich důstojníci použiti, či nikoli.

Příklad: Ondra je prezidentem Madrásu a přeje si tam provést Tažení. V armádě Madrásu se nachází zbraň a dva Davidovi důstojníci. Ondra použije zbraň a oba důstojníky – síla útoku je tedy rovna třem. Krizi postižený Madrás má obranu jedna, takže modifikovaná síla útoku je rovna dvěma. Pokud bude útok úspěšný (hod dvěma kostkami, přičemž alespoň na jedné z nich musí padnout 1 nebo 2), bude zřízen úřad guvernéra Madrásu a David získá 6 £ z banku za své dva důstojníky (díky kořisti – hodnota na kartě regionu).

Akce Otevření obchodu. Prezident se může pokusit zpřístupnit nové regiony pro britský obchod – region nebo ŘÍŠE jsou pak začleněny do **PREZIDENCIE**. Nejprve je nutné určit sílu akce. Každá 1 £ zaplacená za akci zvyšuje její sílu o **jedna**. Tato akce nemá postih. Následně zvolte cíl akce, region, který je současně **UZAVŘENÝ** a **SUVERÉNNÍ**. Pokud je Ověření (F2) úspěšné, cíl se stane **OTEVŘENÝM**. Přesuňte region do **PREZIDENCIE** (A3), která akci provedla.



Akce Plavba. Prezident se může pokusit uspokojit objednávky na zboží z regionů **ve své PREZIDENCII**. Nejprve je nutné určit sílu akce. Každá 1 £ obětovaná na akci zvyšuje její sílu o **jedna**. Postih za provedení této akce je roven celkovému počtu regionů v dané **PREZIDENCII** minus jedna (např. v prezidencii, která zahrnuje tři regiony, je postih roven dvěma). Pokud je Ověření (F2) úspěšné, může prezident dovážet zboží. Pro uspokojení objednávek je nutné použít takový počet zboží a/nebo lodí v **PREZIDENCII**, jako je hodnota objednávky.⁶ Objednávky mohou být plněny v libovolném pořadí, ale v **PREZIDENCII** nesmí být nikdy použito



více zboží než lodí. Poté, co je objednávka naplněna, umístěte na pole objednávky černý disk a příjem Společnosti na stupnici příjmu navýšte o částku uvedenou u příslušné objednávky. Každá objednávka může být uspokojena pouze jednou za tah. *Poznámka: Černé disky budou odstraněny během fáze obnovení na konci kola.*

F8. Provinční úřady

Existují dva druhy **PROVINČNÍCH ÚŘADŮ**: guvernéřství a residence. Tyto úřady jsou vytvořeny při dobytí regionu pomocí akce **Tažení (F7)** a obsazuje je prezident odpovídající **PREZIDENCIE** během fáze **Společnosti**. Během svého tahu ve fázi **Společnosti** mohou guvernéři provádět akci **Tažení**. Jak guvernéři, tak rezidenti mohou provádět akci **Investice**.

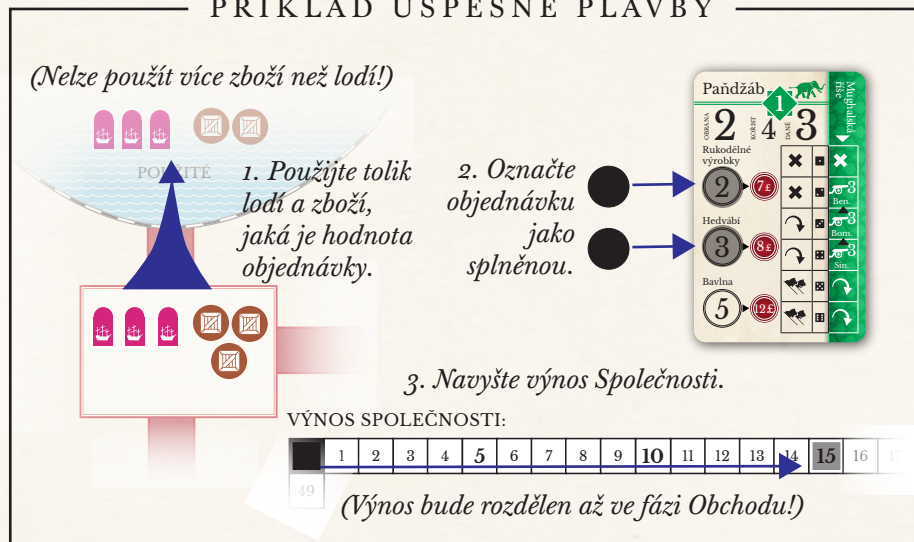


Akce Investice. Pomocí této akce se může **PROVINČNÍ ÚŘAD** pokusit ukončit ekonomickou krizi ve svém regionu. Nejprve je nutné určit sílu akce. Každá 1 £ obětovaná na akci zvyšuje její sílu o **jedna**. Tato akce nemá postih. Pokud je akce **Investice** úspěšná, otočte kartu regionu na **PROSPERUJÍCÍ** stranu a všechny černé disky uspokojených objednávek ponechte na odpovídajících pozicích. **Dále přemístěte do tohoto regionu figuru Slona a proveďte ZMĚNU STABILITY Indie směrem k pořádku.** Akce **Investice** nemůže být použita v **PROSPERUJÍCÍCH** regionech. *Strategie: Akce Investice umožňuje hráčům změnit trasu Slona, což může fungovat jako efektivní způsob ochrany investic a snížení možnosti krize či kolapsu klíčových trhů.*

F9. Správce obchodu v Číně

Tento úřad, nazývaný také „čínský úřad“, je vytvořen, jakmile je během fáze *Whitehallského večerníku* odhalena karta domácí události „Obchod s Čínou“. Nejprve odstraňte černý disk z odpovídajícího vyššího úřadu. **Tento úřad funguje stejně jako PREZIDENCIE a obsazuje jej předseda, který do tohoto úřadu může povýšit libovolného zapisovatele.** Ředitelem obchodu mu mohou být přiděleny lodě a tento úřad může být zdrojem prezidentského bonusu (G2). Během svého tahu ve fázi **společnosti** může držitel tohoto úřadu provést akci **Plavba (F7)** a uspokojovat objednávky předtištěné na herní desce poblíž úřadu. *Poznámka: Vzhledem k tomu, že Čína zahrnuje pouze jeden region, nemá tato akce nikdy žádný postih.*

PŘÍKLAD ÚSPĚŠNÉ PLAVBY



⁶ Rozdíl mezi loděmi a zbožím v *John Company* představuje dvě různé strategie Společnosti. Lodě znamenají investice do infrastruktury a capacity, zboží naproti tomu představuje vysokoobjemovou komerční strategii založenou na krátkodobých smlouvách o dodání zboží se třetími stranami. Když se tedy přesouvá zboží pomocí akce *Plavba*, jeho fyzický přesun by měl být chápán jako závislý na vnějších činitelích.

G. OBCHOD

G1. Přehled

Během fáze obchodu získávají hráči soukromý zisk. Poté musí předseda zaplatit výdaje a přiřadit **veškerý zbylý příjem** Společnosti jednotlivým úřadům, nebo jej vyplatit formou dividend. Veškeré peníze vyplácené hráčům nebo úřadům z příjmu společnosti vezměte z banku a odečtěte patřičnou částku ze stupnice příjmu společnosti.

G2. Příjem hráčů

Příjem hráčů je generován několika způsoby a vždy je vyplácen z banku.

■ **Daně.** Do všech právě existujících **PROVINČNÍCH ÚŘADŮ** položte peněžní obnos rovný aktuální hodnotě daní v odpovídajících regionech. Pokud hráč spravuje takový úřad, smí ihned převést libovolnou část z daňového příjmu do pokladnice své rodiny nebo do pokladny **PREZIDENCIE** daněho regionu.

■ **Prezidentské bonusy.** Každá **PREZIDENCIE** vydělá rodině, která ji ovládá, peníze odpovídající počtu uspokojených objednávek v regionech této **PREZIDENCIE** (tj. počet černých disků na kartách regionů prezidencie).

■ **Šmelináři.** Každá rodina získá 2 £ za každou loď se svým kapitánem.

■ **Další příjem.** Ocenění „Investiční banka“ a „Společnost Jižních moří“ poskytují hráčům další zdroje příjmu podle instrukcí na kartách. Rodiny Sykesů a Paxtonů také získávají příjem podle svých zvláštních schopností popsanych na kartách těchto rodin.

G3. Výdaje Společnosti

Předseda musí nyní zaplatit výdaje Společnosti z peněz získaných příjmem z uspokojených objednávek. Placení výdajů je značeno pohybem žetonu příjmu na stupnici příjmu.

Do banku musejí být zaplacený následující výdaje:

■ **Úroky z dluhu.** Zaplatte 1 £ za každý černý disk v představenstvu.

■ **Údržba armády.** Zaplatte 1 £ za každou **ZBRAŇ** a důstojníka v **PREZIDENCIÍCH**.

■ **Vnitřní obchod.**⁷ Zaplatte 1 £ za každého kapitána na lodi.

Poté musejí být do pokladen rodin zaplacený následující výdaje:

■ **Rozzlobení akcionáři.** Pokud je cena akcií Společnosti rovna třem, dividendy (G6) musejí být vypláceny, je-li to možné. **Pro zaplacení dividend nemůže být využita mimořádná půjčka.** Pokud dividendy nemohou být vypláceny, dojde k Finanční záchraně (J3).

G4. Mimořádné půjčky

Pokud nemohou být zaplacený výdaje Společnosti, vezměte tolik mimořádných půjček po 5 £, aby bylo možné zbylé výdaje splatit. Stejně jako při akci Dluh (F4) přidejte do pole představenstva jeden černý disk za každou takovou půjčku. Jakýkoli přebytek z půjčky musí být okamžitě umístěn do některé z pokladnic Společnosti. Nové půjčky jsou splatné počínaje příštím kolem. Stejně jako u černých disků získaných při akci Dluh platí i zde, že tyto půjčky nemohou být nikdy splaceny.

G5. Rozdělení zbylého příjmu.

