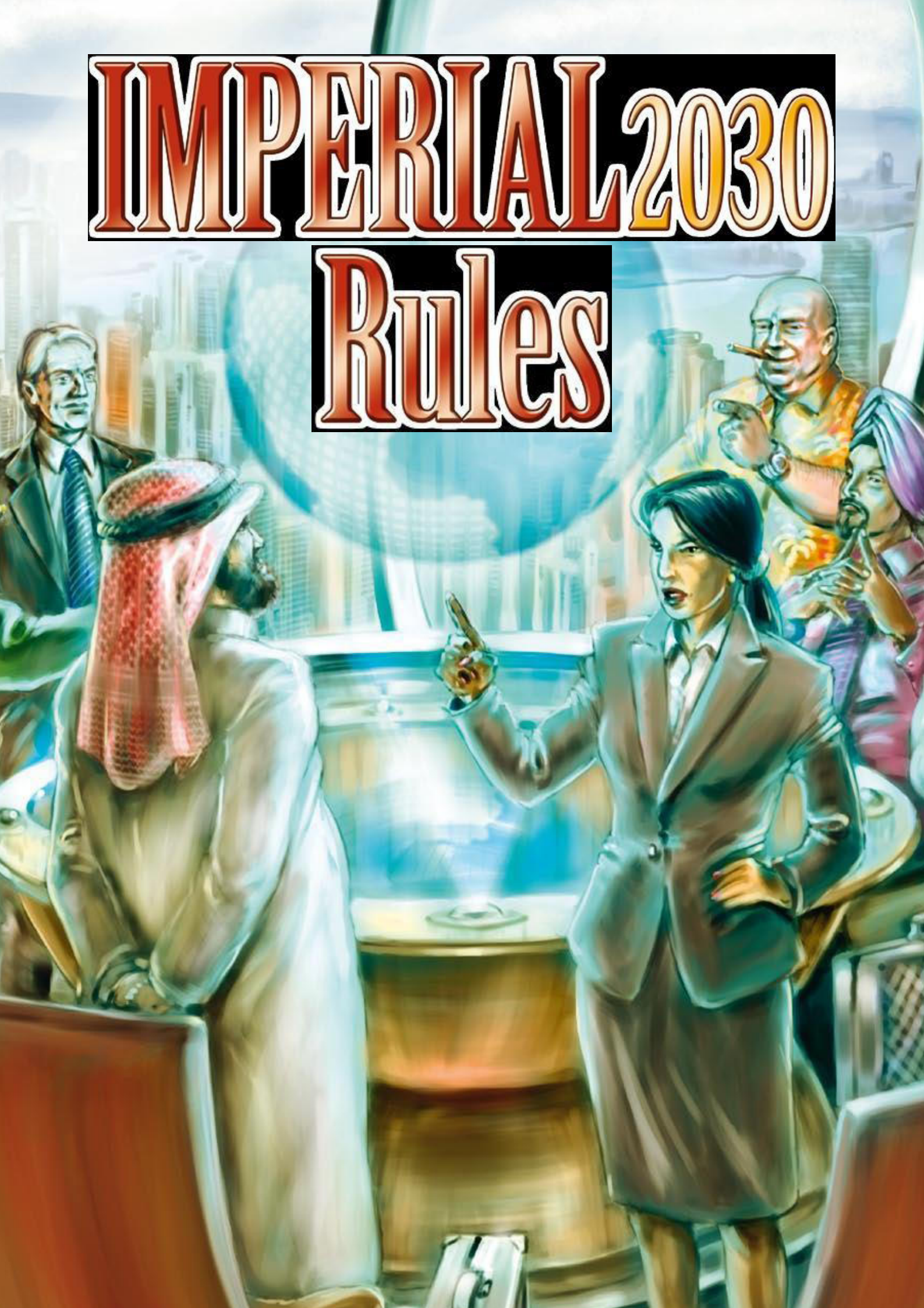


IMPERIAL 2030

Rules



CONTENUTO

IL TABELLONE DI GIOCO.....	3
CONTENUTO.....	4
PREPARAZIONE.....	4
SVOLGIMENTO DELLA PARTITA.....	6
SCOPO DEL GIOCO / FINE DEL GIOCO.....	7
TESORI / INIZIO DELLA PARTITA.....	7
CASELLE SULLA RUOTA.....	8
Fabbrica (Factory).....	8
Produzione (Production).....	8
Importazione (Import).....	8
Manovra (Maneuver).....	8
Investitore (Investor).....	12
Tassazione (Taxation).....	13
VARIANTI DI IMPERIAL 2030.....	14
DOMANDE FREQUENTI (FAQ).....	15
CONSIGLI STRATEGICI.....	16
CENNI SULLA STORIA DI IMPERIAL 2030.....	17
BREVE PANORAMICA: differenze rispetto ad “Imperial”.....	18

DESCRIZIONE

Il mondo nel 2030. Oltre agli Stati Uniti, alla Russia e all'Europa, nuove grandi potenze come la Cina, La Russia ed il Brasile sono apparse all'orizzonte, con lo scopo di inserirsi nella corsa globale al potere e all'influenza. Ma fondamentalmente questi stati non sono altro che marionette in un gioco al massacro, dato che i loro destini sono controllati da potenti investitori internazionali che operano nell'oscurità. Ogni giocatore assume il ruolo di tale investitore, che tiene costantemente gli occhi aperti al fine di ricavare il maggior guadagno dal proprio investimento, cercando spietatamente di ottenere il controllo di ogni singola Grande Potenza. Ma il controllo di uno stato può anche sfuggirgli di mano, cosicché i cambiamenti sono all'ordine del giorno, presentando nuove costellazioni strategiche e conflitti.

Imperial 2030 è un gioco per 2-6 giocatori che combina il calcolo economico e le abilità militari in un'unica strategia di gioco e che non viene in alcun modo influenzato dalla fortuna di dadi o carte.

IL TABELLONE DI GIOCO

Sul tabellone sono presenti sei Grandi Potenze: la Russia, la Cina, l'India, il Brasile, gli Stati Uniti e l'Europa. Queste Grandi Potenze vengono anche dette "Nazioni". I giocatori assumono il ruolo di investitori internazionali che risiedono in Svizzera e controllano i governi di queste nazioni. La Svizzera è, quindi, una regione neutrale in cui gli eserciti non possono entrare.

