

IMPERIAL

DESIGNER: MAC GERDTS

Regolamento



La Tana
dei Goblin

<http://www.goblins.net>

INDICE

INDICE	3
DESCRIZIONE	3
IL TABELLONE DI GIOCO	4
CONTENUTO	5
PREPARAZIONE	6
1 Preparazione generale(vedere illustrazione in basso)	6
2. Distribuzione delle Obbligazioni	6
SVOLGIMENTO DELLA PARTITA	8
SCOPO DEL GIOCO / FINE DEL GIOCO	9
TESORI / INIZIO DEL GIOCO	10
CASELLE SULLA RUOTA	11
FABBRICA (Factory).....	11
PRODUZIONE (Production).....	11
IMPORTARE (Import)	11
MANOVRA (Maneuver)	12
1. Navi.....	12
2. Eserciti	12
3. Gettoni Tasse.....	13
INVESTITORE (Investor).....	14
1. Pagare gli interessi	14
2. Attivare l’Investitore	14
3. Investire senza una bandiera	14
TASSAZIONE (Taxation)	15
1. Tasse / Bonus di riuscita	15
2. Riscossione del denaro.....	15
3. Aggiungere punti potere.....	15
CONSIGLI STRATEGICI	17
DOMANDE FREQUENTI (FAQ)	18
LO SVILUPPO DI IMPERIAL	20
VARIANTE SENZA LA CARTA INVESTITORE	21
RIASSUNTO DELLE REGOLE	22

Testo: Mac Gerdts, Peter Dörsam Illustrazioni: Matthias Cathrein Impaginazione: Peter Dörsam
Traduzione di: **Morpheus** e **Genma1** per la **Tana dei Goblin** (www.goblins.net) tradotto in italiano a partire
dalla traduzione francese di LudiGaume (<http://www.ludigaume.net>)

DESCRIZIONE

L'Europa all'epoca dell'imperialismo. Gli investitori internazionali tentano di avere maggiore influenza in Europa. Grazie alle loro obbligazioni, controllano le politiche di sei imperi: Austria-Ungheria, Italia, Francia, Gran Bretagna, l'impero Germanico, e la Russia. Le nazioni costruiscono le fabbriche, costruiscono le navi, e dispiegano i loro eserciti. Gli investitori sovrintendono all'espansione delle loro nazioni, vanno in guerra, riscuotono le tasse, ed immagazzinano i profitti. Dato che le nazioni Europee sono sotto l'influenza mutevole di investitori diversi, strategiche alleanze e nuovi conflitti avvengono di continuo!

Ogni giocatore rappresenta un investitore internazionale. Solamente colui che aumenterà il suo capitale e otterrà l'influenza sulle nazioni più potenti d'Europa, vincerà la competizione imperiale.

Imperial è un gioco di strategia senza fortuna dei dadi o delle carte. Da due a sei giocatori, da dodici anni in su, prendono il ruolo di investitori imperiali. La lunghezza del gioco è approssimativamente di due o tre ore.

IL TABELLONE DI GIOCO

Ci sono sei Grandi Potenze sul tabellone di gioco.

Austria-Ungheria, Italia, Gran-Bretagna, l'Impero Germanico e la Russia. Nel proseguo del regolamento, saranno chiamate "Nazioni". Ogni Grande Potenza possiede cinque province. Le regioni al di fuori delle Grandi Nazioni sono chiamate "Regioni terrestri".

La ruota

Le sei nazioni effettuano il loro turno qui.

Tracciato dei punti

I punti potere delle sei nazioni sono contati qui.

Tesoro dell'Italia

Deposito del denaro italiano.

Provincia « Berlino »

Ogni nazione ha cinque province con una città ognuna. Essa può avere una fabbrica per provincia, o un cantiere navale (15 città azzurro chiaro) o una fabbrica d'armi (15 città marroni).

Svizzera (CH)

L'unica regione per la quale non si può entrare è perché è la zona neutrale della banca.

Regione esterna Svezia

Le regioni marroni sono situate all'esterno delle sei nazioni. Soltanto gli eserciti sono autorizzati a penetrarvi.

Tabell delle tasse

Le rendite delle tasse delle nazioni.

Mare Mare Ionico

Solamente alle navi è permesso di penetrare nei 9 mari blu.

CONTENUTO

- 1 tabellone di gioco
- 48 eserciti – sei colori (10 gialli, 6 rossi, 8 per gli altri)
- 48 navi – sei colori (6 gialli, 10 rossi, 8 per gli altri)
- 60 gettoni Tasse – sei colori (10 dischi in legno per ogni nazione)
- 30 fabbriche (15 marroni per le fabbriche d’armi e 15 azzurro chiaro per i cantieri navali)
- 18 marker ottagonali - 6 colori (per la ruota, la tabella delle tasse e il tracciato dei punti)
- 1 marker del turno (pedina in legno)
- 48 carte Obbligazioni delle sei nazioni, chiamate «Obbligazioni» da ora in poi (2, 4, 6, 9, 12, 16, 20, 25 mil.)
- 6 bandiere
- 1 carta Investitore
- 1 carta Bianca (come rimpiazzo)
- Banconote (50 x 1mil., 40 x 2mil., 30 x 5 mil., x 10 mil.)
- Il regolamento del gioco
- 1 libretto « Cenni storici delle Sei Potenze »

PREPARAZIONE

1 Preparazione generale(vedere illustrazione in basso)

Pezzi di gioco: I pezzi ottagonali di ogni nazione sono messi sul tabellone di gioco: uno nel centro della ruota, uno sulla casella più bassa della tabella delle tasse ("2-5") ed uno sulla prima casella del tracciato dei punti ("0").