Poté, co byly zaplacený výdaje Společnosti, **musí** předseda rozdělit **všechn** zbylý příjem. Ten může být umístěn do úřadů Společnosti nebo vyplácen jako Dividendy (G6). Pokud je příjem přidělen úřadům, umístěte peníze z banku přímo do majetku libovolného úřadu, **který má symbol pokladnice**. Poté upravte stupnici příjmu, aby bylo jasné, jakou část příjmu je stále nutné rozdělit. Takto získané peníze mohou úřady utratit během následující fáze Společnosti.

G6. Dividendy

Poté, co byly zaplacený výdaje, může předseda vyplatit zbylý příjem Společnosti ve formě dividend. Cena za vyplacení jedné dividendy je rovna počtu akcií (kostek) v představenstvu. Každý hráč obdrží 1 £ za každou svou kostku v představenstvu. Poté upravte stupnici příjmu, aby bylo jasné, jakou část příjmu je stále ještě potřeba rozdělit. Dividendy mohou být vypláceny i opakovaně. Pokud byly dividendy vypláceny vícekrát než jednou za kolo, zvyšte cenu akcií o jedno pole. Pokud dividendy v některém kole nebyly vypláceny vůbec, snižte cenu akcií o jedno pole.

⁷ Kapitáni měli dovoleno přímo profitovat na vnitroasijském obchodu (někdy nazýván „vnitřní obchod“), pokud se nepokoušeli soukromě vyvážet zboží na Západ. Přestože tyto obchody byly povoleny, způsobovaly značné škody zisku Společnosti vzhledem k nákladům s nimi spojeným. V herních pojmech peníze zaplacené Společností jejím kapitánům představují peníze, které kapitáni vydělali svými soukromými obchody. Ztráty Společnosti pak představují ztracený čas a zdroje, které byly těmto soukromým záležitostem vyhrazeny. Přestože soukromým obchodem vydělávali zejména kapitáni, mohli se na vnitřním obchodu podílet v podstatě všichni zaměstnanci Společnosti a vytvářet podniky, které operovaly čistě v Asii. Z tohoto důvodu byly i nízké pozice ve Společnosti (např. zapisovatelé) celkem lukrativní. Rozsah hry *John Company* bohužel neumožňuje zachytit tyto operace v mechanismech hry. Pro další informace doporučuji knihu Holdena Furbera *Provoz John Company (John Company at Work)* a článek Petera Marshalla *Soukromý britský obchod v Indickém oceánu před rokem 1800 (Private British Trade in the Indian Ocean before 1800)*, který se nachází v rozsáhlém sborníku editora Patricka Tucka *Východoindická společnost, 1600–1858 (The East India Company, 1600–1858)*.

H. WHITEHALLSKÝ VEČERNÍK

H1. Odhalení a vyhodnocení

Vezměte horní kartu z balíčku *Whitehallského večerníku*, položte ji lícem vzhůru na balíček odhozených karet a vyhodnoťte ji. Vyhodnocení každé karty večerníku se skládá ze tří kroků: Události v Indii (H2), Odchod do důchodu (H3) a Místní zprávy, které vždy přinesou buď Domácí událost (H4), nebo Předložení návrhu zákona (H4).

POPIS KARTY
UDÁLOSTI

**Whitehallský
večerník**

**UDÁLOSTI
V INDII**

3

PŘEDKLÁDANÝ ZÁKON
VEŘEJNÁ PODPORA: -3
Reforma financí

Veškerá kořist z Tažení je rozdělena
předsedou. Důstojníci, kteří byli nahra-
zeni Úřadem pro vojenské záležitosti, jsou
umístěni na tuto kartu a na konci hry mají
hodnotu 1 VB.

TRVALÝ ÚČINEK

VB

**HOD NA
ODCHOD DO
DŮCHODU**

Provedte hod za každou
kostku úředníka podle
modré smlouhy

Předseda (4+) 2
Výkonný úřad (5+) 2
Vyšší úřad (6) 2

cena zboží

počet událostí v Indii

předkládaný zákon

H2. Události v Indii

Poznámka: Hráči, kteří se hru učí nebo ji hrají poprvé, mohou události v Indii přeskočit a pokračovat rovnou na H3.

V každém kole hry se v Indii stane určitý počet událostí. Volba regionu, kde se tyto události stanou, závisí na pohybu figury Slona. Slon se pohne tolikrát, kolik udává velké číslo na kartě večerníku. Pokud nedojde ke změně pohybu vlivem dobytí nebo povstání, jsou pohyby Slona určeny čísly jednotlivých regionů a Slon se vždy bude pohybovat do regionu s nejbližším vyšším číslem – např. z Paňdžábu (1) do Maráthy (2). Z Madrásu (8) se přesouvá zpět do Paňdžábu (1). Událost proběhne v každém regionu, který Slon navštíví, a je vyhodnocena po pohybu.

Když se Slon přesune do nového regionu, hodte kostkou/kostkami události, abyste zjistili, jaká událost proběhne. Pokud je stabilita v Indii na úrovni chaosu, použijte vyšší z hozených čísel, pokud je stabilita na úrovni pořádku, použijte nižší z hozených čísel. Pokud je stabilita na úrovni rovnováhy, hodte pouze jednou kostkou. Poté se podívejte na aktuální sloupec události na kartě

regionu a určete, která událost proběhla.

Pokud po vyhodnocení události zbývají nevyhodnocené pohyby Slona, pohne se Slon dále. Stejným způsobem je vyhodnocena událost v dalším regionu.

Přerušení objednávek. Jakmile se region **UZAVŘE**, všechny jeho objednávky jsou **PŘERUŠENY**. Prezident (nebo bývalý prezident, pokud je úřad aktuálně neobsazený) zodpovědný za objednávku musí okamžitě odstranit tolik lodí, kolik činí hodnota objednávky u všech splněných objednávek tohoto regionu. Lodě jsou odstraněny buď z majetku **PREZIDENCE**, nebo přímo z objednávky (použité lodě) a vráceny do zásoby. Přednostně musejí být odstraněny lodě bez kapitánů.

Událost: Dobytí. Region, ve kterém tato událost proběhla (označován dále jako „aktivní region“), se pokusí dobýt region uvedený pod ikonou události dobytí. Pokud byl tento region aktivním regionem již dobýt, určete další cíl podle černé šipky (dokud nenarazíte na první nedobytý region) – aktivní region se pokusí o dobytí tohoto regionu. Pokud jsou všechny regiony aktivním regionem **OVLÁDANÉ**, je tato událost považována za událost Status quo. Při vyhodnocování dobytí porovnejte sílu aktivního regionu (číslo vedle ikony děla) s obranou cílového regionu. Pokud je region součástí říše, je obrana součtem obranných hodnot všech regionů v rámci říše. Pokud je síla aktivního regionu větší, cílový region je od té chvíle **OVLÁDÁN** aktivním regionem a převezme jeho obchodní status (A3). *Poznámka: Tato událost může způsobit přesun regionu z jedné prezidencie do jiné nebo region uzavřít, což přeruší všechny jeho objednávky.* Pokud je dobytá **SUVERÉNNÍ** část **ŘÍŠE**, všechny regiony dříve ovládané touto **ŘÍŠÍ** se stanou **SUVERÉNNÍMI** a **UZAVŘENÝMI**. Pokud bylo dobytí úspěšné a je potřeba vyhodnotit ve stejném kole ještě další události, **příští pohyb Slona bude mířit na SUVERÉNNÍ region s nejnižším číslem (je-li to možné, aktivní region nepočítaje).**

Regiony v prezidencii. Pokud je cílem útoku region v prezidencii, může na obranu regionu prezident dané **PREZIDENCE** vyhradit nepoužité **ZBRANĚ** a důstojníky z armády **PREZIDENCE**. Každý takto použitý zdroj zvýší obranu regionu o **jedna** a je poté použit. Prezident smí také na obranu regionu najmout žoldnéře – každý z nich stojí **2 £** z pokladnice prezidencie a zvýší obranu regionu o **jedna**.

Regiony ovládané Společností. Regiony **OVLÁDANÉ** Společností nadále nepoužívají při obraně natištěné hodnoty obrany. Namísto toho může **PROVINČNÍ ÚŘAD** regionu (nebo prezident, pokud není **PROVINČNÍ ÚŘAD** obsazen) na obranu regionu vyhradit dosud nepoužité **ZBRANĚ** nebo důstojníky **PREZIDENCE** a také najmout žoldnéře stejně jako v předchozím pravidle. Pokud je dobyt region **OVLÁDANÝ** Společ-

ností, položte na aktuálního **ÚŘEDNÍKA** tohoto **PROVINČNÍHO ÚŘADU** černý disk. Tento úřad bude na konci fáze Odchodu do důchodu (H3) zrušen.

Zrušení prezidence. Pokud je **UZAVŘEN** poslední region **PREZIDENCE**, položte na pole aktuálního **ÚŘEDNÍKA** této **PREZIDENCE** černý disk. Úřad bude na konci fáze Odchodu do důchodu (H3) zrušen. **Pokud je právě UZAVŘENO sedm či více regionů, hra může skončit (J4).**

Událost: Otočit na stranu V krizi / Prosperující. Otočte kartu regionu. Pokud je otočena na stranu **V KRIZI**, všechny uspokojené objednávky jsou **PŘERUŠENY**. Stabilita v Indii navíc prodělá **ZMĚNU** směrem k chaosu. Pokud byl region otočen na **PROSPERUJÍCÍ** stranu, stabilita v Indii prodělá **ZMĚNU** směrem k pořádku.