Barra del Punteggio

Mostra gli attuali punti potere delle 6 nazioni (0-25). Sopra ai punti potere si trova il Moltiplicatore di Potere

Provincia "Mosca"

Ogni nazione è composta da 4 province con una città ognuna. È possibile costruire una fabbrica per provincia, sia essa un cantiere navale (12 città blu) o una fabbrica di armi (12 città marroni).

Regione terrestre "Mongolia"

Le 27 regioni marroni si trovano al di fuori delle 6 nazioni. Soltanto agli eserciti è permesso accedervi.



Ruota

Qui le 6 nazioni scelgono le azioni da compiere nel proprio turno.

Tesoro dell'India

Deposito delle obbligazioni e del denaro indiano.

Regione Marina "Tasman Sea"

Soltanto alle flotte è permesso accedervi.

Tabella delle Tasse

A seconda di quale sia la tassa corrente (1° linea), la tabella indica il relativo bonus per il governo (2° linea) e l'incremento dei punti potere (3° linea)

CONTENUTO

Stampati

- 1 tabellone di gioco
- 54 carte obbligazione delle 6 nazioni, con la scritta "bonds" sotto (del valore di 2, 4, 6, 9, 12, 16, 20, 25 e 30 milioni)
- 90 standardi di 6 colori diversi (15 per nazione)
- 6 bandiere
- 1 carta investitore
- 130 banconote (35x1 mil., 55x2 mil., 25x5 mil. E 15x10 mil.)
- 1 regolamento di gioco
- 1 introduzione veloce

Componenti in Legno

- 48 eserciti dei colori delle 6 nazioni (10 gialli, 6 rossi, tutte le altre 8 ciascuno)
- 48 flotte dei colori delle 6 nazioni (6 gialli, 10 rossi, tutte le altre 8 ciascuno)
- 24 fabbriche (12 fabbriche di armi marroni e 12 cantieri navali azzurri)
- 18 segnalini ottagonali dei colori delle 6 nazioni (uno per la ruota, uno per la barra del punteggio, e, come variante, uno per la tabella delle tasse)
- 1 segnalino di turno (pedina in legno)

PREPARAZIONE

1. Preparazione Iniziale (illustrazione in basso)

Segnalini Nazione: per ogni nazione deve essere collocato un segnalino nazione al centro della ruota, ed un secondo segnalino viene piazzato sul primo spazio della barra del punteggio ("0"). (Il terzo segnalino viene usato soltanto per la variante spiegata in seguito).

Fabbriche: ogni nazione comincia con due fabbriche sistemate sulle città quadrate del tabellone: una fabbrica di armi marrone sul

quadrato marrone ed un cantiere navale azzurro sul quadrato azzurro. Le rimanenti 12 fabbriche vengono piazzate accanto al tabellone.

Obbligazioni: le 54 carte obbligazione vengono suddivise per nazione e sistemate in 6 mazzi in ordine ascendente (la più bassa in cima). Ogni mazzo viene quindi piazzato nel rispettivo tesoro della nazione sul tabellone.

Banca: il denaro viene diviso e collocato vicino al tabellone. Questa sarà la banca.



PREPARAZIONE

2. Distribuzione delle Obbligazioni

Il denaro iniziale ed il governo/i distribuiti ai giocatori dipendono dal numero di giocatori.

Da 4 a 6 giocatori:

Ogni giocatore riceve 13 milioni (1 x 5 milioni, 4 x 2 milioni) dalla banca

Le 6 bandiere vengono distribuite a caso ai giocatori in modo che ognuno ne abbia una.

3 giocatori:

Ogni giocatore riceve 24 milioni (2 x 5 milioni, 7 x 2 milioni) dalla banca.

La bandiera dell'India, della Russia e della Cina vengono distribuite a caso ai 3 giocatori. Ognuno poi riceve una bandiera in più come indicato:

1. gli Stati Uniti all'India
2. il Brasile alla Russia
3. l'Europa alla Cina

2 giocatori:

Ogni giocatore riceve 35 milioni (3 x 5 milioni, 10 x 2 milioni) dalla banca.

Le bandiere della Cina e della Russia vengono distribuite a caso ai giocatori. Ogni giocatore poi riceve due bandiere in più come indicato:

1. l'Europa e il Brasile alla Cina
2. l'India e gli Stati Uniti alla Russia

La distribuzione iniziale delle obbligazioni è indicata sul retro di ogni bandiera. Ogni giocatore prende le obbligazioni come mostrato sul retro della propria carta/e dal mazzo delle obbligazioni e paga il relativo prezzo al tesoro di quella nazione. Una volta che tutte le obbligazioni iniziali sono state distribuite, ogni giocatore avrà ancora a disposizione 2 milioni, mentre il resto sarà andato a finire nei tesori delle nazioni.

Ogni giocatore mantiene la bandiera che ha ricevuto; questa indica che egli ha donato il contributo più consistente alla e di conseguenza forma il suo governo.

Con 4 o 5 giocatori, non tutte le bandiere sono distribuite all'inizio. La bandiera/e che rimane

viene consegnata al giocatore/i che possiede le obbligazioni da 2 milioni di questa nazione (dal momento che hanno gli interessi più alti). Se nessuna obbligazione di una nazione è stata distribuita, la relativa bandiera rimane in banca.

Infine, la carta investitore va al giocatore seduto alla sinistra di quello controlla la Russia. Nel caso non fosse controllata da nessuno, andrebbe al giocatore che controlla la Cina.

Suggerimenti per 2 o 3 giocatori:

Quando si distribuiscono le bandiere, si può seguire il suggerimento stampato sul dorso delle carte:

- 3 giocatori: carte con i numeri corrispondenti
- 2 giocatori: carte con le lettere corrispondenti

Usando questo suggerimento, è possibile distribuire le bandiere ai giocatori senza dover ricorrere al regolamento di gioco.

Variante per giocatori esperti:

questa variante per la distribuzione delle obbligazioni le possibilità strategiche, pertanto è raccomandata soltanto ai giocatori esperti.

Ogni giocatore riceve la seguente somma di partenza dalla banca:

- con 6 giocatori: 13 milioni
- con 5 giocatori: 15 milioni
- con 4 giocatori: 19 milioni
- con 3 giocatori: 25 milioni
- con 2 giocatori: 37 milioni

Si determina a caso un giocatore iniziale, che avrà la possibilità di acquistare per primo un'obbligazione della Russia. Se decide di farlo, deve sceglierla dalla pila delle obbligazioni e pagare il costo relativo al tesoro della Russia che si trova sul tabellone. Successivamente, in senso orario, tutti gli altri giocatori possono decidere di selezionare una

delle restanti obbligazioni russe pagandone il costo al tesoro della Russia.