Fabbriche: Ogni nazione inizia con 2 fabbriche che sono piazzate sulle città quadrate del tabellone di gioco: una fabbrica d'armi marrone sulla casella marrone ed un cantiere navale azzurro chiaro sulla casella azzurro chiaro. Le 18 fabbriche non ancora costruite sono piazzate accanto al tabellone.

Obbligazioni: Le 48 obbligazioni sono divise secondo le loro nazioni in sei pile in ordine crescente (il valore più piccolo al di sopra). Ogni pila è piazzata accanto al tesoro della sua nazione. Ciascuna obbligazione riporta il suo costo e, sotto, gli interessi che rende durante la Fase Investimento ed alla fine del gioco.

Banca: I soldi sono messi in ordine e sono posti vicino al tabellone di gioco a formare la banca.

2. Distribuzione delle Obbligazioni

I soldi di partenza e le bandiere, distribuite ai giocatori, dipendono dal numero di giocatori.

4 - 6 giocatori:

Ogni giocatore riceve una somma di partenza di 13 mil. (1 x 5 mil., 4 x 2 mil.) dalla banca. Le 6 bandiere sono mescolate coperte e sono distribuite ai giocatori; ogni giocatore riceve una bandiera.

3 giocatori:

Ogni giocatore riceve una somma di partenza di 26 mil. (2 x 5 mil., 8 x 2 mil.) dalla banca. Le bandiere dell'Austria-Ungheria, Italia, e della Francia sono mescolate coperte ed ogni giocatore riceve una bandiera. In seguito, ogni giocatore riceve 1 bandiera in più:

Gran-Bretagna con l'Austria -Ungheria

Russia con l'Italia

L'impero Germanico con la Francia

2 giocatori:

Ogni giocatore riceve una somma di partenza di 39 mil. (3 x 5 mil., 12 x 2 mil.) dalla banca.

Le bandiere dell'Austria-Ungheria e dell'Italia sono mescolate coperte ed ogni giocatore riceve una bandiera. In seguito, ogni giocatore riceve 2 bandiere in più:

Francia e Impero Germanico con l'Austria-Ungheria

Russia e Gran-Bretagna con l'Italia

La Distribuzione di partenza delle obbligazioni è indicata sul dorso delle bandiere. Ogni giocatore prende le obbligazioni indicate sul dorso della loro bandiera/e dalle pile d'obbligazioni e paga il prezzo al tesoro di ogni nazione.

Ogni giocatore guarda la/e bandiera/e che ha ricevuto; quella indica che egli ha donato il contributo più consistente alla nazione e di conseguenza forma il suo governo.

Con quattro o cinque giocatori, non tutte le bandiere sono distribuite all'inizio. La o le bandiere restanti sono date ai giocatori che possiedono le obbligazioni da «4 milioni» di ogni nazione (loro hanno la percentuale più alta di interessi). Se alcune obbligazioni di queste nazioni non sono distribuite, le bandiere restanti rimangono alla banca per il momento.

Variante per giocatori esperti

Questa variante per la distribuzione delle obbligazioni aumenta le possibilità di strategia; di conseguenza è raccomandata per i giocatori esperti.

Ogni giocatore riceve la somma di partenza seguente dalla banca:

- Con 6 giocatori : 15 mil.
- Con 5 giocatori : 18 mil.
- Con 4 giocatori : 22 mil.
- Con 3 giocatori : 28 mil.
- Con 2 giocatori : 40 mil.

Determinato a caso, uno dei giocatori è autorizzato ad acquistare una obbligazione a sua scelta dell'Austria-Ungheria. Se egli decide di farlo, egli sceglie una obbligazione dell'Austria-Ungheria dalla pila e paga l'ammontare al tesoro dell'Austria-Ungheria. Dopo di lui, tutti gli altri giocatori, in senso orario, sono autorizzati ad acquistare una obbligazione dall'Austria-Ungheria, e in questo caso pagare il prezzo al tesoro dell'Austria-Ungheria.

Dopo l'Austria-Ungheria, le obbligazioni sono date all'Italia. Il giocatore situato alla sinistra del primo giocatore è il primo a scegliere una obbligazione per l'Italia. In seguito, tutti gli altri giocatori, in senso orario, sono autorizzati ad acquistare una qualsiasi obbligazione Italiana disponibile (1 per giocatore).

Le obbligazioni in seguito sono date a la Francia, l'Impero Germanico, e la Russia nella stessa maniera. Il prezzo dell'obbligazione scelta deve essere pagato al rispettivo tesoro.

Dopo che tutti i giocatori hanno avuto l'opportunità di dare una obbligazione a ogni nazione, la partita può iniziare.