Událost: Povstání. Region se stane **SUVERÉNNÍM** a **UZAVŘENÝM**. Všechny splněné objednávky jsou **PŘERUŠENY**. Pokud dojde k povstání v regionu **OVLÁDANÉM** Společností, položte na aktuálního **ÚŘEDNÍKA** v daném **PROVINČNÍM ÚŘADĚ** černý disk. Tento úřad bude zrušen. Pokud přijde **PREZIDENCE** o svůj poslední region, je zrušena (viz Zrušení prezidence). Stabilita v Indii prodělá **ZMĚNU** směrem k chaosu, a pokud zbývají k vyhodnocení další události, **přesune se Slon do OVLÁDANÉHO regionu s nejnižším číslem, je-li to možné.**

Policie. Povstání v regionech **OVLÁDANÝCH** Společností mohou být potlačena, pokud může **PROVINČNÍ ÚŘAD** dorovnat výsledek hodu kostkou, který spustil povstání, silou místní policie. Síla policie začíná na nule a zvyšuje se o jedna za každou **ZBRAŇ** nebo důstojníka v **PREZIDENCI**, které úřad použije, a za **každé 2 £**, které úřad utratí. Pokud je povstání potlačeno policií, neproběhne **ZMĚNA STABILITY** Indie směrem k chaosu a nenastane přesměrování další cesty Slona.

Událost: Kolaps. Všechny splněné objednávky jsou **PŘERUŠENY**. Stabilita Indie prodělá **ZMĚNU** směrem k chaosu.

Událost: Status quo. Nastane **ZMĚNA STABILITY** Indie směrem k pořádku.

H3. Odchod do důchodu a zisk Ocenění

Za každý obsazený úřad hodte jednou kostkou. Pokud je výsledek hodu rovný prahu stresu úředníka nebo vyšší, momentální **ÚŘEDNÍK** tohoto úřadu jej opustí. Náznačte to posunutím kostky **ÚŘEDNÍKA** nad pole přísluš-

né pozice.

Práh stresu:

➡ Předseda: 4+

➡ Výkonné úřady: 5+

➡ Vyšší úřady: 6



Poté, co byla hozena kostka za **každý** úřad, může každá kostka, která odchází do důchodu, získat jedno ocenění podle druhu úřadu, ze kterého odchází; jinak je vrácena do vlastníkovy zásoby. Ocenění se uděluje počínaje předsedou a dále v pořadí podle modré stuhy. Zaplatte cenu uvedenou na kartě ocenění z rodinné pokladnice do banku a poté přesuňte kostku z opouštěného úřadu na kartu ocenění. *Poznámka: Předseda se považuje za výkonný úřad.*

Schopnosti ocenění. Některá ocenění poskytují hráčům zvláštní schopnosti. Všechny informace vztahující se k jejich použití se nacházejí na kartě ocenění. Pokud je využita jednorázová schopnost, přesuňte kostku z levé na pravou stranu karty.

Úřady s černými disky.⁸ Úřad, na němž se nachází černý disk, kostkou v této fázi nehází – automaticky se vyhodnocuje tak, jako by na kostce padlo „6“ (je opuštěn). Aby úředník odcházející z takového úřadu mohl získat ocenění, musí jeho vlastník zaplatit ještě dodatečné náklady ve výši 2 £ (tyto náklady se připočítávají k ceně za ocenění). Poté, co je **ÚŘEDNÍK** odstraněn, je úřad zrušen. Veškerí kapitáni, lodě, zboží a peníze ze zrušených úřadů jsou vráceni do příslušných zásob. Zrušené **PROVINČNÍ ÚŘADY** přesuňte k ostatním kartám nepoužitých **PROVINČNÍCH ÚŘADŮ**. U zrušených úřadů na herním plánu ponechte na pozici pro **ÚŘEDNÍKA** položený černý disk, aby bylo jasné, že tuto pozici již v budoucnu nelze obsadit.

H4. Místní zprávy

Všechny karty *Whitehallského večerníku* mají ve spodní části uveden návrh zákona nebo domácí událost.

Domácí událost. Šest karet *Whitehallského večerníku* přináší domácí události, které spouštějí jednorázové efekty. Domácí události jsou vždy vyhodnoceny.

Předkládaný zákon. Třináct karet *Whitehallského večerníku* přináší zákony, které mění pravidla hry. Všechny efekty přijatých zákonů jsou kumulativní.

Hlasování. Před hlasováním by měl předseda (případně bývalý předseda, pokud je úřad momentálně prázdný) umístit žeton na hlasovací stupnici (vpravo dole na plánu) – na té se zaznamenává podpora ná-

⁸ Černý disk na úřadě představuje překážku v tom, aby hráčovu pozici ve Společnosti uznávali doma v Anglii. Důvodem může být korupce a skandál (prostřednictvím Kontrolní rady) nebo to, že region byl ztracen při povstání nebo dobytím cizí mocností. Na druhou stranu – ani vysoce medializovaný soud Warrena Hastingsse mu nezabránil znovu vstoupit do vybrané společnosti.

vrhu u veřejnosti dle hodnoty na kartě. Poté, počítá naje předsedou a dále ve směru hodinových ručiček, každý hráč hlasuje. Při hlasování hráč sníží nebo zvýší aktuální podporu návrhu o celkovou hodnotu své **POLITICKÉ MOCI**, která je součtem loděnic a továren, jež hráč vlastní, a peněz, které je hráč na tuto akci ochoten utratit. Podpora návrhu nesmí klesnout pod -10 a stoupnout nad +10. Pokud poté, co hlasovali všichni hráči, činí aktuální podpora návrhu více než 0, zákon byl přijat, příslušná karta je umístěna na pravo od hracího plánu a zákon platí do konce hry.

H5. Obnovení

V tomto kroku se hrací plán připraví na další kolo. Obecně vzato dojde k pohybu dílků ve směru černých šipek. Jsou provedeny tyto kroky:

- ❖ Odstraňte všechny černé disky ze splněných ob- jednávek v každém regionu.
- ❖ Použité lodě se vrátí do svých **PREZIDENCIÍ** nebo do mateřských firem (I3). **Použité zboží je vrá- ceno do zásoby.** Použité **ZBRANĚ** a důstojníci se obnoví.
- ❖ Kostky v poli zdrojů kapitánů se přesunou do Úřadu ředitele obchodu.
- ❖ Kostky v poli zdrojů důstojníků se přesunou do Úřadu pro vojenské záležitosti.
- ❖ Umístěte jednu loď na každou volnou pozici pro loď v poli zdrojů loděnic. Poté umístěte jeden kus zboží na každou volnou pozici pro zboží v poli zdrojů továren.
- ❖ Posuňte žeton počítadla kol na stupnici kol o jed- no pole vpřed.

I. DEREGULACE

Poznámka: Tato pravidla se nevztahují na scénář Rané Spo- lečnosti a noví hráči je mohou přeskočit. Pokračujte na J1.

I1. Obecné

Společnost může ztratit svůj monopol vlivem karty domácí události „Monopol zrušen“ nebo díky zákonu „Odvolání monopolu“. Tato ztráta má několik důleži- tých okamžitých následků.

- ❖ Dojde ke změně průběhu Finanční záchrany a zániku Společnosti (J3).
- ❖ Prezidenti nadále nemohou používat akci Ote- vření obchodu (F7).
- ❖ Všechny lodě s kapitánem jsou odevzdány hrá- čům, kterým patří kapitán. Kapitáni jsou vráceni do zásob hráčů. Vlastnictví lodí se od této chvíle

značí tak, že je loď umístěna před hráčem. Jsou zrušeni Šmelináři (G2) a Vnitřní obchod (G3).

- ❖ Všechny kostky v poli zdrojů kapitánů jsou vráce- ny svým vlastníkům. Na toto pole položte kartu „Postmonopol“.

- ❖ **Lodě rodiny Jonesových.** Při hodu „6“ rodina Jonesových automaticky koupí dostupnou loď umístěnou nejvíce vlevo. Tato loď je okamžitě vy- dražena. Dražba začíná u předsedy a pokračuje ve směru hodinových ručiček. Hráči mohou při- hodit libovolnou částku, nebo pasovat. Jakmile hráč pasuje, nesmí již do dražby stejné lodě zno- vu vstoupit. Dražba pokračuje, dokud nepasují všichni hráči kromě jednoho.

I2. Změna fáze rodin

Navíc ke změnám zmíněným výše mohou od této chvíle hráči provádět libovolný počet akcí rodin. Stejně jako u běžné fáze rodin začíná hra u předsedy a pokračuje po směru hodinových ručiček. Každý hráč provede jed- nu akci, ale tah se předává tak dlouho, dokud všichni hráči nepasují. Do hry také přibývají čtyři nové akce: Nákup lodí nebo zboží, Založení firmy, Obchodní mise a Pasování. **Hráči mohou každou z akcí, která je zda- rma (Obchodní mise, Pasování, zapisovatel, důstoj- ník), provést nejvýše jednou za kolo.**

Nákup lodí nebo zboží. Tato akce umožňuje hráči na- koupit jednu nebo dvě lodě/zboží. Nemůže však koupit jednu loď a jeden kus zboží. Ve hře 2–3 hráčů je limit nákupu roven třem. Nákup lodí/zboží probíhá podle stejného postupu jako v F5 s **tou výjimkou, že hráči nemusejí přednostně kupovat nejlevnější lodě/zboží a nakoupený majetek si nechávají kupci – nepředávají se řediteli obchodu.**

Založení firmy (pouze rodiny). Pokud hráč nevlastní firmu, smí zaplatit 3 £ a otočit kartu své rodiny, čímž firmu založí. Jakmile se z rodiny stane firma, všechny lodě a zboží, které patří této rodině (nebo budou zís- kány později), se považují za firemní majetek. Firmy mohou provádět akci obchodní mise a mohou vyplout a vyhodnotit své obchodní mise, jakmile pasují.

Obchodní mise (pouze firmy). Hráč smí umístit libo- volný počet lodí na jeden **SUVERÉNNÍ UZAVŘENÝ** region. Na každou loď, která byla vyslána na obchodní misi, musí být umístěna kostka firmy, která loď vlastní (pro znázornění vlastnictví). **Tuto akci hráči nemohou pro- vádět v posledním kole hry.**

Pasování. Jakmile hráč pasuje, nesmí již v aktuálním kole provádět akce rodin. Firmy, které pasovaly, mohou okamžitě vyplout a poté vyhodnotit všechny obchodní mise.