Dopo la Russia, si procede nello stesso modo per le obbligazioni della Cina. Il giocatore che siede alla sinistra di quello iniziale sarà il primo a poter scegliere un'obbligazione cinese. Quindi, sempre in senso orario, tutti gli altri giocatori hanno la possibilità di scegliere una delle obbligazioni cinesi ancora disponibili (una per giocatore).

Le obbligazioni vengono date a turno all'India, al Brasile, agli Stati Uniti e all'Europa seguendo lo stesso criterio. Il costo dell'obbligazione scelta deve essere pagato al corrispondente tesoro sul tabellone.

Dopo che ogni giocatore ha avuto l'opportunità di selezionare le obbligazioni di ciascuna nazione, la partita può iniziare.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Le sei Grandi Potenze Imperiali (Nazioni) operano sul tabellone di gioco. I giocatori rappresentano degli investitori che acquisteranno delle obbligazioni da queste nazioni. Il giocatore che garantisce il maggior credito ad una nazione (come ad esempio il prezzo totale di acquisto) ne controlla il governo e ne decide le azioni sul tabellone di gioco. Questo giocatore è chiamato appunto "Il governo della nazione".

Indipendentemente dal numero di giocatori, tutte le 6 Grandi Potenze (Nazioni) prendono parte ad ogni partita.

Selezionare una casella sulla ruota

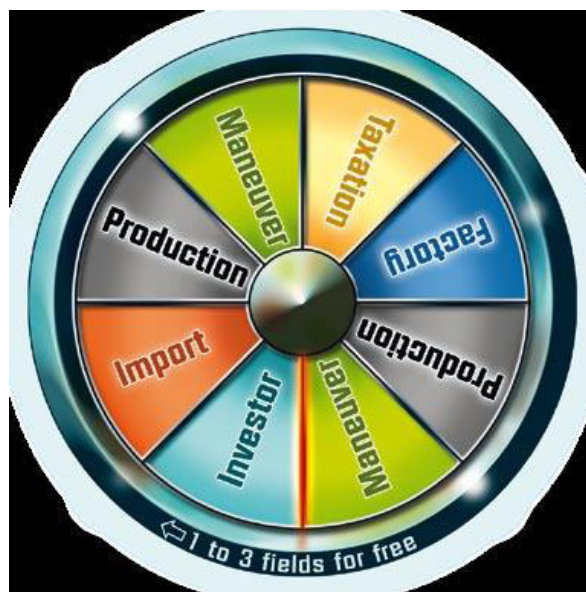
Il turno di una nazione consiste nello scegliere una casella sulla ruota. Nel primo turno di una nazione, la pedina nazione viene piazzata su una qualsiasi casella della ruota. In tutti i turni successivi le caselle vengono scelte muovendo la pedina sulla ruota in senso orario; non è permesso rimanere fermi sullo stesso spazio. La pedina nazione può essere spostata gratuitamente da una a tre caselle in avanti; per ogni casella aggiuntiva dopo le prime tre il giocatore che guida il governo di quella nazione deve pagare alla banca quanto segue:

$(1 + \text{Moltiplicatore di Potere sulla barra del punteggio})$ in milioni

All'inizio il moltiplicatore di potere di ogni nazione è pari a "0", quindi ogni spazio supplementare costa 1 milione. Se per esempio una nazione è arrivata a 17 punti potere, e quindi il moltiplicatore di Potere ammonta a 3,

ogni spazio aggiuntivo costa 4 milioni e così via.

Il massimo spostamento sulla ruota è di 6 caselle.



Esempio:

x 1			x 2							
5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

La Cina ha 11 punti potere ed ha la pedina posizionata sulla casella Investor (Investitore) sulla ruota. Per scegliere la Taxation (Tassazione) al turno successivo, la Cina deve muoversi in avanti di 4 caselle. Il governo cinese (giocatore) dovrebbe quindi pagare $1+2=3$ milioni alla banca. Per spostarsi invece dalla casella Investor alla quella Factory (Fabbrica) il governo dovrebbe pagare 6 milioni alla banca, e così via.

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. Non appena una nazione arriva a 25 punti potere, la partita finisce.

Il punteggio finale di un giocatore è dato dagli interessi delle obbligazioni che si possiedono moltiplicati per i moltiplicatori di potere indicati sulla barra del punteggio, sommati al denaro che hanno in mano.

Esempio:

All'inizio della partita l'India ha 17 punti potere; la barra del punteggio indica un moltiplicatore di potere pari a "3". L'obbligazione indiana da 12 milioni genera un

interesse di 5 milioni, da cui deriva il valore seguente:

5 milioni (interessi) x 3 (moltiplicatore) = 15 milioni (valore)

I giocatori sommano quindi i valori di tutte le loro obbligazioni e successivamente il denaro che hanno in mano. Ogni milione equivale ad 1 punto vittoria. Il giocatore con il maggior numero di punti vittoria vince la partita.

In caso di pareggio, vince il giocatore con il maggior credito nella nazione con il maggior numero di punti potere. In caso di ulteriore pareggio, si passa alla nazione con il secondo maggior numero di punti potere, e così via.

TESORI / INIZIO DELLA PARTITA

Capitali Separati

I tesori delle 6 nazioni imperiali ed il denaro individuale dei giocatori devono sempre essere tenuti separati. I giocatori ottengono i tesori che controllano sulla fiducia. Non sono mai autorizzati a disporre personalmente dei tesori, né a prestarli o donare denaro dei tesori. Tuttavia in qualsiasi momento gli è permesso donare denaro personale ai tesori per supportarli finanziariamente.

Ogni giocatore in qualunque momento può verificare il contenuto di ogni tesoro al fine di controllarli, ma può tenere il proprio denaro nascosto agli altri giocatori.

I giocatori non possono prestare o dare denaro agli altri giocatori. Non possono nemmeno

scambiarli le obbligazioni tra di loro, o cederle in nessun modo se non quelli contemplati dal regolamento.

Inizio del gioco

La Russia inizia la partita; successivamente le nazioni si muovono in senso orario secondo l'ordine dei tesori nazionali che si trovano sul tabellone (1. Russia, 2. Cina, 3. India, 4. Brasile, 5. Stati Uniti e 6. Europa)

All'inizio della partita la carta investitore va al giocatore che è seduto alla sinistra di chi controlla la Russia. Nel caso non fosse controllata da nessuno, la carta va al giocatore seduto alla sinistra di chi controlla la Cina.

CASELLE SULLA RUOTA

La funzione degli spazi che si trovano sulla ruota viene spiegata nei passaggi seguenti.