La bandiera di ciascuna nazione viene assegnata al giocatore che controlla l'obbligazione di valore maggiore. La carta investitore viene assegnata al giocatore seduto alla sinistra di colui che controlla la bandiera dell'Austria-Ungheria. Se la bandiera dell'Austria-Ungheria non è stata assegnata, la carta investitore va al giocatore seduto alla sinistra di colui che controlla l'Italia.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Le 6 Grandi Potenze (Nazioni) operano sul tabellone di gioco. I giocatori sono degli investitori che acquisteranno delle obbligazioni da queste nazioni. Il giocatore che ha dato il credito maggiore ad una nazione ne controlla il governo, e decide le sue azioni sul tabellone di gioco. Questo giocatore è chiamato « Il governo di questa nazione ».

Non importa il Numero di giocatori, le sei Grandi Potenze (nazioni) prendono parte ad ogni partita.

Scegliere una casella sulla ruota

La mossa di una nazione consiste nello scegliere una casella sulla ruota. Al primo turno di una nazione, la pedina è piazzata su una casella qualsiasi della ruota. Tutti I turni seguenti si fanno spostando la pedina sulla ruota in senso orario; non è consentito restare sulla stessa casella. La pedina potrà essere spostata gratuitamente da una a tre caselle in avanti; ogni casella supplementare costa 2 milioni, al giocatore che controlla il governo di quella nazione, pagabili alla banca. Il massimo spostamento sulla ruota è di sei caselle. Gratuito fino a 3 caselle

Esempio:

L'Italia è sulla casella « Investimento » della ruota. Per scegliere "Tassazione" nel turno seguente, l'Italia si deve spostare di 4 caselle; dunque il governo italiano (il giocatore con la bandiera) deve pagare 2 milioni alla banca. Per muoversi da "Investimento" a " Fabbrica ", il governo dovrebbe pagare 4 milioni alla banca...

SCOPO DEL GIOCO / FINE DEL GIOCO

Seguendo il loro potere economico (fabbriche) ed il loro potere militare (mari e regioni terrestri occupate), le nazioni ricevono punti potere durante la partita. I punti sono aggiunti sul tracciato dei punti. Appena una nazione arriva a 25 punti potere, la partita finisce.

Per calcolare i punti vittoria dei giocatori, gli interessi delle obbligazioni sono moltiplicati dall'indicazione sul tracciato dei punti.

Esempio:

*La Francia ha 17 punti potere; l'indice sul tracciato dei punti è « 3 ». Le obbligazioni Francesi da 12 mil. Generano degli interessi di 5 mil., dando il valore seguente:
5mil. X 3 = 15 mil.*

I giocatori sommano il valore di tutte le loro obbligazioni, ed in seguito, aggiungono il loro denaro. Ogni milione equivale ad un punto vittoria. Il giocatore con più punti vittoria vince la partita.

In caso di parità, il giocatore che ha la più grande somma di crediti della nazione con più punti potere vince. Se c'è ancora la parità, la somma dei crediti della seconda nazione con più punti potere vince, e così via per le altre nazioni se permane il pareggio.

TESORI / INIZIO DEL GIOCO

Capitali Separati

I tesori delle sei nazioni imperiali e il denaro individuale dei giocatori devono sempre essere tenuti separati. I giocatori non sono mai autorizzati a disporre personalmente dei tesori, né a prestarli, né a donare il denaro dei tesori. A loro è permesso comunque, di dare ogni qualvolta soldi personali al tesoro per sostenerli finanziariamente.

Ogni giocatore può verificare sempre il contenuto di tutti i tesori per controllarli, ma ogni giocatore può guardare solo il suo denaro, che viene tenuto segreto agli altri giocatori.

I giocatori non sono autorizzati a prestare o dare del denaro agli altri giocatori. Essi non sono autorizzati a vendere/scambiare le obbligazioni agli altri.

Inizio del gioco

L'Austria-Ungheria inizia la partita; successivamente, le nazioni si muovono in senso orario seguendo l'ordine delle nazioni sul bordo del tabellone di gioco (1. Austria-Ungheria, 2. Italia,

3. Francia, 4. Gran-Bretagna, 5. l'Impero Germanico e 6. Russia). Il marker del turno è utilizzato per mostrare quale nazione sta effettuando il turno.

Se una nazione non ha ancora ricevuto delle obbligazioni, essa non ha ancora un governo. In questo caso, lo spostamento di questa nazione viene saltato.

CASELLE SULLA RUOTA

Il significato delle caselle sulla ruota è spiegato in dettaglio di seguito.

FABBRICA (Factory)

La nazione può costruire una nuova fabbrica. Le fabbriche di armi possono essere costruite solamente su città marroni mentre i cantieri navali possono essere costruiti solamente su città azzurro chiaro. Una fabbrica può essere costruita soltanto sulle città della propria nazione se non ci sono eserciti ostili (in piedi) nella provincia. Una sola fabbrica può essere costruita su ogni città.

Le nazioni pagano 5 mil. alla banca e la fabbrica scelta viene piazzata sul tabellone di gioco sulla città appropriata.

