

Imperial 2030

Promemoria e sintesi del regolamento a cura del signor Darcy

Il governo di una nazione va a chi, di quella nazione, vanta il maggior credito.
Le fabbriche iniziali sono quelle quadrate. Preparazione: vedasi il regolamento.
Quando una nazione arriva a 25 punti potere la partita finisce. Se per arrivare a questa fase *Taxation* fosse stata oltrepassata la casella *Investor*, le fasi 2 e 3 di quest'ultima non si eseguono.

Il punteggio è dato dagli interessi delle obbligazioni possedute moltiplicati per il moltiplicatore di potere della nazione relativa, sommati al denaro (1 milione = 1 punto). Chi ha più punti vince (spareggi: chi ha il maggior credito nella nazione con più potere; poi nella seconda nazione per credito; e così via).

Spostamento sulla ruota: 1-3 gratuito; 4-6: si paga (1 + moltiplicatore potere) milioni per ogni casella oltre la terza (deve pagare chi guida il governo).

Capitale del giocatore (segreto) separato dai tesori (pubblici). Non è possibile prendere denaro dai tesori, ma si può integrarli coi capitali personali.

La carta investitore va al giocatore che è seduto alla sinistra di chi controlla la Russia (se presente), altrimenti alla sinistra di chi controlla la Cina.

Gli accordi possono essere non rispettati.

Factory

Nazione controllata, provincia senza eserciti nemici. Costo: 5 milioni alla banca.

Production

Ogni fabbrica senza esercito nemico produce gratuitamente.

Import

Acquisto di massimo tre unità militari. Costo: 1 milione l'una (alla banca).

Possono essere posizionate in una qualsiasi provincia senza nemici della nazione.

Le flotte possono essere collocate solo sui porti.

Maneuver

Non si può accedere ai poli, né in Svizzera.

1. Flotte verso zona adiacente (se in porto, nel mare adiacente). Se in mare, non possono tornare in un porto. Battaglia 1:1 se richiesta (va chiesto), anche se non si muove.

2. Eserciti verso zona adiacente o via convoglio (da terra a terra anche per più navi adiacenti, una per esercito in ogni zona di mare attraversata).

Prima o dopo lo spostamento, ogni esercito possono muoversi nella nazione con la ferrovia, passando per province senza eserciti nemici. Battaglie idem con patate.

Battaglie con navi solo se ancora in porto. Se si invade, decidere le intenzioni: ostile blocca tutto, amichevole (sdraiato) no. Se una nazione ha una sola fabbrica non occupata, questa non può essere invasa né distrutta, se non da truppe amichevoli. Le fabbriche possono essere distrutte da tre eserciti se lasciata sguarnita. Si rimuovono anche i tre eserciti.

3. Bandiere nelle regioni neutrali occupate e non difese da altri (massimo quindici, oltre i quali si rimuovono le bandiere altrui senza aggiungere la propria).

La Colombia controlla Panama, il Nord Africa Suez: chi li controlla può decidere chi passa.

Investor

Le fasi 2 e 3 si eseguono anche se la casella Investor viene superata.

1. Interesse. Ogni giocatore con obbligazioni di quella nazione riceve gli interessi. Se i fondi della nazione non sono sufficienti, il governo deve provvedere di tasca sua.
2. Attivare l'investitore. Il giocatore che ha la carta investitore riceve 2 milioni dalla banca e li investe in una nazione (obbligazione disponibile, o da incrementare, sostituendola e pagando la differenza).
3. Svizzera. Chi ha una banca e non ha la carta investitore può a sua volta investire (senso orario a partire da chi ha la carta investitore), ma senza il bonus di due milioni.

Dopo le fasi, nuovi controlli di governo (bisogna superare il credito precedente). Se più di uno se lo contendono, conta ancora la posizione (senso orario dalla carta investitore).

Chi non controlla nessun governo riceve una banca svizzera, che terrà fino a un controllo di governo.

Chi ha una banca può forzare un governo a non oltrepassare la casella *Investor*, purché questo governo abbia denaro sufficiente a coprire tutti gli interessi.

La carta investitore passa al giocatore successivo in senso orario.

Taxation

1. Entrate. 2 milioni per ogni fabbrica non occupata, 1 milione per ogni stendardo. Dalla banca al tesoro.
2. Paga dei soldati. Il tesoro (se può) paga alla banca 1 milione per ogni nave ed esercito.
3. Bonus di riuscita. Il giocatore che governa riceve dalla nazione (se questa può) il bonus indicato sulla riga centrale.
4. Punti potere. Terza riga della tabella, in base alle entrate (il solo punto 1).

Varianti

Senza carta investitore. Meno frequenti i cambi di governo. Si può investire in una nazione dopo che ha svolto il suo turno, in senso orario dal giocatore che la governa. Dopo di ciò, le banche svizzere possono investire in una nazione a scelta.

Spazio Investor: solo interessi. Si può oltrepassare senza effetti.

Se a inizio gioco una nazione non ha ceduto obbligazioni, queste possono essere scelte dopo il turno della nazione precedente, a cominciare da chi governa quest'ultima.

Bonus solo per l'aumento delle tasse (regole di *Imperial*).

Bonus di riuscita solo se il gettito fiscale aumenta (quello attuale si indica col terzo segnalino): 1 milione ogni casella verso destra. Se diminuisce, il giocatore non deve pagare niente.