FABBRICA (Factory)

La nazione può costruire una fabbrica nuova. Le fabbriche di armi possono essere costruite soltanto sulle città marroni mentre i cantieri navali soltanto su quelle azzurre. Una fabbrica può essere costruita soltanto sulla città di una nazione propria e solo se non ci sono eserciti nemico (in piedi) nella provincia. Su ogni città è possibile costruire soltanto una fabbrica.

Le nazioni pagano 5 milioni alla banca e la fabbrica viene collocata sul tabellone sulla città scelta.

Esempio:

L'Europa ha delle fabbriche a Parigi e a Londra, quindi una fabbrica può essere costruita sia come cantiere navale a Roma (azzurro) o come fabbrica di armi a Berlino (marrone). Per farlo, bisogna pagare 5 milioni dal tesoro alla banca. (Se ad esempio ci fosse stato un esercito nemico a Berlino sarebbe stato possibile costruire soltanto a Roma).

PRODUZIONE (Production)

Ogni fabbrica di armi o cantiere navale possono produrre rispettivamente un esercito o una flotta gratuitamente. Le fabbriche che si trovano in una provincia nella quale ci siano eserciti ostili (in piedi) non possono produrre, né tantomeno può la forza di occupazione stessa produrre alcunché in una fabbrica occupata. I nuovi eserciti e le nuove flotte vengono collocate sul tabellone nella provincia della loro fabbrica, senza considerare quante unità militari siano già presenti in quella regione.

Esempio:

L'Europa possiede delle fabbriche a Londra, Parigi e Roma. A Parigi è presente un esercito cinese nemico (in piedi) mentre a Londra si trova un esercito americano amico (poggiato di lato). Sulla casella Produzione della ruota

l'Europa potrebbe quindi piazzare una flotta sia a Londra sia a Roma, ma non un esercito a Parigi.



IMPORT (IMPORTAZIONE)

La nazione può acquistare unità militari al costo di 1 milione ognuna da pagare alla banca. Il numero di unità militari comunque è limitato a 3 in tutto. Le unità militari possono essere posizionate in tutte le province della nazione che non contengono eserciti nemici (in piedi). Le flotte, tuttavia, possono essere collocate soltanto sulle città azzurre (porti). È permesso schierare più unità militari nella stessa provincia allo stesso tempo.

Esempio:

La Cina importa una flotta e due eserciti pagando 3 milioni dal proprio tesoro alla banca. Tutte e tre le unità militari vengono sistemate a Shanghai. Sarebbe anche stato possibile dislocare gli eserciti in una qualsiasi delle altre tre province cinesi, ma non la flotta.

MANOVRA (MANEUVER)

Questo turno si svolge in 3 fasi. Nella prima vengono spostate le flotte, quindi gli eserciti, e per finire vengono posizionate le bandiere nelle nuove regioni occupate.

1. Flotte

Tutte le flotte di una nazione possono spostarsi verso una regione di mare adiacente (attraversare un confine di mare blu). Dopo che sono state prodotte o importate, le flotte si trovano in un porto, di conseguenza il loro

primo spostamento è sempre verso la regione di mare adiacente al porto. Una volta che le flotte sono in mare non possono più fare ritorno sulla terra ferma.

Esempio per manovrare le flotte:



La flotta dal Nord Atlantico può spostarsi sia verso il Mar dei Caraibi, sia verso il Golfo di Guinea, sia verso il Mar Mediterraneo. La flotta che si trova nel porto di Londra invece può muoversi solo verso il Nord Atlantico. In alternativa, ogni flotta può rimanere dove si trova.

Se una flotta si muove verso una regione di mare nella quale sono già presenti flotte di altre nazioni, ci sarà una battaglia se richiesto da almeno una delle parti coinvolte. In battaglia le flotte vengono distrutte in rapporto di 1:1 e rimosse entrambe dal tabellone. Se una flotta entra in una regione dove sono presenti più flotte di una nazione, il governo che sta operando la manovra può scegliere quale distruggere. Se chi invade ha intenzioni amichevoli tuttavia, deve comunque offrire l'opportunità di fare una battaglia a tutte le flotte presenti nella regione, chiedendo ad una dopo l'altra se sono interessate a combattere. Se dopo lo spostamento nessuno dichiara apertamente di volere la battaglia, tutte le flotte rimangono pacificamente una accanto all'altra nella stessa regione di mare.

Anche le flotte di una nazione attiva che non si sono mosse possono lottare con le flotte di altre nazioni che si trovano nella stessa regione.

Esempio di battaglia tra flotte:



Se la flotta blu si sposta nel Mar dei Caraibi, il Blu può decidere se combattere o meno. Nel caso scegliesse di combattere, può scegliere come bersaglio sia la flotta verde che quella rossa. Se il Blu invece non vuole combattere, la flotta blu si sposta nel Mar dei Caraibi e chiede se qualcuno è interessato a fare battaglia. Se, dopo il suo spostamento, né il Rosso né il Verde dichiarano battaglia, le tre flotte rimangono pacifiche nel Mar dei Caraibi.

2. Eserciti

Ogni esercito può spostarsi verso una regione terrestre adiacente, oppure può essere trasportato via mare grazie alle proprie flotte (convoglio). Mentre lo fanno, possono attraversare uno o più regioni marine adiacenti ove sia presente almeno una flotta della propria nazione. Ogni flotta può trasportare un solo esercito per turno.

Un trasporto marittimo è possibile soltanto se l'esercito si trova su una regione terrestre adiacente ad una marina, o almeno riesce a raggiungerla tramite la ferrovia (si veda il paragrafo successivo). Dopo il trasporto, l'esercito deve trovarsi nuovamente su una regione terrestre.

Esempio di trasporto marittimo (convoglio):



Un esercito da Vladivostok può, grazie alla flotta, sbarcare in Indonesia. In alternativa può sbarcare nelle Filippine, in Indocina, a Shanghai, Beijing o in Corea. In questi casi, tuttavia, il secondo esercito non può più essere trasportato attraverso il Mar della Cina dato che la flotta che si trova là è stata già usata per il trasporto del primo esercito. Ma il secondo esercito può sbarcare comunque in Giappone, dal momento che c'è un'altra flotta nel Mar del Giappone che non è stata utilizzata in precedenza. (Per raggiungere la Corea non è necessario usare la flotta).