Vyplutí. Pokud je hráč vlastníkem firmy, může okamžitě provést akci Plavba (F7). Postup provedení akce je stejný jako u akce Společnosti, ale postih hráče je roven počtu **OTEVŘENÝCH** regionů, do kterých chce firma vyplout, minus jedna. Uspokojené objednávky označte položením kostky ze zásoby vlastníka firmy na pole objednávky a všechny použité lodě a zboží umístěte nad kartu firmy tohoto hráče. **Veškerý příjem z objednávek položte na kartu firmy.**

Vyhodnocení obchodních misí. V každém regionu, kde je na obchodní misi přítomna alespoň jedna loď hráčovy firmy, proveďte Ověření (F2), při kterém je síla akce rovna **součtu** všech lodí na obchodní misi v tomto regionu (**včetně lodí jiných hráčů**). Akce nemá postih. Pokud je akce úspěšná, předseda přidá tento region do libovolné **PREZIDENCE** ve hře. Všechny **OVLÁDANÉ** regiony zůstávají připojeny ke svým **SUVERÉNNÍM** regionům (přesune se tedy případně celá říše). Každá loď v regionu získá peníze z banku rovné hodnotě kořisti regionu (tento zisk putuje do firem, které lodě vlastní). Poté tyto lodě vraťte jejich vlastníkům. Jakmile se loď vrátí k vlastníkov, kostky ukazující vlastníka lodě jsou vráceny do zásoby hráče. Pokud Ověření skončilo neúspěchem, **všechny** lodě z tohoto regionu jsou ztraceny a vráceny do zásoby.

I3. Firmy

Firmy mají vlastní pokladnici, oddělenou od pokladnice rodiny, která firmu vlastní. Hráč smí kdykoli přesunout peníze z rodinné pokladnice do pokladnice firemní, ale ne opačným směrem. Všechny lodě a zboží, které patří hráči vlastnícímu firmu, jsou majetkem této firmy. **Peníze z firemní pokladnice smějí být vynaloženy pouze na provádění akcí Vyplutí, Nákup lodí nebo zboží a na Vyplácení dividend (I4).**

Hledání investorů. Hráč smí kdykoli nabídnout část z příjmu svého podniku (v 10% přírůstcích) ostatním hráčům a přijmout nebo odmítnout za ni libovolnou nabídku. Pokud hráč přijme, zájemce položí kostku (nebo kostky) na příslušné pole na kartě firmy, označující vlastněný podíl. Potenciální investoři mohou firmě nabídnout libovolnou kombinaci zboží, lodí nebo peněz, nebo také nabízet peníze či **PŘÍSLIBY** jeho vlastníkov. Stejně jako v A7 mohou být tyto podíly na příjmu kdykoli vyměňovány, odkupovány a odprodávány mezi jednotlivými hráči. *Poznámka: Hledání investorů může způsobit změnu vlastnictví podniku (viz níže).*

Násilná převzetí. Kdykoli hráč získá většinový podíl z příjmu firmy, **může** tento hráč zahájit násilné převzetí. Pokladnice firmy, její lodě a zboží jsou přesunuty k novému vlastníkov. Předěšlý vlastník umístí

kostku, představující jeho podíl ve firmě, na kartu firmy u nového vlastníka. Pokud z rodiny nového vlastníka dosud nevznikla firma (tedy nebyla-li karta rodiny nového vlastníka otočena), otočte kartu rodiny na stranu firmy a kartu firmy předešlého vlastníka otočte zpět na stranu rodiny. Pokud nový vlastník sám již vlastní firmu, **musí** být dojednáno sloučení obou firem, aby mohlo k převzetí dojít (viz níže).

Sloučení firem. Hráči mohou kdykoli spojit libovolný počet firem pomocí předem dohodnutého sloučení. Sloučením může vždy vzniknout jen jedna firma a celková suma podílů v této firmě nesmí překročit 100 %. Všechny ostatní firmy, které se sloučení účastní, musejí přesunout své pokladnice a všechny své lodě a zboží do vlastnictví firmy, která sloučením vznikla. Jejich karty jsou pak otočeny zpět na stranu rodiny. Během sloučení může být podíl příjmu libovolného hráče s jeho souhlasem snížen. Pokud mezi podílníky nastane remíza při určování nového vlastníka firmy, všichni remizující hráči se musejí shodnout na tom, kdo bude vzniklou firmu vlastnit. **Pokud v podmínkách sloučení nepanuje všeobecná shoda, ke sloučení nedojde.**

Příklad násilného převzetí: David a Kája vlastní oba po 30 % příjmu z Ondrovy firmy. Tím pádem Ondra automaticky vlastní zbylých 40 %. Kája si během vyjednávání koupí Davidův podíl, takže v Ondrově firmě získá celkový podíl 60 %. Kája sama firmu neovlastní, a proto se rozhodne pro násilné převzetí. Ondra ztratí kontrolu nad svou firmou, veškeré zboží a lodě odevzdá Káje a svou kartu firmy otočí zpět na stranu rodiny. Kája otočí svou kartu ze strany rodiny na stranu firmy. Ondra poté položí svou kostku na pole „40 %“ na kartě Kájiny převzaté firmy. Pokud by Kája již firmu vlastnila, nechtěla by pravděpodobně převzetí provést, protože Ondra by mohl požadovat 40% podíl ve sloučené firmě.

Příklad sloučení: David je jediným vlastníkem firmy. Kája vlastní 90 % své firmy a Ondra vlastní zbylých 10 % Kájiny firmy. Všichni tři se pokusí domluvit sloučení obou firem. Ondra nechce být vyplácen a požaduje, aby mu jeho 10% podíl zůstal. David souhlasí s tím, že získá 50% podíl ve sloučené firmě. Kája se rozhodne snížit svůj podíl na 40 %, aby Ondrovi zůstalo jeho 10 %. Novým vlastníkem podniku se stává David. Pokladnice, lodě a zboží Kájiny firmy jsou přesunuty do Davidovy firmy a Kájina karta je otočena na stranu rodiny. Všimněte si, že vzhledem k tomu, že sloučení se týkalo Davidovy a Kájiny firmy, není Ondrova firma (pokud by nějakou měl) nijak ovlivněna.

I4. Výplaty a očekávání veřejnosti

Na začátku fáze obchodu musí každý podnik vyplatit část peněz ze své pokladnice svým vlastníkům. **Každý podnik musí splnit nebo předčít OČEKÁVÁNÍ VEŘEJNOSTI určené počtem otevřených regionů** (viz tabul-

ku dále). Podíly se vyplácejí podle tabulky vytištěné na druhé straně karty postmonopolu, která zaokrouhluje nahoru všechny zlomky od tří čtvrtin výše. Vlastník firmy si vezme vše, co zůstane ve firemní pokladnici, poté co jsou vyplaceni ostatní podílníci. Pokud společnost nemůže provést minimální výplatu, firma zanikne – vyplátí veškerý obnos ze své pokladnice, karta firmy je otočena zpět na stranu rodiny a veškeré zboží a lodě tohoto podniku jsou vráceny do společné zásoby. *Poznámka: S výjimkou posledního kola hry mohou hráči volně převádět své rodinné peníze do libovolných firem, aby zvýšili jejich šance vyrovnat se s očekáváním veřejnosti.*

OČEKÁVÁNÍ VEŘEJNOSTI

Počet otevřených regionů	1	2	3	4	5	6	7	8
Minimální výplata	2 £	5 £	7 £	10 £	14 £	19 £	27 £	38 £

JAK POUŽÍVAT TABULKU DIVIDEND

Otevřené jsou 3 regiony, takže firma Benyon & Co. musí vyplatit alespoň 7 £, aby splnila očekávání veřejnosti.

Benyon & Co. má dva podílčníky, z nichž každý vlastní 30 %, a v pokladně podniku se nachází 12 £.

Firma musí vyplatit částku mezi 7 £ a 12 £.

Pokud je vyplaceno 7 až 9 £, získají oba podílčníci po 2 £. Pokud je vyplaceno 10 £ či více, každý podílník získá 3 £. V každém případě získá vlastník zbytek z vyplácené částky.

MINIMÁLNÍ VÝPLATA											
PODÍL	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
VYPLACENÉ DIVIDENDY											

I5. Vítězné body z firem na konci hry

V posledním kole hry může libovolná firma zaplatit 3 £ + postih za akci Plavba (F7) a zaručit tak automatický úspěch při akci Plavba. Pokud je příjem z této akce stejný nebo vyšší než očekávání veřejnosti, je veškerý zisk z této akce vyplacen ve vítězných bodech (1:1) a rozdělen mezi podílčníky podle velikosti jejich podílů ve firmě. V posledním kole hry nesmějí být ze soukromé firmy vyplaceny žádné další peníze.

Příklad: Ondrova firma má dva podílčníky, David vlastní 30 % a Kája 10 %. Během poslední fáze obchodu vydělala akce plavby této firmy 14 £. Kája tak získá 1 VB, David 4 VB a Ondra zbylých 9 VB.

J. VÍTĚZSTVÍ

J1. Konec hry

Hra končí buď na konci šestého kola, nebo na konci desátého kola (hra ve variantě kampaně); hráči dokončí hody na odchod do důchodu a hra končí. Hráč s největším počtem vítězných bodů se stává vítězem hry. Pokud dojde k remíze, vítězí ten z remizujících hráčů, který má

více kostek ocenění. Pokud i zde panuje remíza, vítězí ten z remizujících hráčů, který má u sebe více peněz.

Hra může skončit také Zánikem Společnosti (J3) nebo Vzpourou (J4).

J2. Vítězné body a přísliby

Hráči získají jeden vítězný bod za každou svou kostku v poli představenstva Společnosti a dva vítězné body za každou svou kostku v poli panství. Hráči také získají vítězné body za každou svou kostku ocenění, kterou získali díky odchodu do důchodu (H3). Počet vítězných bodů získaných za každé ocenění je uveden uvnitř

velkého šestiúhelníku na kartě ocenění. Hráči ztrácejí dva body za každý svůj **PŘÍSLIB**, který má v držení některý z jejich soupeřů.