Esempio:

La Germania ha delle fabbriche a Berlino e Hmburg. C'è un esercito francese a Colonia. Dunque, può essere costruita una fabbrica a Monaco (Munich) o Danzica (Danzig). Questo significa che sulla casella "Fabbrica" (Factory) della ruota, la Germania può costruire un cantiere navale a Danzica (azzurro chiaro) o una fabbrica d'armi a Monaco (Munich) (marrone). Per farlo, devono essere pagati 5 milioni dal tesoro a la banca.

PRODUZIONE (Production)

Ogni fabbrica d'armi e cantiere navale d'una nazione possono produrre rispettivamente un esercito o una nave gratuitamente. Fabbriche in una provincia nella quale sono presenti eserciti ostili (in piedi) non possono produrre; né una forza di occupazione può produrre in una fabbrica straniera occupata. I nuovi eserciti e le nuove navi sono messe sul tabellone di gioco nella provincia della loro fabbrica. In questo contesto, il numero di eserciti già presente in questa regione non ha importanza.

Esempio:

La Germania possiede delle fabbriche a Berlino, Hamburg e Munich. C'è un esercito Russo ostile (in piedi) a Berlino, ed un esercito amico Francese (su un lato) a Munich. Sulla casella «Produzione» della ruota, la Germania può piazzare una nave ad Hamburg ed un esercito a Munich.

IMPORTARE (Import)

La nazione può comprare unità militari per 1 milione ognuno alla banca. Il numero di unità militari è comunque limitato a 3. Le unità militari possono essere messe in tutte le province che non contengono eserciti ostili (in piedi); le navi, d'altra parte sono messe sui porti in azzurro chiaro. E' permesso posizionare più unità militari nella stessa provincia allo stesso momento.

Esempio:

L'Austria-Ungheria importa due navi ed un esercito, pagando 3 milioni del suo tesoro alla banca. Le tre unità sono messe a Trieste. Sarebbe stato anche possibile mettere gli eserciti in una delle 4 altre province austro-ungariche.

MANOVRA (Maneuver)

Questo turno si svolge in 3 fasi.

1. Navi

A tutte le navi di una nazione è permesso di muoversi verso un mare adiacente (attraversare un confine blu). Successivamente alla loro produzione o importazione, le navi sono in un porto; il loro primo movimento è sempre perciò, verso il mare adiacente al porto (questo mare è marcato da un'ancora). Una volta che la nave è in mare, essa non può ritornare più sulla terra.

Esempio:

Una nave è stata costruita o è stata importata ad Amburgo, può navigare solamente verso il mar del nord perché l'ancora di Amburgo è situata nel mar del nord.

Se una nave si muove verso un mare dove ci sono già altre nazioni presenti, c'è una battaglia se almeno uno dei due giocatori lo vuole. In una battaglia, le navi vengono eliminate in rapporto di 1:1 e ritirate dal tabellone di gioco. Il governo della flotta di invasione può scegliere, se necessario, quale delle navi della regione vuole far combattere. Se le navi già presenti nella regione vogliono una battaglia, questa scelta viene effettuata subito dopo il movimento delle navi. Se nessuna delle parti vuole il conflitto, le navi restano pacificamente l'una accanto all'altra sullo stesso mare. Le navi della nazione attiva che non si sono mosse possono lottare anche contro le navi delle altre nazioni che sono nello stesso mare.

Esempio di battaglia navale :

Se la nave viola si muove verso il mar Ionio, il viola può decidere se la nave deve combattere. Se lo fa, il viola può scegliere se la sua nave combatterà contro la nave verde o gialla. Se invece il viola non desidera combattere, la nave viola si muove verso il mar Ionio. Quindi, subito dopo questo spostamento, se il Giallo o il Verde non desiderano combattere, le 3 navi rimangono nel mar Ionio.

2. Eserciti

A tutti gli eserciti di una nazione è permesso di muoversi verso una regione adiacente (tranne verso la Svizzera). Loro possono essere trasportati anche via mare grazie alle loro navi (scorta). Mentre lo fanno, possono attraversare uno o più mari adiacenti dove la nazione ha almeno una nave. Ogni nave può trasportare solamente un esercito per turno. Un trasporto marittimo è possibile solamente se l'esercito è su una regione terrestre adiacente al mare, o arriva a questa regione via ferrovia (vedere paragrafo seguente). Dopo che è stato scortato, l'esercito deve trovarsi di nuovo su una regione terrestre.

Esempio di trasporto marittimo:

Ci sono 2 eserciti gialli a Trieste. Via nave, uno degli eserciti può sbarcare in Algeria. In questo caso, il secondo esercito non può essere trasportato verso il Mare Mediterraneo Occidentale perché la nave su questo mare già è usata dal primo esercito. Ma il secondo esercito può sbarcare a Tunisi, per esempio perché c'è un'altra nave nel Mar Ionio che non ha trasportato alcun esercito; e Tunisi è anche adiacente al Mar Ionio.

Trasporto ferroviario:

Ogni nazione ha una rete ferroviaria che esiste entro tutte le sue province e che finisce sulle proprie frontiere. Se sono presenti degli eserciti ostili (in piedi) in una provincia, la

rete ferroviaria di questa provincia è sospesa. Prima o dopo essersi mossi, gli eserciti possono essere trasportati via ferrovia nel paese come vogliono.