Trasporto ferroviario: ogni nazione è dotata di una rete ferroviaria interna alle sue province che termina alla frontiera. Se nella provincia sono presenti eserciti nemici (in piedi), la rete ferroviaria di questa provincia viene sospesa. Prima o dopo il normale spostamento, gli eserciti possono muoversi per via ferrata nel paese come vogliono.

Esempio di trasporto ferroviario:



L'esercito indiano da Nuova Delhi potrebbe muoversi liberamente su ferrovia fino a Calcutta e poi usare il proprio turno di manovra per invadere sia l'Indocina che Chongqing. Un'altra possibilità potrebbe essere quella di spostarsi su ferrovia verso una qualsiasi provincia costiera e poi usare la flotta per un trasporto marittimo verso qualsiasi regione che si affaccia sull'Oceano Indiano. L'esercito dell'Afghanistan invece non ha questa possibilità dal momento che non ha alcun collegamento diretto con la flotta. Se questo esercito si muovesse verso l'India allora potrebbe spostarsi in una qualsiasi provincia indiana grazie alla ferrovia, ma in questo caso il suo turno di manovra sarebbe completato, e non potrebbe quindi né lasciare l'India oltrepassando il confine né essere trasportato in un'altra regione mediante l'uso della flotta che si trova nell'Oceano Indiano.

Battaglie: una battaglia tra eserciti viene condotta nello stesso modo di una battaglia tra flotte; ciò significa che la nazione attiva può distruggere un esercito su una regione terrestre in rapporto di 1:1. Gli eserciti delle nazioni avversarie possono dichiarare guerra se la propria regione è stata invasa. Le flotte e gli eserciti possono combattere tra di loro soltanto

se le flotte si trovano ancora nel porto. In questo caso può sia l'esercito invasore attaccare la flotta sia la flotta dichiarare guerra all'esercito.

Ingresso nelle province delle altre Grandi Potenze:

Se un esercito si sposta in una provincia di un'altra Grande Potenza, il governo di questo esercito deve decidere se le proprie intenzioni sono ostili o amichevoli. Un esercito ostile, piazzato in piedi nella provincia, blocca tale provincia (nessuna produzione, importazione, nessuna costruzione di fabbriche, tassazione, ferrovia sospesa). Un esercito amico invece viene lasciato disteso su un lato e non comporta alcuna restrizione.

Se una nazione rimane con una sola fabbrica non occupata da eserciti nemici (in piedi), la provincia di questa fabbrica non può essere invasa da eserciti nemici. Gli eserciti delle altre nazioni che entrano in questa provincia vengono collocati di lato.

Distruzione di una fabbrica:

Una fabbrica avversaria può essere distrutta da tre eserciti se nella provincia non sono più presenti eserciti o flotte della nazione che si difende. La fabbrica ed i tre eserciti vengono quindi rimossi dal tabellone di gioco. Eccezione: se una nazione rimane con una sola fabbrica non occupata da eserciti nemici, questa fabbrica non può essere distrutta.

Esempio della distruzione di una fabbrica:



A Murmansk si trova un cantiere navale, e nel porto c'è ancora una flotta. Come prima cosa l'esercito blu può spostarsi da Berlino a

Murmansk e combattere contro la flotta (sia l'esercito che la flotta vengono rimossi). Gli eserciti da Roma possono muoversi attraverso la ferrovia fino a Berlino, e poi possono spostarsi verso Murmansk insieme all'esercito che già si trova a Berlino. In questo modo a Murmansk ora ci sono 3 eserciti che possono distruggere la fabbrica. In questo caso sia i 3 eserciti sia il cantiere navale azzurro vengono rimossi dal tabellone.

3. Stendardi (Flags)

Lo stendardo di una nazione viene collocato sopra una nuova regione occupata che non contiene unità militari avversarie. Le province delle nazioni avversarie non possono ricevere gli stendardi.

Lo stendardo rimane in una regione fino a 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 lo stendardo precedente viene tolto e sostituito con uno stendardo di questa nazione.

Quando una nazione ha piazzato tutti i suoi 15 stendardi sul tabellone, non può più acquisire regione tassabili. Se questa nazione occupa da sola nuove regioni, gli stendardi delle altre nazioni vengono rimossi senza essere sostituiti. Non appena uno dei suoi 15 stendardi torna disponibile, la nazione può piazzarlo in questa regione vuota.

Condizioni speciali della mappa:

Canali: Il Canale di Panama e quello di Suez permettono il passaggio delle flotte. Questo significa che una flotta dal Mar dei Caraibi può muoversi direttamente verso il Nord Pacifico, oppure dal Mar Mediterraneo nell'Oceano Indiano e viceversa. Ma se la Colombia (per Panama) o il Nord Africa (per Suez) sono marcati con uno stendardo, significa che il proprietario di quella nazione controlla il canale ed ha la facoltà di permettere o meno il passaggio. Anche gli eserciti possono essere trasportati attraverso i canali sempre che le nazioni che li controllano con i propri stendardi lo permettano. All'inizio del gioco non ci sono stendardi e quindi non ci sono restrizioni all'uso dei canali.

Esempio sull'uso dei canali:



Il canale di Suez è controllato dagli Stati Uniti. Se loro sono d'accordo, l'Europa può spostare la propria flotta dal Mar Mediterraneo all'Oceano Indiano. In aggiunta, la flotta che si trova a Roma per esempio entra nel Mar Mediterraneo, e l'Europa può quindi spostare il proprio esercito attraverso le due flotte da Parigi fino a Mumbai, allo scopo di occupare il cantiere navale indiano. Ovviamente lo spostamento dell'esercito è reso possibile soltanto se gli Stati Uniti permettono anche questo secondo movimento.

La Terra è una sfera: le regioni marine sono connesse le une alle altre da Est a Ovest. Questa a destra la zona che si trova nell'area sinistra del tabellone, e mostra parti del Nord e del Sud Pacifico. Le frecce indicano che il Nord Pacifico è adiacente al Mar del Giappone (SJ) così come al Mar della Cina (CS). Le flotte possono quindi spostarsi dal Nord Pacifico direttamente verso uno di queste regioni marine e viceversa, e non ci sono restrizioni di sorta nel trasporto degli eserciti lungo questo percorso. Inoltre il Sud Pacifico è adiacente al Mar della Cina (CS) e al Mare della Tasmania (TS). È da notare però che non esistono collegamenti sulla mappa da nord a sud.



Isole: solamente le 5 isole o gli arcipelaghi che hanno un nome (Giappone, Filippine, Indonesia, Australia e Nuova Zelanda) sono considerate regioni terrestri e possono essere occupate dagli eserciti. Le altre isole, come ad esempio il Madagascar, vengono semplicemente ignorate. L'unica regione a cui si può accedere da diverse regioni marine è l'Indonesia: il trasporto degli eserciti è infatti possibile sia dall'Oceano Indiano, sia dal Mare della Tasmania, sia dal Mar della Cina.