J3. Finanční záchrana a zánik Společnosti

K finanční záchraně⁹ dojde, pokud by měla cena akcií klesnout pod „3“. Nejprve snižte počty akcií – pokud má některý hráč pouze jednu kostku v představenstvu, je tato kostka vrácena do zásoby. Pokud má hráč v představenstvu více než jednu

kostku, jsou do zásoby vráceny všechny jeho kostky kromě jedné. Prověřte **zánik společnosti** níže. Poté nastavte cenu akcií na „3“. Nakonec musí každý výkonný **ÚŘEDNÍK** (pamatujte, že úřad předsedy je rovněž výkonný úřad) opustit úřad, přičemž může získat ocenění, **pokud jeho vlastník zaplatí do banku další 2 £ navíc za každou kostku, která má ocenění získat.**

Finanční záchrana po deregulaci. Pokud Společnost přišla o svůj monopol, nedochází při finanční výpomoci k odstranění akcií (odebírání kostek z představenstva).

Zánik Společnosti. Pokud po snížení počtu akcií nezůstanou v představenstvu žádné kostky **hráčů**, hra končí. Hráči si od svého konečného skóre odečtou 3 VB za každého svého **ÚŘEDNÍKA** ve **výkonném úřadě**.

Zánik Společnosti po deregulaci. Pokud Společnost přišla o svůj monopol a zároveň na konci kola existuje alespoň jedna firma, hra bude pokračovat ještě **jedním** kolem, ve kterém však bude přeskočena celá fáze Společnosti.

⁹ V průběhu osmnáctého století byla Východoindická společnost více než desetkrát zachráněna finanční výpomocí. Mnohdy se jednalo pouze o malé částky; tyto případy jsou částečně zachyceny akcí Dluh. Společnost však zachránilo i několik rozsáhlejších finančních injekcí včetně asi nejznámějšího případu v roce 1772; následovaly Čajový a Regulační zákon (1773). Krize většinou způsobily vlivy spojené s britskou domácí politikou (zejména protekcionismu za účelem ochrany rodícího se britského textilního průmyslu před kvalitnějšími indickými produkty) či ekonomické krize a kolapsy v Indii.

J4. Vzpouora

Pokud je kdykoli po třetím kole na konci fáze Obnovení (H) **UZAVŘENO** 7 či více regionů, Indie přestala být předmětem evropských zájmů.¹⁰ Hra okamžitě končí. Každý hráč ztrácí tři vítězné body za každou **PREZIDENCII**, **PROVINČNÍ ÚŘAD** nebo místo předsedy, které má obsazeny.

K. SCÉNÁŘE

K1. Obecné

Důrazně doporučujeme, aby hráči začali scénářem Rané Společnosti v turnajové délce (6 kol). Poté, co si hráči osvojí mechanismy hry, by měli zkusit scénář Postmonopol, který přináší novou výzvu v podobě řízení deregulované Společnosti. V tomto bodě pak mohou hráči, kteří mají dostatek času, začít prozkoumávat možnosti kampaně. Další scénář – Společnost v obležení – začíná po bitvě u Palásí a přináší většinu dynamiky plné kampaně hry v mnohem kratším časovém úseku. Měli by jej tak hrát zejména zkušenější hráči. Experimentální scénář John & Co. nabízí minimalistické pojetí hry, které přináší spoustu nových výzev. Totéž lze říci o solitérní hře, která nabízí diametrálně odlišný herní zážitek.

Příprava hry s rodinou Jonesových (hra dvou a tří hráčů). Libovolný scénář lze hrát v počtu dvou či tří hráčů s následujícími úpravami: zrušte Madráskou **PREZIDENCII** (na pozici jejího **ÚŘEDNÍKA** umístěte černý disk). S výjimkou scénáře John & Co. (K5) začíná Madrás jako **UZAVŘENÝ** a **SUVERÉNNÍ**. Nakonec položte bokem jednu nepoužitou barvu kostek, která bude představovat rodinu Jonesových. Kostky této rodiny budou rozmísťovány náhodně v každém kole hry pomocí akce rodiny Jonesových (E4).

Obecné pravidlo pro přípravu hry: Pokud není někde řečeno jinak, každý úřad společnosti s pokladnicí začíná hru s 5 £. Každá nezrušená **PREZIDENCIE** začíná se dvěma loděmi. Každý hráč začíná hru s 5 £.

K2. Raná Společnost a Kampaň (1710)



➤ **Další úpravy:** Odstraňte z balíčku karet *Whitehallského večerníku* karty „Odvolání monopolu“ a „Monopol zrušen“.

➤ **Kampaň:** Z balíčku karet *Whitehallského večerníku* vytvořte tři hromádky – první se třemi kartami, druhou se dvěma a třetí se čtyřmi. Do druhé hromádky vmíchejte kartu „Monopol zrušen“ a poté na sebe hromádky položte tak, aby byla první z nich nahoře, druhá uprostřed a třetí dole. Hra končí na konci desátého kola.

K3. Postmonopol (1813)

Tento scénář začíná v roce 1813 zrušením monopolu Společnosti na obchod v Indii. Hráči pravděpodobně budou muset spolupracovat, aby vydělali peníze, jelikož soukromá výprava do Indie podpořená pouze počátečním kapitálem by zřejmě skončila fiaskem.



➤ **Příprava hry a úpravy úřadů:** Každý hráč dostane k penězům do své soukromé pokladny také jednu loď. Během přípravy hry hráč za každou hozenou „6“ získá jednu loď. Hra začíná s existujícími úřady guvernéra Bengálska, Bombaje, Madrásu a správce obchodu v Číně. Na Madráskou a Bombajskou **PREZIDENCII** položte černý disk. *Poznámka: Správce obchodu s Čínou začíná se dvěma loděmi.*

➤ **Platné zákony:** Odvolání monopolu, Generální guvernér, Omezení definitivy.

➤ **Další úpravy:** Odstraňte ze hry domácí událost „Monopol zrušen“. Úřady Společnosti začínají s prázdnými pokladnicemi.

K4. Společnost v obležení (1758)

Po vítězství v bitvě u Palásí získala Společnost kontrolu nad Bengálskem a začaly se rýsovat obrysy útvaru, který byl později nazván Britská Indie. Bezostyšné metody dobývání sira Roberta Clivea však byly některým úředníkům Společnosti trnem v oku. Přestože upevnil vládu Spojeného království v Indii, musel čelit kritice oponentů pocházejících jak ze Společnosti, tak z řad široké veřejnosti doma v Anglii.

¹⁰ Povstání sipáhů neboli Velké indické povstání bylo jedním z mnoha mezinárodních debaklů, které vedly k tomu, že britská vláda převzala kontrolu nad politikou Společnosti v Indii. V *John Company* k tomu může dojít postupně nebo také jednou dramatickou salvou revoluce. V některých případech může britská vláda prostě vstoupit do nastalého politického vakua a vyhlásit britskou vládu v regionu. V jiných situacích (zejména pokud nešlo o zajímavou oblast) by se britská vláda zdržela jakékoli intervence. Hra *John Company* nechává tuto otázku otevřenou.



➤ **Příprava hry a úpravy úřadů:** Každý hráč začíná se dvěma počátečními kostkami navíc. Hra začíná s existujícím úřadem guvernéra Bengálska. Ve hře dvou a tří hráčů hráči začínají s méně než dvanácti kostkami ve své zásobě.

➤ **Platné zákony:** Kontrolní rada, Zákon proti kaliku

➤ **Další úpravy:** Odstraňte kartu „Monopol zrušen“ z balíčku karet *Whitehallského večerníku*. Dejte stranou zákon „Odvolání monopolu“. Kdykoli dojde k finanční záchraně (J3), stane se zákon „Odvolání monopolu“ aktivní kartou události pro dané kolo. Pokud zákon neprojde, je odložen stranou a znovu použit při další finanční záchraně.

K5. John & Co. (1653)

Od roku 1617 do konce anglické občanské války bojovala Východoindická společnost o holé přežití. Akcie vydané v tomto období přinášely nízký nebo vůbec žádný výnos a koncem 30. let 17. století začaly monopol Společnosti zpochybňovat soukromé společnosti. V roce 1650 byly tyto společnosti s Východoindickou společností sloučeny, ale ta nebyla schopna získat dostatek zdrojů pro svůj provoz a v roce 1653 zbankrotovala. Soukromé společnosti poté začaly opět obchodovat, zatímco utrápení ředitelé Společnosti čekali, až se iniciativy chopí Cromwellova vláda. Monopol Společnosti nebyl obnoven až do roku 1657, kdy ho opětovně ustavil právě Cromwell, který také získal potřebné finance pro znovuzrození podniku. Tento scénář je založen na představě, že nezávislé britské obchodní společnosti dokázaly přesvědčit Cromwella, aby namísto státem kontrolovaného monopolu povolil v celé oblasti volný obchod.



➤ **Příprava hry:** Otočte herní desku na stranu John & Co. Dejte každému hráči 6 £ a jednu loď. Karty ocenění a karty *Whitehallského večerníku* se v této hře nepoužijí.

➤ **Žádné prezidencie:** Ve hře neexistují **PREZIDENCIE**. Všechny **UZAVŘENÉ** regiony položte na jednu stranu desky. Pokud je region **OTEVŘEN** pomocí obchodní mise (I2), je přesunut na druhou stranu herní desky.

➤ **Rodinný příjem:** Pokud pasuje hráč, který nevlastní firmu, získá z banku 1 £.

➤ **Vítězné body:** Na konci hry hráči získají vítězné body za příjem firmy (I5). Navíc dostane každý hráč tři body za každé své panství, jeden bod za každou svou loděnici a jeden bod za každou svou továrnu.

➤ **Změna průběhu kola:** Průběh kola je zkrácen – čtěte postup zobrazený na použité straně herní desky.

Základny. Hráči mohou získat kontrolu nad regiony pomocí Povstání a Tažení. Regiony ovládnuté tímto způsobem se nazývají základny. Stejně jako zboží nebo loď je i **základna vždy ovládána jednou firmou**. Podobně jako zboží a lodě mohou být základny prodávány a nakupovány mezi firmami a jsou ztraceny, pokud firma zanikne. Základny se vždy považují za **OTEVŘENÉ**, ale obchod v nich může být omezen jejich vlastníkem (viz níže).