Esempio di trasporto ferroviario:

L'esercito olandese non può entrare in Danimarca, in Svezia o in Norvegia. Un trasporto marittimo diretto non è possibile perché non c'è una nave sui mari adiacenti all'Impero Germanico. L'esercito può trasferirsi ad Amburgo, come può muoversi verso ogni altra provincia Tedesca. Ma il suo turno di "Manovra" è finito, e non può lasciare la Germania attraverso un confine né può muoversi verso una regione terrestre per mezzo della nave sul mare Baltico. L'esercito Tedesco a Cologne può trasferirsi ad Amburgo via ferrovia e poi usare il suo turno di "Manovra", per andare direttamente o in Danimarca o, per mezzo della flotta del mare Baltico, andare verso la Danimarca, Svezia o Norvegia.

Battaglie:

Le battaglie tra gli eserciti hanno luogo come le battaglie tra navi e ciò significa che la nazione attiva può lottare contro degli eserciti sulle regioni terrestri in rapporto di 1:1. Gli eserciti di nazioni straniere possono combattere se la loro regione è stata invasa. Navi ed eserciti possono lottare uno contro l'altro solamente se le navi sono ancora nel porto. In questo caso, un esercito di invasione può attaccare una nave o una nave può dichiarare guerra.

Entrare in province di altri Grandi Potenze:

Se un esercito si muove in una provincia di un altro Impero, il governo di questo esercito decide se le sue intenzioni sono ostili o amichevoli. Un esercito ostile, che è messo in piedi nella provincia, blocca la provincia (nessuna produzione, importazione, costruzioni di fabbriche, tassazione è possibile). Un esercito amichevole, che viene disteso su un lato, d'altra parte non comporta restrizioni. Se una nazione possiede soltanto una fabbrica non occupata da eserciti ostili (in piedi), la provincia di questa fabbrica non può essere invasa da eserciti ostili. Gli eserciti delle altre nazioni che entrano in questa provincia verranno automaticamente distesi su di un lato, in qualità di esercito amico.

Distruzione:

Una fabbrica avversaria può essere distrutta da tre eserciti se nessun esercito (nave) del difensore è presente nella provincia. La fabbrica avversaria ed i tre eserciti sono tolti dal tabellone di gioco. Eccezione: Se una nazione possiede soltanto una fabbrica non occupata da un esercito ostile (in piedi), questa fabbrica non può essere distrutta.

Esempio di distruzione di una fabbrica :

C'è un cantiere a Venezia, ed una nave è sempre presente nel porto. Prima, un esercito giallo può muoversi da Vienna verso Venezia e può combattere contro la flotta. Gli eserciti di Budapest possono andare a Vienna via ferrovia, poi loro possono muoversi verso Venezia da Vienna. Ora tre eserciti gialli sono a Venezia e possono distruggere la fabbrica. In questo caso, i tre eserciti ed il cantiere azzurro chiaro sono tolti dal tabellone di gioco.

3. Gettoni Tasse

Un gettone Tasse d'una nazione è piazzato sopra una nuova regione terrestre o marittima occupata che non contiene unità militari avversarie. **Le province di nazioni avversarie non possono ricevere gettoni Tasse.**

Un gettone Tasse resta su una regione fintanto che quella regione non viene occupata da un'altra nazione. Come risultato di una battaglia, può succedere che una nazione inattiva

finisca per occupare da sola una regione; in questo caso il gettone Tasse precedente viene tolto e rimpiazzato da un gettone Tasse di quella nazione.

Se una nazione ha piazzato i suoi dieci gettoni sul tabellone di gioco, essa non può più acquisire regioni tassabili. Se una nazione occupa da sola una regione, i gettoni Tasse delle altre nazioni sono prelevati senza essere sostituiti. Appena uno dei suoi 10 gettoni Tasse è di nuovo disponibile, la nazione può metterlo in questa regione vuota.

INVESTITORE (Investor)

Questo turno si svolge in 3 fasi. **Le fasi due e tre sono eseguite anche quando non ci si ferma sulla casella Investitore « Investor », ma la si supera**. Nel caso in cui ci si fermi su questa casella, viene effettuata prima l'azione della casella raggiunta e poi le fasi 2 e 3.

1. Pagare gli interessi

Ogni giocatore che ha concesso delle obbligazioni ad una nazione riceve i suoi interessi pagati dal tesoro. Se il tesoro non ha abbastanza soldi per pagare tutti gli interessi delle sue obbligazioni, il giocatore che controlla il governo deve rinunciare ai suoi interessi, completamente o in parte, e se necessario, dovrà pagare al posto della nazione gli interessi agli altri investitori con i soldi personali.

2. Attivare l'Investitore

Il giocatore che controlla la carta

« Investor » (Investitore) riceve 2 milioni dalla banca e può investire in una nazione. Egli deve selezionare solamente le obbligazioni disponibili della riserva delle obbligazioni di una delle nazioni, e deve scegliere di prendere un'obbligazione nuova o aumentare un'obbligazione esistente della stessa nazione.

Una obbligazione addizionale viene pagata interamente al tesoro appropriato, e il giocatore prende la carta obbligazione. Se viene aumentata una obbligazione esistente, la carta di questa obbligazione è rimessa nella pila della riserva delle obbligazioni della nazione, la nuova obbligazione è presa dalla riserva, e solo la differenza tra le due obbligazioni viene pagata al tesoro.