Divieto di accesso: non è possibile accedere né alle bianche regioni polari che si trovano all'estremo nord del tabellone, né in Svizzera, dove risiede la Banca, considerata territorio neutrale.

INVESTITORE (INVESTOR)

Questo turno si svolge in 3 fasi. **Le fasi 2 e 3 sono eseguite anche quando non ci si ferma sulla casella "Investitore (Investor)", ma la si supera.** In questo caso, viene eseguita prima l'azione della casella su cui ci si è fermati, poi le fasi 2 e 3.

1. Pagare gli interessi

Quando si esegue l'azione investitore perché il proprio segnalino si è fermato sulla relativa casella sulla ruota, ogni giocatore che ha finanziato delle obbligazioni della nazione riceve gli interessi dal tesoro di quella nazione. Se nel tesoro non ci sono fondi a sufficienza per pagare tutti gli interessi, il giocatore che controlla il governo deve rinunciare ai propri interessi, completamente o in parte, e, se necessario, pagare le rimanenze di tasca propria.

2. Attivare l'investitore

Il giocatore che controlla la carta investitore (Investor) riceve 2 milioni dalla banca che può investire in qualsiasi nazione. Egli può selezionare soltanto le obbligazioni disponibili nella riserva delle obbligazioni di una delle nazioni, e può scegliere sia di prelevare una nuova obbligazione sia di incrementare un'obbligazione già esistente della stessa nazione. Una nuova obbligazione aggiuntiva

viene pagata per intero al tesoro appropriato, ed il giocatore riceve la carta obbligazione. Se invece viene incrementata un'obbligazione esistente, la carta obbligazione di valore minore viene restituita e messa nel deposito obbligazioni della nazione, quindi si riceve la nuova carta. Il giocatore deve pagare al tesoro della nazione solo la differenza tra le due obbligazioni.

Esempio:

Un giocatore restituisce un'obbligazione cinese da 4 milioni e ne riceve una da 12 milioni dal deposito delle obbligazioni. Egli deve quindi pagare la differenza di 8 milioni al tesoro della Cina.

3. Investire nel ruolo della Banca Svizzera

Il giocatore che ha una Banca Svizzera e nello stesso momento non controlla la carta investitore può a sua volta fare un investimento. L'investimento nel ruolo della Banca Svizzera funziona come se si controllasse la carta investitore, ma senza ricevere i 2 milioni dalla banca. Se ci sono più giocatori ad avere una Banca Svizzera, l'investimento viene eseguito seguendo l'ordine di gioco (in senso orario), cominciando dal giocatore che al momento detiene la carta investitore.

Alla fine del turno investitore si esegue un controllo per verificare se ci sono cambi di governo. In questo contesto la somma di tutte le obbligazioni di un giocatore relative alla nazione in oggetto determinano il governo di quella nazione. Se dopo l'assegnazione delle obbligazioni un giocatore vanta il maggior credito presso una nazione (un pareggio non è sufficiente), egli prende il controllo del governo di quella nazione e riceve il relativo standardo. Se più giocatori contemporaneamente realizzano il maggior credito nei confronti di una nazione, il primo giocatore in ordine di posizione, contando da quello che controlla la carta investitore, rileva il governo della nazione.

Se un giocatore non controlla nessun governo riceve una Banca Svizzera. Il possesso di una Banca Svizzera prosegue fino a che quel giocatore non controllerà una nazione. Quando

rileverà nuovamente il governo di una nazione dovrà restituire la Banca Svizzera.

Il proprietario di una Banca Svizzera può forzare una nazione sulla ruota a non oltrepassare la casella investitore qualora il suo governo intendesse farlo. Tuttavia questo si può fare soltanto se il tesoro di quella nazione ha denaro sufficiente a coprire tutti gli interessi.

Alla fine la carta investitore viene passata in senso orario al giocatore successivo.

TASSAZIONE (TAXATION)

Questo turno si svolge in 4 fasi.

1. Gettito Fiscale (Entrate)

Le tasse di una nazione provengono da due fonti:

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

Una fabbrica è libera quando non c'è un esercito avversario nella provincia della fabbrica. Il massimo gettito fiscale possibile è di 23 milioni (8 milione per 4 fabbriche più 15 milioni per 15 standardi). La tassa viene pagata dalla banca direttamente al tesoro della nazione che si trova sul tabellone.

2. Paga dei soldati

Il tesoro deve pagare alla banca 1 milione per la paga dei soldati per ogni esercito e flotta che possiede. Se il tesoro è vuoto i pagamenti non vengono effettuati.

3. Bonus di riuscita

Il governo (giocatore) riceve un bonus di riuscita tesoro come mostrato sulla linea centrale della tabella delle tasse: 1 milione con almeno un'entrata di 6 milioni, 2 milioni con un'entrata di almeno 10 milioni, etc. Nel caso la paga dei soldati fosse così elevata da non permettere al tesoro di pagare per intero il bonus, il compenso si riduce a quanto è ancora disponibile, anche a zero.

4. Aggiungere punti potere

In base alle proprie entrate la nazione guadagna punti potere aggiuntivi come mostrato sull'ultima linea della tabella delle tasse (questo significa che i guadagni sono indipendenti dalla paga dei soldati o da bonus di riuscita). I nuovi punti acquisiti vengono sommati a quelli ricevuti in precedenza e segnati sulla barra del punteggio in cima al tabellone.

Non appena una nazione raggiunge un totale di 25 punti, la partita finisce. Nel caso in questo ultimo turno lo spazio investitore sulla ruota fosse stato oltrepassato, non si effettuerebbero ulteriori investimenti (omettere quindi le fasi 2 e 3 del turno investitore).

Esempio:



Gli Stati Uniti selezionano lo spazio Tassazione (Taxation) sulla ruota.

1. Le entrate (tassa) di 11 milioni (3 fabbriche e 5 standardi) viene pagata al tesoro dalla banca.
2. Siccome gli Stati Uniti possiedono 2 flotte e 1 esercito, il proprio tesoro paga 3 milioni alla banca

Tax (mil.)	0-5	6	8	10	11	12
Bonus (mil.)	0	1	1	2	2	3
Power Increase	0	+1	+2	+3	+4	+5

3. Come mostrato nella tabella delle tasse (linea centrale), il bonus per il governo è di 2 milioni. Il giocatore che controlla il governo del Stati Uniti riceve 2 milioni dal tesoro nazionale.
4. La tabella delle tasse indica "+4" punti (linea in basso), quindi, come da regolamento, gli Stati Uniti aggiungono 4 punti potere sulla barra del punteggio.