Vznik během povstání. Poté, co v regionu proběhne během fáze události v Indii povstání, mohou hráči dražít možnost spravovat tento region. Dražba začíná u náhodně zvoleného hráče a pokračuje ve směru hodinových ručiček, dokud všichni hráči až na jednoho nepasují. Minimální nabídka je rovna dvojnásobku obrany regionu. Příhozy poté mohou být libovolné. Hráči, kteří pasují, se do dražby nemohou vrátit. Po dražbě je vyplacena vítězná nabídka do banku a region je položen před vítěze dražby. Odpovídající kartu základny (rubová strana karty **PROVINČNÍHO ÚŘADU**) položte přes pravou část karty regionu, jako by jej dobyla Společnost. Všechny lodě, které by normálně byly během povstání ztraceny, zůstávají na kartě.

Provoz základen. Základny přinášejí několik výhod; například generují daňový příjem svému vlastníkovu na začátku fáze obchodu. Ostatní hráči se do těchto regionů mohou plavit pouze se souhlasem vlastníka – toto svolení musí být uděleno před provedením akce Plavba. Jako rodinnou akci smí vlastník základny provést jednu z akcí základny (Investice nebo Tažení) podle běžných pravidel. Pokud je Tažení úspěšné, dobytý region se okamžitě stane základnou. Hráči nemohou provádět Tažení proti jiným základ-

nám. *Poznámka: Protože podniky nemají vlastní armády, musejí při Taženích spoléhat výhradně na žoldnéře.*

Základny při vyjednávání, sloučení firem a zániku firmy. Základny mohou být součástí vyjednávání podobně jako zboží nebo lodě. Mohou být prodávány a nakupovány firmami a podléhají rovněž sloučení firem. Pokud firma zanikne, všechny její základny se okamžitě stanou **UZAVŘENÝMI** a **SUVERÉNNÍMI**.

K6. Militantní Společnost (Solitérní hra)

Cíl solitérní hry je jednoduchý: dobýt Indii. Hra končí výhrou hráče na konci fáze *Whitehallského večerníku*, jakmile jsou založeny všechny **PROVINČNÍ ÚŘADY**. Hra může skončit jedním ze čtyř způsobů: na konci dvanáctého kola, Vzpourou (J4), pokud nemohou být zaplacen výdaje nebo pokud nejsou společností ovládány žádné regiony ve chvíli, kdy vznikne úřad generálního guvernéra.

■ **Příprava hry:** V solitérní hře neexistují rodiny, pouze Společnost. Nepoužívají se karty ocenění a potřeba nejsou ani kostky hráče. Připravte karty regionů a **PREZIDENCIE** stejně jako ve scénáři Raná Společnost. Zamíchejte všechny karty *Whitehallského večerníku* s výjimkou karet „Odvolání monopolu“, „Monopol zrušen“ a „Generální guvernéř“. Zbylé karty zamíchejte a vytvořte z nich balíček, poté zhruba do poloviny tohoto balíčku vložte kartu „Generální guvernéř“.

Odlišnosti v pravidlech:

- Ve fázi *Whitehallského večerníku* přeskočte fázi odchodu do důchodu a návrh zákonů s výjimkou karty generálního guvernéra – tento zákon bude přijat a úřad založen, jakmile je karta v průběhu hry otočena. **Pokud ve chvíli, kdy vznikne úřad generálního guvernéra, není ovládán žádný region v Indii, hra končí.**
- Během fáze Společnosti smí být nakoupen libovolný počet lodí a zboží. Všechny lodě stojí 3 £. Cena zboží závisí na kartě *Whitehallského večerníku*. Pokud je cena zboží rovna nule, nesmí být v daném kole zboží nakupováno. Předpokládá se, že jsou vždy přítomny továrny.
- Pokud některý úřad provede akci, která skončí neúspěchem, nesmí tento úřad až do další fáze Společnosti provádět žádnou další akci.
- Kořist získaná při drancování během Tažení je ignorována.
- Během placení výdajů musí Společnost zaplatit 1 £ za každý **PROVINČNÍ ÚŘAD** a za každou **ZBRAŇ** a důstojníka. Od chvíle, kdy vznikne úřad gene-

rálního guvernéra, musí společnost za každý **PROVINČNÍ ÚŘAD** platit 2 £.

■ Nikdy nesmí být provedena akce Dluh a nemožnou být poskytnuty okamžité půjčky (G4).

■ **Bodování.** Hráčovo skóre je rovno počtu dobytých regionů na konci hry. Při remíze je jako lepší bráno skóre, kterého bylo dosaženo v nižším počtu tahů.

K7. Varianta hry s malým podílem náhody

Základy pro tuto variantu vznikly už zhruba v polovině vývoje hry, ale okamžitě jsem je zamítl. Varianta není doporučena, protože si myslím, že příliš oslabuje vyjednávání a prvek vzájemných závazků mezi hráči a neuchopuje téma hry tak dobře jako standardní pravidla. Přesto si myslím, že existuje skupina hráčů, které bude více vyhovovat tato úprava hry.

Automatický úspěch při Ověření. Ověření s modifikovanou silou čtyři a více je automaticky úspěšné.

Žetony seniority a odchod do důchodu. Na konci kola vygeneruje každý **ÚŘEDNÍK** Společnosti své rodině jeden „žeton seniority“ (pro označení použijte černé disky). Tyto žetony mohou být směňovány v rámci vyjednávání.

Utrácení žetonů seniority při odchodu do důchodu. Okamžitě po hodu na odchod do důchodu **ÚŘEDNÍKA** může hráč, z jehož rodiny tento **ÚŘEDNÍK** pochází, utratit žetony seniority – každý utracený žeton zvýší výsledek hodu o jedna.

L. POZNÁMKY

L1. Design hry

Obrisy hry *John Company* vznikly někdy koncem roku 2009 na verandě v Bloomingtonu (stát Indiana, USA). Design se vyvíjel s přestávkami dalších pár let. Hra prošla dvěma vážnými pokusy o dokončení – prvním v roce 2011 v Austinu (Texas, USA) a druhým v roce 2013. Aktivní vývoj poslední iterace odstartoval začátkem roku 2016 a skončil na jaře 2017.

Design hry, grafický design, rešerše: Cole Wehrle

Vývoj hry: Chas Threlkeld

Náš ctihodný editor pravidel: Travis D. Hill

Testování hry: Cati Wehrle, Drew Wehrle, Grayson Page, Mark von Minden, Morten Kattenhøj, Christopher Felleisen, Matthew Clark a First Minnesota, Nathan Spillman, Davey Janik-Jones, Andy Mesa, Brad Keusch, Jim Parkin, Adam Brock, Chris Broadbent.

Zvláštní poděkování patří mnoha přátelům, kteří byli shovívaví k prvním verzím hry a jejichž zmatení a rozčarování mě

nutilo vzdát se špatných nápadů a vymyslet místo nich něco lepšího. Děkuji také Karimu Chakrounovi za hromadu návrhů grafického designu hry, pilování podoby ikon událostí a excelentní otázky k pravidlům. Dále děkuji Dominique Bonjourové za bezchybnou korekturu těchto pravidel.

L2. Rozsah

Každé herní kolo představuje zhruba půl generace (asi patnáct let). Zkušený zapisovatel ve službách Společnosti mohl počítat s celoživotní kariérou, ale mnoho jich odešlo dříve za jinými příležitostmi. Tato obměna pracovní síly je modelována systémem odchodu do důchodu.

Hodnota jedné librové mince ve hře se odhaduje těžko. Na začátku hry odpovídá jedna mince v rodinné pokladnici zhruba dvěma tisícům liber, v pokladnici Společnosti pak několiknásobku této hodnoty. Tento rozdíl je jedním z důvodů, proč hráči nemohou volně přesouvat kapitál mezi úřady Společnosti a pokladnicí své rodiny. Pokud dojde k přesunu peněz směrem od Společnosti k hráči, počítá se s tím, že suma je výrazně snížena buď vlivem korupce (jak ve Společnosti, tak ve vládě), nebo provizemi (ředitelé, kteří vyplácejí dividendy). Jediné místo, kde si design vyžádal porušení tohoto pravidla, je nákup akcií – zde mohou být rodinné peníze vloženy zpět do Společnosti. Nákupy akcií jednou rodinou si zde můžete představit jako zastupující roli této rodiny ve veřejné investici do Společnosti.

L3. Historie *John Company* (Cole Wehrle)

Některé hry vznikají na základě specifických mechanismů. Jiné vznikají vlivem určité nálady. Design *John Company* se odvíjel od instituce – Britské Východoindické společnosti. Jak se tato společnost stala dominantní ekonomickou a politickou silou indického subkontinentu? Jak se její vedení rozhodovalo a co způsobilo její pád? Kdo byli lidé, kteří ji formovali a v důsledku tak současně přetvářeli i velký kus světa kolem sebe?

Žádná z těchto otázek nemá jednoduchou odpověď. Hru o Společnosti jsem se snažil vytvořit skoro deset let. Jednotlivé verze nikdy tak úplně nefungovaly, ale celý proces přinesl ovoce. Moje hra *Pax Pamir* vznikla jako zamyšlení nad politikou Společnosti na severovýchodní hranici Indie. Hra *Infamous Traffic* vznikla jako značně nevyvážená ekonomická simulace obchodu Společnosti s Čínou. Během vývoje obou těchto her jsem změnil perspektivu – přesun z Aucklandova úřadu do afghánských vesnic v prvním případě a z obchodních domů na Leadenhall Street na černé trhy na ostrově Lintin v tom druhém. Vytvoření hry, která by svůj zájem směřovala na Společnost samotnou, se zdálo být nemožné. K zásadnímu průlomů došlo při mém čtení dvou knih. První z nich byla publikace K. N Chaudhuriho *Obchodní svět Asie a Britské Východoindické společnosti* (*The Trading*

World of Asia and East India Company), druhou kniha Jean Suttonové *Námořní služba Britské Východoindické společnosti, 1746–1834* (*The East India Company's Maritime Service, 1746–1834*). Chaudhuriho kniha je výsledkem desetiletí trvajícího výzkumu v archivech Východoindické společnosti a předkládá jedinečný pohled na rozhodovací proces ve Společnosti a ekonomické okolnosti, které řídily její oficiální politiku. Kniha Jean Suttonové mi pak poskytla perspektivu rozvoje zdola – sleduje osudy tří generací jedné rodiny, která šplhala po mocenském žebříčku Společnosti tak dlouho, až získala kontrolu nad stavbou jejích lodí. Obě tyto knihy představují Společnost jako obří a rozporuplnou instituci. Na problémy designu hry jsem tak začal nahlížet úplně jinak. Roztříštěná a rozporuplná Společnost, se kterou jsem válčil roky, nebyla překážkou ve hře. Byla hrou samotnou.