Esempio:

Un giocatore prende l'obbligazione Italiana da 12 milioni e rimette l'obbligazione Italiana da 4 milioni nella pila. Egli paga la differenza di 8 milioni al tesoro Italiano.

3. Investire senza una bandiera

Ogni giocatore che non controlla un governo (non ha una bandiera) e non ha la carta « Investor » (Investitore) ha diritto ad investire una volta. L'Investimento senza una bandiera viene fatto allo stesso modo come se il giocatore avesse la carta « Investor », ma senza ricevere 2 milioni dalla banca.

Se più giocatori possono investire per mancato controllo di una bandiera, questo avviene in senso orario cominciando dal giocatore che detiene la carta «Investor».

Alla fine del turno Investimento, viene effettuato un controllo al fine di verificare se c'è un cambio di governo. In questo contesto, la somma di tutte le obbligazioni di un giocatore nella nazione in oggetto è decisiva. Se, a causa dell'assegnazione delle obbligazioni, un nuovo giocatore arriva quindi, alla somma di crediti più grande (una parità non è sufficiente), prende il controllo del governo di questa nazione e riceve la bandiera..

Ora, la carta "Investor" (Investitore) viene data al giocatore seguente in senso orario.

TASSAZIONE (Taxation)

Questo turno si svolge in tre fasi.

1. Tasse / Bonus di riuscita

Le tasse nazionali consistono in due entrate:

- 2 milioni per fabbrica libera (non occupata)
- 1 milione per gettone Tasse

Una fabbrica è libera quando non c'è un esercito ostile nella provincia della fabbrica. La tassazione massima possibile è di 20 mil. (10 mil. per 5 fabbriche più 10 mil. dei 10 gettoni Tasse). La tassazione completa, viene registrata sulla tabella delle tasse per mezzo del marker. Se le tasse sono di 5 mil. o meno, il marker viene messo sulla casella più bassa della tabella delle tasse ("2-5"): Se le tasse sono di 15 mil. O più, il marker viene messo sulla casella più alta della tabella delle tasse ("15 +").

Per ogni aumento sulla tabella delle tasse, rispetto al livello precedente, il governo (giocatore) riceve un bonus di successo dalla banca. Il bonus è di 1 mil. per ogni casella in più. Se le tasse non sono aumentate o diminuite, nessun bonus viene pagato; comunque, il proprietario della bandiera non deve pagare nulla.

2. Riscossione del denaro

Quando un giocatore si ferma sulla casella "Tassazione" della ruota, la nazione deve pagare 1 mil. come mantenimento dei suoi soldati per ognuno dei suoi eserciti e navi. Un milione per ogni esercito e nave della nazione viene sottratto dal reddito delle tasse. Solamente l'ammontare rimanente viene pagato dalla banca al tesoro sul tabellone di gioco. Se l'ammontare è negativo, nessun pagamento viene effettuato.

3. Aggiungere punti potere

Seguendo il reddito delle sue tasse, una nazione vince punti potere supplementari come indicato sul lato destro della tabella delle tasse. I nuovi punti potere acquisiti sono aggiunti ai punti precedenti del tracciato dei punti sul lato destro del tabellone di gioco. Appena una nazione arriva ad un totale di 25 punti potere, la partita termina.

Esempio:

Il marker Tedesco è sul 6 (mil.) sulla tabella delle tasse e sull'1 (mil.) sul tracciato dei punti. L'immagine mostra la situazione della Germania:

L'Impero Germanico sceglie la casella Tassazione

«Taxation » sulla ruota.

- 1. La rendita delle tasse è di 7 mil. (2 fabbriche e 3 gettoni Tasse). Dunque il marker delle tasse si sposta da 6 (mil.) a 7 (mil.). Appena il marker delle tasse si sposta di una casella, il governo tedesco (il giocatore che ha la bandiera Tedesca) riceve 1 mil. pagati dalla banca come bonus di riuscita.*
- 2. L'Impero Germanico ha due eserciti ed una nave. Dunque, 4 mil. (7 mil. di rendita delle tasse meno 3 mil. di mantenimento per i soldati) sono pagati dalla banca al tesoro della Germania.*
- 3. La tabella delle tasse indica «+2» punti. Di conseguenza, 2 punti vengono aggiunti sul tracciato dei punti, ed il marker Tedesco viene spostato di « 1 » verso il « 3 ».*

CONSIGLI STRATEGICI

Non dimenticate i punti potere

Solamente quando una nazione costruisce delle fabbriche, piazza dei gettone Tasse, e alla fine gioca «Taxation» (tassazione), essa può aumentare i suoi punti potere. Non è possibile evitare i conflitti con le altre nazioni, ma le nazioni che piazzano le truppe e fanno la guerra continuamente, non riusciranno a guadagnare molti punti potere.

Siate prudenti quando vi concentrate su una sola nazione

Si può essere tentati di concedere esclusivamente delle obbligazioni ad una nazione nella quale il giocatore ha il controllo, per consolidare il governo e permettere alla nazione di costruire delle fabbriche e pagare degli interessi. Ma questa può essere una strategia pericolosa, se nessun altro investitore investe, e nessun altro è interessato a vedere questa nazione prosperare. La nazione sarà attaccata piuttosto che protetta.