VARIANTI DI IMPERIAL 2030

Le varianti che seguono possono essere usate singolarmente o in combinazione le une con le altre.

Variante: Senza carta investitore

Con questa variante i cambi nel controllo dei governi saranno meno frequenti. Rimuovere la carta investitore dal gioco. Invece di usare la carta investitore ogni giocatore può investire in una nazione subito dopo che quella nazione ha svolto il proprio turno. Per esempio: dopo che la Cina ha svolto il proprio turno, il suo controllore può investire nella Cina. Quindi tutti gli altri giocatori

possono a loro volta investire nella Cina, a partire dal giocatore che si trova alla sinistra del controllore della Cina e proseguendo in senso orario. Dopodiché l'India svolge il proprio turno.

Inoltre, i giocatori che controllano una Banca Svizzera possono investire una volta in qualsiasi nazione a loro scelta.

Sullo spazio Investitore della ruota vengono pagati soltanto gli interessi. Oltrepassare tale casella non comporta più alcuna effetto speciale.

Se all'inizio del gioco non è stata scelta nessuna obbligazione di una determinata

nazione, le obbligazioni di questa nazione possono essere scelte direttamente dopo il turno della nazione precedente. Il giocatore che controlla il governo della nazione precedente sarà il primo a poter investire.

Variante: Bonus soltanto per l'aumento delle entrate (tasse)

Questa variante è uguale alle regole di "Imperial".

I giocatori ricevono un bonus di riuscita soltanto quando aumentano le entrate della nazione che stanno controllando. L'attuale gettito fiscale viene registrato con il terzo segnalino ottagonale sulla linea centrale della tabella delle tasse. Per ogni spazio che il segnalino si sposta verso destra, il governo (giocatore) riceve un bonus di 1 milione dal

tesoro nazionale. dall'altro lato però se le entrate diminuiscono ed il segnalino si sposta verso sinistra il giocatore non è tenuto a pagare nulla.

Esempio:

Tax (mil.)	0-5	6	8	10	11	12
Bonus (mil.)	0	1	2	2	3	
Power Increase	0	+1	+2	+3	+4	+5

Nella situazione mostrata qui sopra le entrate della Cina aumentano di 12 milioni. Il segnalino giallo quindi si muove di 4 spazi verso destra, fermandosi sul "3" sotto al "12". Il giocatore che controlla il governo della Cina riceve un bonus di 4 milioni dal tesoro nazionale della Cina.

DOMANDE FREQUENTI (FAQ)

Una fabbrica può essere distrutta anche da una flotta?

Le flotte non possono distruggere una fabbrica dal momento che non gli è consentito ritornare da una regione di mare ad una terrestre.

Quando è possibile per le nazioni usare le proprie unità militare per combattere?

Ci sono 2 possibilità:

1. Le nazioni che hanno scelto sulla ruota la casella "Manovra (Maneuver)" possono combattere contro gli eserciti e/o flotte nemiche
2. Le nazioni inattive possono combattere contro un qualsiasi esercito o flotta nemica che si è appena spostata in una regione nella quale la nazione inattiva possiede delle unità militari.

Un esercito ed una flotta possono combattere l'uno contro l'altra?

Questo è possibile se la flotta si trova ancora nel porto e la provincia del porto viene invasa da un esercito o l'esercito si trova già là.

Un esercito può invadere un'isola?

Soltanto le isole o gli arcipelaghi che hanno un nome come ad esempio il Giappone, le

Filippine, l'Indonesia, l'Australia e la Nuova Zelanda vengono considerate regioni terrestri e pertanto possono essere invase dagli eserciti. Tutte le altre, come il Madagascar, vengono semplicemente ignorate.

Che vuol dire che una ferrovia è "sospesa"?

Significa che, per esempio, se un esercito ostile cinese si trova a Novosibirsk, non è possibile andare da Mosca o da Murmansk a Vladivostok via treno. Neanche entrare a Novosibirsk tramite la ferrovia è permesso. Se per esempio un esercito russo si sposta dall'Ucraina verso Mosca, questo non potrà più usare la ferrovia per combattere l'esercito cinese che si trova a Novosibirsk.

Si possono piazzare gli standardi anche nelle province delle altre 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 uno stendardo viene rimosso dal tabellone?

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

Le obbligazioni possono essere restituite?

Si può restituire un'obbligazione soltanto se questa nazione riceve un'obbligazione che sia allo stesso nuova e più alta.

Un investitore può investire due volte se controlla una Banca Svizzera?

No. Se un giocatore usa la carta investitore non può usare anche la Banca Svizzera per investire una seconda volta.

Che succede quando la riserva di una nazione è stata totalmente utilizzata?

In questo caso non è possibile allestire ulteriori eserciti o flotte e/o piazzare altri stendardi. Le riserve della banca e della Banca Svizzera comunque sono illimitate.

I giocatori possono prestarsi o ricevere denaro in regalo?

No. I giocatori non possono dare o prendere in prestito né ricevere in alcun modo denaro in regalo da un altro giocatore o da un tesoro o dalla banca stessa. Sono autorizzati soltanto dare denaro ai propri tesori, oppure acquistare le obbligazioni durante il turno investitore come specificato nelle regole.

È permesso fare degli accordi?

Sì, non è proibito. Per esempio le nazioni possono accordarsi sulle zone di influenza oppure stipulare dei patti di non aggressione. Tuttavia non c'è nessuna regola che obbliga a tenere fede agli accordi. Anche quando gli accordi vengono mantenuti la situazione può cambiare improvvisamente a causa dei cambi nel controllo dei governi.

Quali stretti si possono oltrepassare con gli eserciti?

Gli eserciti possono spostarsi da Roma in Turchia e da Parigi a Londra (sempre che ci sia un collegamento ferroviario). Gli altri stretti (che non possono essere oltrepassati) sono segnalati con una linea tratteggiata arancione.

CONSIGLI STRATEGICI

Non dimenticate i punti potere

Soltanto quando una nazione costruisce delle fabbriche, piazza degli stendardi e alla fine gioca la Tassazione (Taxation) può aumentare i propri punti potere. Può non essere possibile evitare i conflitti con le altre nazioni, ma le nazioni che continuamente allestiscono truppe e dichiarano guerre non guadagneranno molti punti potere.