Někteří hráči se zaleknou toho, jak velká část mechanismů hry spoléhá na kostky. Kostky byly od začátku ústředním motivem designu hry. Přestože obecně nemám rád hry používající kostky, jakákoli hra o obchodu v osmnáctém století v tomto měřítku, která neobsahuje prvek náhody, je jen simulací zbožných přání. Rozhodnutí, za co a kolik utrácet, kterým čelí guvernéři, rezidenti a prezidencie, mají přiblížit základní rozpočtový problém jejich historických vzorů – snahu vyvážit obchod a bezpečnost. Ale i dobře naplánovaný rozpočet může selhat vlivem jednoho špatného hodů kostkou. Systém hodů kostek garantuje, že vždy existuje šance na neúspěch. Hráči ovšem utrácejí peníze Společnosti a ne své vlastní, čímž jsou chráněni proti největší nepřízni osudu. Sdílené riziko, které nabízí organizace Společnosti, dobře zachycuje ducha Východoindické společnosti a podobných raných akciových společností.

Indická politika nabízí zajímavý designový problém. V regionu, kde se střetávají stovky malých politických hráčů, několik plnohodnotných říší a tolik špionáže, že by se zatočila hlava i Jamesi Bondovi, bylo nutné brzdit se v rozsahu, abych nepřišel o rozum. Ale zároveň bylo nutné nějak vykreslit politické pozadí celé oblasti. Záchrana přišla v podobě tabulky událostí. Po stanovení několika jednoduchých zásad jsem sepsal tabulky událostí do jednoduchého, v Pythonu naprogramovaného skriptu, který následně zásadně vylepšil vývojář hry Chas Threlkeld. S pomocí tohoto skriptu byly „odehrány“ tisíce her a získali jsme dost dat na následnou úpravu 32 tabulek událostí. Přestože je systém událostí limitován rozsahem a komplexitou hry, produkuje realistické výsledky. Události, které se pak s realitou dějin rozcházejí, mohou být většinou vysvětleny s pomocí základních historických vědomostí. V ideálním světě bych byl rád napsal jednu či dvě věty ke každé ze 192 událostí ve hře. I pokud ve hře vždy nedojde k situacím, kterým čelili skuteční úředníci Východoindické společnosti, doufám, že následky herních událostí hráčům alespoň

nastíní, jak vypadala země, ve které tito lidé pracovali.

V průběhu hry bude chuť ke spolupráci mezi hráči postupně klesat, stejně jako tomu bylo ve skutečnosti. Zájem ohledně daní v Indii a výroby doma v Anglii mohou hráče směřovat k tomu, aby vždy nejednali v zájmu Společnosti – zejména když v parlamentu přijdou na přetřes klíčové návrhy zákonů. Rodiny s obchodními zájmy mimo Společnost budou jistě chtít změnit Společnost v těžkopádný moloch, který bude nejjednodušší prostě zrušit. Na druhé straně pak stojí zvýšený dohled nad Společností a regulace v podobě nejrůznějších indických zákonů, které lze považovat za intriky uvnitř Společnosti – rodiny pevně spjaté s některou částí Společnosti se často snažily reformovat i její zbylé části.

Dále zde existovaly skupiny podporující militarizovanější verzi Společnosti. Má-li být označen jediný viník zodpovědný za rozklad a zánik Společnosti, jsou to západní despotové, pro které nebyla Indie ničím jiným než prostředkem pro osobní zviditelnění. Za sebou nechali nejen roztržistou politickou scénu, ale také masivní průmyslově-vojenský komplex s údržbou tak nákladnou, že Společnost navzdory své ziskovosti zkrachovala. Ve hře tento element Společnosti reflektují tři armády prezidií a jimi nabízený příslib bezpečí a také moc úřadu pro vojenské záležitosti a provinčních úřadů. V Indii se samozřejmě velmi volně nakládalo s vojenskými nařízeními, což značně zjednodušilo strukturu velení armád prezidií; post vojáka znamenal značnou možnost přivýdělku drancováním dobytých oblastí. Tento stimul podporoval válečné nálady, které dělaly těžkou hlavu úředníkům Společnosti v Londýně a nakonec přispěly k pádu Společnosti.

John Company nabízí v dějinách tolikrát opakovaný příběh vzestupu a zániku, ale i další příběhy. Silná mocenská skupina podporující Východoindickou společnost by mohla ochránit monopol a včasnými regulacemi udržet její výstřelky v rozumném rozsahu. Nebo si nezávislí obchodníci přispíší se svým podnikáním a prolomí monopol Společnosti dřív, než získá politickou podporu. Společnost se také může vypařit, pokud se Indie ukáže příliš nepřátelskou britským zájmům... Přestože ve hře existuje pouze pět unikátních událostí, lze se dopracovat k mnoha různým výsledným scénářům. Doufám, že je budete prozkoumávat se stejnou radostí, s jakou jsem hru vymýšlel.

L4. Byznys, nebo byrokracie?

Phil Eklund

Rozdíl mezi hrubou silou a přesvědčováním je v politologii základním kontrastem. Na ulici vám mohou vyprázdnit peněženku jak pouliční prodáváč, tak pouliční lapka. Ale jeden toho dosáhne přesvědčováním a takovým způsobem, aby na tom vydělaly obě strany, zatímco

druhý použije nůž nebo střelnou zbraň.

Pokud budeme vládu definovat jako instituci s monopolem na použití hrubé síly v nějaké oblasti, je pouliční lupič vládou – alespoň na výše zmíněné ulici. Aspoň do chvíle, kdy dorazí policie. Ale v anarchii může být vláda lupičů trvalá.

Rozpad Mughalské říše dal vzniknout takové anarchii mezi soupeřícími vojenskými vůdci v Indii. Pro ochranu svého obchodu začala Východoindická společnost více a více zasahovat do politiky na subkontinentu. Části Indie, které se dostaly pod správu Společnosti, profitovaly z daní od kupců a vlastníků pozemků. Ti zase měli prospěch z obnovení pořádku.

Byznys je spoluprací, při níž všechny strany používají k dosažení dohod pouze přesvědčování. Pokud použijí sílu – spoluprací s vládou nebo tím, že se samy postaví do pozice vlády – stanou se vlastně byrokraty a byznys se stane součástí vlády. Byznys není definován akcemi a výdělkem, protože i politici mohou vydávat akcie a vydělat.

Východoindická společnost je ukázkovým příkladem byrokracie. Nejenže disponovala monopolem, který strážila děla britského námořnictva; měla také monopol na zbraně v těch oblastech Indie, které ovládala a jimž vládla. A pokud utrpěla ztrátu, finančně jí vypomohla koruna, jak už to u byrokracií chodí.

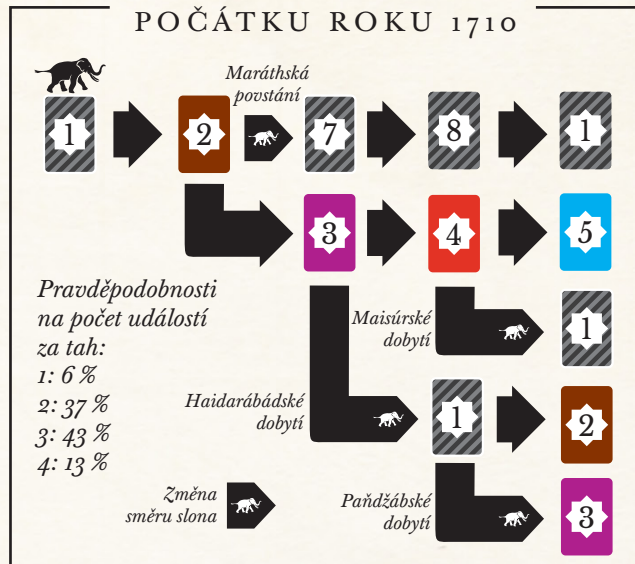
Britská vláda byla nejbenevolentnější vládnoucí institucí své doby. Vlivem osvícenství přinesla světu koncepty, které dnes na Západě považujeme za samozřejmé: oddělení složek moci, rovnost všech před zákonem, panovníka, který se zodpovídá právu, zrušení otroctví a kastovního systému. Zavádění všech těchto inovací v Indii Východoindická společnost zdržovala a odkládala. Přestože domácí monopoly byly zakázány „dlouhým parlamentem“ a „slavnou revolucí“ v roce 1688, zámořské monopoly se udržely jako odměna pro ty, kteří stáli při koruně. Obzvláště skandální bylo zdržování zrušení otroctví ještě celou dekádu poté, co bylo roku 1833 zrušeno ve zbytku britského impéria. Pro Indii pak bylo požehnáním, když byla Východoindická společnost rivaly byrokraciemi zbavena práv.

L5. Coleův průvodce Indií

Než začneme společnou poznávací cestu po Indii, je třeba k systému událostí v *John Company* říci jednu věc: události nejsou tak náhodné, jak by se mohlo zdát. Kdykoli hráči zvažují rizika konkrétní akce, vždy by měli mít na paměti tři věci.

➤ **Pozice Slona.** Slon v jednom kole provede průměrně dva až tři kroky. Pokud hráč dává pozor, kde se Slon zrovna nachází, zjistí, kam bude směřovat.