Fate attenzione ai vostri soldi

E' chiaro che è importante sviluppare la nazione che il giocatore controlla. Ma ciononostante nessuno deve dimenticare il proprio ruolo di investitore che ha disperatamente bisogno di soldi per vincere la partita. Fermarsi sulla casella «Investor» (Investimento) della ruota, rallenterà lo sviluppo della nazione, ma in genere è il modo migliore di guadagnare soldi.

La fine del gioco può arrivare rapidamente in maniera inaspettata

Le nazioni che si sono sviluppate bene, possiedono molte fabbriche e regioni tassabili, e possono avanzare molto rapidamente sul tracciato dei punti. Una nazione ha bisogno di soltanto 4 fabbriche e 7 regioni tassabili per vincere 10 punti potere. Nondimeno può succedere facilmente che una nazione che è in ritardo, passi improvvisamente in testa e finisca il gioco arrivando a 25 punti.

DOMANDE FREQUENTI (FAQ)

Una fabbrica può essere distrutta da una flotta?

No. Le flotte non possono distruggere le fabbriche perché a loro non è permesso di ritornare, dal mare, su una regione terrestre.

Quando possono usare le loro unità militari per lottare le nazioni?

Ci sono 2 possibilità :

1. Alle nazioni che hanno scelto la casella "Manovra" sulla ruota è permesso di lottare ogni qualvolta contro eserciti e/o navi avversarie.
2. Alle nazioni inattive è permesso di lottare contro ogni esercito o nave avversaria, che è appena entrata in una regione dove la nazione inattiva ha unità militari

Un esercito ed una nave possono lottare uno contro l'altro?

È possibile solamente se la nave è nel porto e la provincia del porto è invasa da un esercito o se un esercito è già presente là.

Gli eserciti possono entrare nelle isole?

No. Le isole sul tabellone di gioco (come la Sicilia, Sardegna, Corsica, Creta) non hanno un nome e non contano come regioni indipendenti. Non vi si può accedere.

Che significa che una ferrovia è sospesa?

Se, per esempio, un esercito Russo ostile è a Berlino, in questo caso non è possibile andare ad Hamburg, Cologne o Munich ed a Danzig via ferrovia.

Si possono piazzare gettoni tasse nelle province delle Grandi Potenze?

No. Una occupazione ostile di una provincia di una nazione straniera, impedisce alla nazione straniera di allestire delle unità militari, d'imporre delle tasse per una fabbrica che ci si trova sopra, oppure costruire un nuova di fabbrica.

Quando un gettone Tasse è tolto dal tabellone di gioco?

Soltanto quando una regione è occupata da sola da parte di una Grande Potenza. Vuol dire che il gettone Tasse resta se ci sono unità militari di altre nazioni o se non ci sono affatto unità militari.

Si può restituire un'obbligazione?

Si può restituire un'obbligazione soltanto se questa nazione riceve nuova e maggiore obbligazione.

Un investitore può investire due volte se non ha il controllo di nessun governo?

No. Non è possibile utilizzare la carta investitore e allo stesso tempo investire una seconda volta perché il giocatore che investe non controlla nessun governo.

Che succede quando la riserva d'una nazione è interamente utilizzata?

In questo caso, non si possono più allestire eserciti e navi e inoltre non si possono più mettere gettone Tasse.

I giocatori possono prestarsi o ricevere denaro in regalo?

No. I giocatori non sono affatto autorizzati a prestare o ricevere denaro in regalo da un altro giocatore o da un tesoro o dalla banca. Essi sono autorizzati soltanto a finanziare col denaro i tesori, o durante il turno d'investimento per concedere una obbligazione che è stata definita precisamente.

Fare degli accordi è permesso?

Sì, non è vietato. Per esempio, le nazioni possono fare degli accordi su zone d'influenza oppure dei patti di non aggressione; comunque, non c'è una precisa regola che forza il giocatore ad accettare l'accordo. Ma lo stesso, se gli accordi sono rispettati, la situazione può cambiare repentinamente come cambiano i governi.

Se avete altre domande, visitate il nostro sito: www.eggertspiele.com o direttamente sul sito di IMPERIAL : www.strategie-spiele.de/Imperial

LO SVILUPPO DI IMPERIAL

Ritornando agli anni '80, Imperial era giocato soltanto nei club privati, perché esisteva solo qualche prototipo.

La vecchia versione fu sviluppata in termini di gioco, complessità e fluidità di gioco, al fine di avere finalmente una edizione pubblicata. E' stata una sfida vinta grazie all'impegno e all'energia profusa ed al numero elevato di test compiuti. Tutto il tempo, furono discusse e testate nuove idee intensamente, e spesso molte furono scartate. Ma la struttura di base di Imperial è rimasta invariata.

Le potenze imperiali in Europa prima della Prima guerra mondiale che si misuravano con le loro economie ed i loro eserciti, sono controllate con i cambi d'influenza tra i differenti giocatori.