Siate prudenti quando vi concentrate su una nazione soltanto

Si può essere tentati di concedere le obbligazioni esclusivamente alla nazione che il giocatore controlla, in modo da stabilizzare il governo e permettere alla nazione di costruire fabbriche e pagare gli interessi. Ma questa può rivelarsi una strategia pericolosa se nessun investe e nessuno altro è interessato a vedere la

nazione prosperare. La nazione sarà attaccata prima di quanto ci si aspetti.

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 Investimento (Investor) della ruota, rallenterà lo sviluppo della nazione, ma in genere è il modo migliore di guadagnare soldi.

Uso della Banca Svizzera

La Banca Svizzera è molto utile per accaparrarsi molte obbligazioni di piccolo taglio che hanno interessi elevati. E se le precondizioni vengono soddisfatte di solito è una buona cosa forzare una nazione a fermarsi

sulla casella Investitore (Investor) per farle pagare gli interessi.

La fine del gioco può sopraggiungere in modo veloce ed inaspettato

Le nazioni ben sviluppate, che possiedono molte fabbriche e regioni tassabili sono in grado di progredire sulla barra del punteggio molto rapidamente. Una nazione ha bisogno di 3 sole fabbriche e 12 regioni tassabili per ricevere 10 punti potere, quindi può capitare facilmente che una nazione che si trova un po'

più indietro improvvisamente balzi in testa e concluda la partita raggiungendo i 25 punti.

Quanti sono i turni di Imperial 2030 normalmente?

Una tipica partita ad Imperial 2030 richiede all'incirca 120 turni individuali, cioè 20 turni a nazione. La partita di solito termina dopo che la nazione vincente ha svolto 4 volte la Tassazione. Tuttavia questo non significa necessariamente che il giocatore che controlla quella determinata nazione abbia vinto la partita.

CENNI SULLA STORIA DI IMPERIAL 2030

Dopo l'enorme successo di Imperial, pubblicato nel 2006, si è pensato di riutilizzare lo stesso sistema di gioco per creare un gioco nuovo. Il tema degli investitori internazionali che cercano il massimo ritorno ai propri investimenti, sfruttando le nazioni per il puro profitto personale, è salito particolarmente in auge nel corso della crisi finanziaria del 2008. la prevedibile ascesa delle nuove Grandi Potenze della Cina, dell'India e del Brasile hanno suggerito l'idea di creare una sorta di Imperial su vasta scala, con un tabellone che raffigurasse il globo ed ambientato nel futuro. Le condizioni geografiche di un tabellone che raffigura il mondo intero sono molto diverse da quelle di un tabellone con la sola Europa, in quanto i territori neutrali occupano uno spazio molto maggiore. Inoltre le regole sono state cambiate un po' e semplificate ove possibile. Creare un gioco con un tabellone così vasto richiede alcuni aggiustamenti. Tuttavia il design di certe regioni non ha alcun intento politico. Imperial 2030 non propone l'indipendenza dell'Alaska o del Quebec, ed il diritto di Israele o di altre nazioni indipendenti ad esistere non è in discussione.

Imperial 2030 ha subito un lungo percorso di playtest. Qui ad Amburgo meritano una menzione particolare Stephan Borowski, Lars Brüggling, ed i gruppi di gioco di Rieckhof e Jork. Un ringraziamento speciale va anche ai BrettspielBären (orsi dei giochi da tavolo) di Berlino, gli Heidelbergers, i giocatori di SpielPortugal, Martin Fallace e Mark Bigney. Mark, insieme a Ralph Anderson, è stato anche di grande aiuto nelle necessarie traduzioni in inglese. Alexander Jung ha creato le illustrazioni favolose, ed è stato sempre molto divertente lavorare con lui. Tante tante altre persone, che non posso qui elencare ad una ad una, hanno contribuito alla creazione di Imperial 2030. Ed infine, ma non per questo meno importante, Peter Dörsam è non soltanto un playtester coriaceo e resistente, ma anche l'editore, e senza di lui Imperial 2030 non sarebbe mai esistito.

I miei più sentiti ringraziamenti vanno a tutti quelli che in qualche modo hanno dato una mano affinché questo gioco divenisse realtà.

Amburgo, Ottobre 2009
Mac Gerdts

BREVE PANORAMICA: DIFFERENZE RISPETTO AD “IMPERIAL”

I giocatori che hanno già familiarità con Imperial possono trovare qui le maggiori differenze tra i due giochi:

Obbligazioni: ogni nazione ha un'obbligazione aggiuntiva del valore di 30 milioni in offerta, con un interesse di 9 milioni (pari al 30%).

Canali: le flotte possono usare il Canale di Panama e quello di Suez, ed anche gli eserciti possono essere trasportati attraverso i canali. Se una nazione controlla la Colombia o il Nord Africa con uno standard, può impedire ad un'altra nazione il passaggio attraverso il canale corrispondente (pag. 11).

Tassazione: ad ogni entrata corrisponde un bonus di riuscita fisso, come mostrato nella tabella delle tasse (pag. 14). Quindi il bonus non dipende dall'aumento delle entrate, e non è necessario segnare le entrate attuali con un segnalino di gioco. In aggiunta il bonus viene prelevato dal tesoro, non dalla banca. Se un tesoro ha pochi soldi, il bonus viene ridotto, in caso anche a zero.

Tabellone di gioco: in ogni nazione ci sono 4 province, e non è possibile costruire più di 4

fabbriche. Però ci sono molte più regioni neutrali e marine che in Imperial. Dato che la terra sferica, le regioni marini agli estremi est ed ovest del tabellone sono da considerarsi adiacenti gli uni agli altri.

Designazione: laddove in Imperial si usano gettoni tasse, in Imperial 2030 si usano piccoli standardi per occupare le regioni tassabili. Mentre in Imperial il giocatore che controlla una nazione ne possiede anche la bandiera, in Imperial 2030 questa carta viene chiamata “carta bandiera nazionale”.

Ruota: quando sulla ruota ci si sposta in avanti di più di 3 caselle, il pagamento ora varia in relazione al moltiplicatore di potere che la nazione ha già raggiunto sulla barra del punteggio: si deve pagare “1+moltiplicatore di potere” milioni.

Banca Svizzera: ogni giocatore che non controlla un governo riceve al suo posto una Banca Svizzera. Se una nazione prova a saltare la casella Investitore (Investor) quando il proprio tesoro ha fondi sufficienti a pagare tutti gli interessi, la Banca Svizzera può forzarla a fermarsi sull'Investitore.