CESTA SLONA OD POČÁTKU ROKU 1710



řovat jeho další krok, a má tak dobrou představu o trasách, kterými se může vydat. Nezapomeňte si také uvědomit, že pohyb Slona může být přeměrován.

➤ **Stabilita Indie.** Stabilita Indie se v průběhu hry mění. Pokud se pohne směrem k chaosu, existuje 74% šance, že hod na událost bude 4, 5, nebo 6. Chaos znamená krizi, povstání a válku, zatímco pořádek značí mír a prosperitu.

➤ **Ne všechny regiony jsou stejné.** To, že dvě objednávky ve dvou různých regionech poskytnou stejný příjem, neznamená, že rizika spojená s tímto příjmem jsou stejná.

A nyní se již pojďme podívat na jednotlivé regiony. Začneme shora.

Paňdžáb je indickým sídlem Mughalů. Na začátku kampaňové hry je Mughalská říše v Indii dominantní silou, ale během prvních kol se rozpadne. Porážka Maráthů na začátku století měla krátkodobý úspěch, přesto však říší již ve dvacátých letech osmnáctého století opět zmítala dramatická povstání. Stejně jako u mnoha dalších regionů v *John Company* je chování Paňdžábu silně závislé na ekonomickém stavu regionu. Pokud je Paňdžáb v krizi, bude v dobách chaosu kopat kolem sebe; stejné agresivní chování je však možné očekávat i v klidných obdobích, kdy Paňdžáb prosperuje. Pokud je Paňdžáb součástí říše, je jeho dobývání nepřiměřeně nákladné; je-li osamoceným cílem, jeho hodnota „4“ při drancování je velmi lákavá.

Marátha se vzhledem k nízké hodnotě kořisti, daní a možného příjmu většinou nachází mimo okruh zájmu Společnosti. Tato situace odráží zejména vnímání oblasti jak Mughaly, tak Brity jako logistické noční můry – v tomto regionu existují tisíce mikrostátů. Chování Maráthy je ovlivněno jejím ekonomickým stavem více než u jiných regionů. Pokud prosperuje, bude se snažit vytvořit rozsáhlý centralizovaný indický stát a může ohrozit zájmy Společnosti v Bombaji. Do porážky ve druhé a třetí anglo-maráthské válce na začátku devatenáctého století byla maráthská konfederace hlavní silou subkontinentu.

Haidarábád nabízí Společnosti nejlukrativnější příležitost k obchodu s přijatelným rizikem. Sice se nesnadno dobývá, avšak objednávky zboží mohou být snadno zrušeny v dobách chaosu. A přestože je Haidarábád výnosný i v krizi, může být nebezpečný, pokud se spustí události vedoucí k jeho kolapsu. Tato nejistota reflektuje jak střet zájmů různých evropských mocností v tomto regionu, tak místní piráty, kteří neustále ohrožovali převoz zdejšího vzácného nerostného bohatství. Možnost vzniku silné říše okolo Haidarábádu je nepravděpodobná. Pokud dojde k povstání v regionu Marátha, výkyv k chaosu většinou Haidarábádu zabráni vytvářet dominia. Pokud však Mughalové zůstanou silní, může být Indie polarizována mezi severní a jižní říší.

Maisúr je podobný Haidarábádu. Vznik říše často ovlivní to, který region začne jako první dobývat své sousedy. Stejně jako Marátha je i Maisúr pro Společnost většinou málo výnosný vzhledem ke svému omezenému potenciálu ke generování příjmu. V dobách chaosu však může být pro Bombajskou prezidencii dobrý nápad otevřít tento region pro obchod a zabránit tím Maisúru, aby Bombaj ohrozil.

Bengálsko je regionem, který většinou zajistí finanční stabilitu Společnosti během prvních kol scénáře Rané Společnosti. Může být také lákavým prvním cílem pro své vysoké hodnoty daní a slabá povstání. Jedinou nevýhodou dobytí je to, že výborná přirozená obrana regionu 2 se sníží na 0. Společnost tak musí opevnit tento region dostatečně na to, aby se udržel proti náporům ostatních indických států, například Paňdžábu.

Bombaj je hádankou. Přestože Západní Indie byla historicky velkou stabilní obchodní součástí Společnosti, kolem roku 1710 byla již tato oblast vyčerpána a propukaly zde vnitřní konflikty. Rébus, který přináší Společnosti, je jednoduché definovat, ale těžké vyřešit: žádný jiný region netěží z prosperity tolik jako Bombaj, ale dobytí Bombaje a investice vedoucí k nastartování produkce tohoto regionu mohou Společnost učinit náchylnou k povstání a dobytí. Žádný jiný region nemá tak vysokou šanci, že bude napaden a dobyt nebritskými silami.

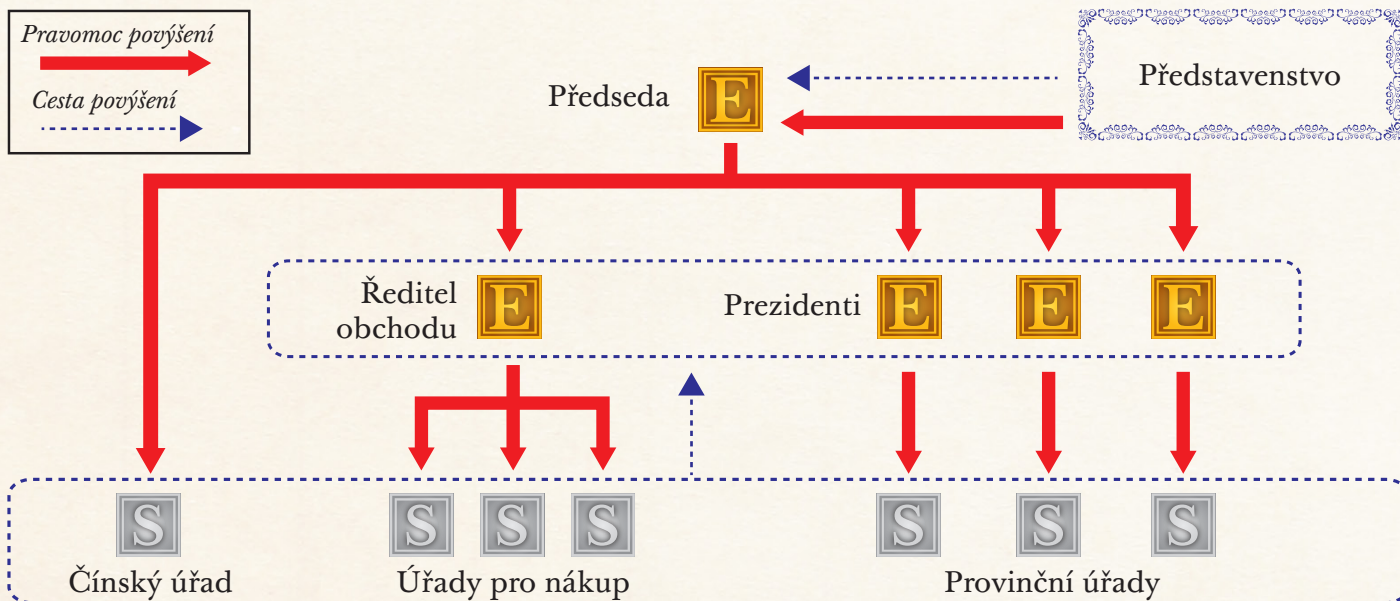
Sindh také nepatří mezi žádané úlovky. Nesouvisí to ani tak s tím, že by byl tento region cílem útoků, jako spíš s jeho tendencí k povstáním – ta představují jednak autonomii místní vlády a také zálibu afghánských kmenů v nájezdech na tuto oblast. Proto by se Společnost měla tomuto regionu vyhýbat až do pozdních fází hry; region však může být zajímavým cílem pro akci Otevření obchodu. Dvě události dobytí o síle 6 představují invazi šáha Nádira do Indie. Pokud se Mughalské říši podaří vyhnout povstání Maráthů, síla této invaze může rozštěpit i silnou říší.

Madrás se může zdát jako vhodný cíl Společnosti jak pro možnosti investic, tak pro vysokou hodnotu místních daní. Společnost by jej však měla chtít získat jen tehdy, pokud ho dokáže ubránit. Povstání na kartě Madrásu představují pokusy Francie a dalších evropských mocností narušit britskou dominanci v Indii.

Jakou mám šanci?

	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 %

Kdo povyšuje koho?



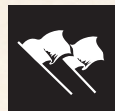
Co se děje v Indii?



Otočte kartu regionu. ZMĚNA STABILITY dle aktuální strany karty. Pokud je region v KRIZI, jsou splněné objednávky PŘERUŠENY.



ZMĚNA STABILITY k chaosu. Splněné objednávky jsou PŘERUŠENY.



Region se stane SUVERÉNNÍM a UZAVŘENÝM. ZMĚNA STABILITY směrem k chaosu. Lze zrušit akci Policie.



Pokud je síla útoku větší než obrana cíle, stane se cílový region OVLÁDANÝM.



ZMĚNA STABILITY směrem k pořádku.



na nejnižší OVLÁDANÝ



na nejnižší SUVERÉNNÍ



Důstojníci mohou být rovněž povýšeni do PROVINCNÍCH ÚŘADŮ

6 TAHŮ	Paňdžáb	Marátha	Madrás	Maisúr	Bengálsko	Bombaj	Sindh	Haidarábád
Dobytý	14 %	10 %	57 %	17 %	50 %	77 %	16 %	37 %
V krizi	11 %	50 %	33 %	64 %	67 %	36 %	45 %	82 %
10 TAHŮ								
Dobytý	28 %	13 %	71 %	30 %	65 %	88 %	29 %	49 %
V krizi	34 %	62 %	52 %	84 %	82 %	58 %	63 %	90 %

Pravděpodobnosti znázorňují možnost výskytu události alespoň jednou za hru na základě vzorku 250 000 her. Hodnota „v krizi“ obsahuje jak událost otočení karty regionu na stranu v krizi, tak událost kolapsu.