La parte dei test più corposa fu fatta al Centre Culturel Rieckhof di Hamburg. Lo stesso, al Hamburg Meeting of Game Designers, che si svolse regolarmente, e questo fu molto importante per noi. Gli stessi test furono fatti negli USA ed in Australia; dunque, un ringraziamento speciale a Peter Hawes e Ralph Anderson che hanno contribuito attivamente allo sviluppo del gioco ed al numero di idee costruttive date.

Senza Peter Eggert, che fu subito entusiasta, senza Peter Dörsam, che ha contribuito con successo con la sua profonda analisi di gioco e la sua casa editrice PD-Verlag, senza Matthias Catrein, che ha mostrato il suo grande talento di grafico, ed infine per ultimo ma non gli ultimi, senza il numero di giocatori e aiutanti che non possono essere menzionati qui, la pubblicazione di Imperial non sarebbe potuta essere possibile. Io ringrazio mia moglie Kathia, che in quel periodo era incinta, per la sua infinita pazienza e per la sua assistenza.

Che gli intrighi degli investimenti imperiali possano essere fruttuosi per voi.

Hamburg, Settembre 2006

Marc Gerdts

Grazie a Carlton Dempfle per la traduzione inglese del libretto « Historical Data on the Six Powers ». (Cenni storici su le 6 potenze).

VARIANTE SENZA LA CARTA INVESTITORE

Rimuovere la carta Investitore dal gioco.

Con questa variante il cambiamento di possesso dei governi sarà meno frequente, consentendo una migliore visione strategica, ma forse un gioco un po' meno eccitante.

Invece di usare la carta investitore, ogni giocatore può investire in una Nazione immediatamente dopo che quella Nazione ha svolto il suo turno.

Per esempio, dopo che l'Italia ha svolto il suo turno, il giocatore che ne possiede il governo può investire nelle obbligazioni italiane. Poi tutti gli altri giocatori in senso orario possono investire in Italia. Dopo di ciò, il turno di gioco passa alla Francia.

Oltre a questa procedura, i giocatori che non hanno bandiere (che non controllano nemmeno un governo), possono investire quando vogliono in una qualsiasi Nazione.

Adesso, quando una nazione si ferma sulla casella Investitore « Investor », solo la fase 1 (Pagare gli interessi) viene svolta. Superare questa casella non comporta più alcun effetto speciale.

RIASSUNTO DELLE REGOLE

I marker rappresentanti le nazioni sono piazzati in senso orario sulla ruota.
(Spostamento da 1 a 3 caselle gratuito, per ogni casella supplementare, il governo (il giocatore) paga 2 milioni alla banca; con uno spostamento massimo di 6 caselle).

- FABBRICA** Una fabbrica può essere costruita per 5 milioni.
Nazione -> Banca (città marroni = Fabbrica d'armi; città azzurro chiaro = Cantiere navale)
- PODUZIONE** Ogni fabbrica libera, produce rispettivamente un esercito o una nave.
Piazzamento: Nella provincia della fabbrica, la nave sul porto.
- IMPORTAZIONE** La nazione può comprare un Massimo di 3 unità militari per 1 milione ciascuna.
Nazione -> Banca Piazzamento: Una provincia qualsiasi della nazione
- MANOVRA** 1. Le navi possono essere piazzate in un mare adiacente. Battaglie: 1:1
2. Gli eserciti possono essere spostati verso una regione terrestre adiacente, oppure via nave, verso un'altra regione terrestre (un esercito per nave); inoltre, prima o dopo ognuno dei suoi movimenti, gli eserciti possono viaggiare via ferrovia nelle loro province. Una fabbrica può essere distrutta da 3 eserciti. Battaglie: 1:1
3. I gettoni Tasse vengono piazzati nei nuovi mari e regioni terrestri che non contengono unità avversarie (ma non nelle province delle Grandi Potenze).
- INVESTIRE** *Le fasi 2 & 3 sono eseguite anche quando si passa oltre la casella Investire senza fermarsi.*
- Nazione ->Giocatore* 1. Gli interessi sono pagati ai giocatori che detengono le obbligazioni delle nazioni. Il governo deve assicurarsi che tutti gli interessi siano pagati.
- Banca->Giocatore* 2. Il giocatore con la carta Investitore riceve 2 milioni dalla banca e può prendere una nuova obbligazione oppure aumentarne una esistente (pagandola alla nazione). Dopo di questo, la carta Investitore viene passata al giocatore che segue in senso orario.
- Giocatore->Nazione* 3. Ogni giocatore che non controlla un governo, può ancora investire.
- TASSE** 1. Le tasse (ogni fabbrica non occupata: 2 milioni; ogni gettone: 1 milione) sono segnate sulla tabella delle tasse; se la posizione viene aumentata, il governo (il giocatore) riceve l'aumento come dividendo dalla banca.
- Banca->Giocatore* 2. Raccogliere le tasse meno il salario dei soldati (1 milione per esercito/nave)
- Banca->azione* 3. Si sommano i punti potere (alla destra della tabella delle tasse) sul tracciato dei punti.
- Fine del gioco** Non appena una nazione raggiunge i 25 punti potere.
Punti vittoria: Interessi delle obbligazioni moltiplicato l'indice della nazione (0 - 5) + il denaro individuale del giocatore