

## Imperial – aiuto per il giocatore

Azione	Sommario	soldi da	a
Import	Comprare 0-3 unità per 1M ciascuna, da piazzare in qualsiasi provincia non-occupata della propria nazione (le Flotte solamente nei porti)	tesoro →	banca
Production	Ogni Fabbrica non-occupata produce 1 unità (gratuita)		
Maneuver	Ogni unità può muovere al max di 1 spazio		
	<p>1 Con la prima mossa, le Flotte escono <u>definitivamente</u> nell'area di mare adiacente al porto, poi muovono solamente in spazi di mare; Flotte ancora in porto possono combattere vs Eserciti</p> <p>2 Gli Eserciti in province della propria nazione si possono muovere liberamente lungo la rete ferroviaria verso altre province della propria nazione, a meno che non inizino, passino o terminino la mossa in una provincia occupata. Lo si può fare prima o dopo la mossa. Una o più Flotte adiacenti possono “fare da ponte” ad un solo Esercito a turno</p> <p>Muovere unità in province neutrali (la provincia non ha un limite di unità):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- il giocatore che muove decide se la mossa è un attacco oppure no</li> <li>- l'attaccante decide eventualmente quale nazione attaccare</li> <li>- altre nazioni (in senso orario) dichiarano l'attacco o la pace vs l'unità che si muove</li> <li>- la risoluzione dei conflitti è con perdite 1:1</li> <li>- se alla fine del turno una provincia neutrale (anche spazio di mare!) è controllata da unità appartenenti ad una sola nazione, rimuovere eventuale gettone tasse e porre il gettone della nuova nazione</li> </ul> <p>Quando si muovono Eserciti stranieri in province proprie di una nazione, si deve dichiarare se questi sono ostili (in piedi) oppure amichevoli (rovesciati di lato). Per il resto si seguono le regole delle province neutrali</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le Fabbriche possono essere distrutte da 3 Eserciti stranieri ostili (e questi vengono a loro volta distrutti)</li> <li>- l'ultima Fabbrica non-occupata di una nazione non può essere distrutta (o occupata in modo <u>ostile</u>)</li> </ul> <p>3 Piazzare un gettone nella provincia/area di mare così conquistata (il gettone viene rimosso non appena ci sono <u>solamente</u> u. avversarie nell'area); non lo si può piazzare nella provincia propria di una nazione</p>		
Taxation			
	<p>1 Calcolare il reddito della nazione: 2M/Fabbrica non-occupata + 1M/gettone tasse</p> <p>2 Muovere il Tax Marker: pagare al giocatore controllante 1M/spazio mosso verso l'alto (<i>dividendo</i>)</p> <p>3 Muovere il Power Marker come indicato dalla Taxation Chart</p> <p>4 Ridurre il reddito da percepire delle spese di mantenimento (-1M/unità in gioco)</p> <p>5 Pagare le tasse risultanti al Tesoro</p>	banca →	giocatore
	<b>Se una nazione raggiunge i 25 power points, il gioco termina immediatamente</b>		
Factory	Costruisci una Fabbrica del tipo designato (blu/marrone) in una provincia propria della nazione (non-occupata) al costo di 5M	tesoro →	banca
Investor			
	<p>1 La nazione paga gli interessi a chi ne possiede le obbligazioni (come indicato sull'obbligazione stessa)</p> <p>Il giocatore che controlla la nazione deve eventualmente pagare di tasca propria se il tesoro della nazione non è sufficiente</p> <p><b>Se gli altri investitori non possono essere pagati integralmente, l'azione non può essere eseguita</b></p> <p>2 Il possessore della Investor Card riceve 2M e può investire in una unica obbligazione (o incrementare una obbligazione già in proprio possesso)</p> <p>3 Il giocatore che <u>all'inizio</u> della fase non controlla nessuna nazione (e non possiede la Investor Card), può investire in una obbligazione</p> <p><i>o ricevere 1M (opzionale)</i></p> <p>Passare la Investor Card al giocatore seduto alla propria sinistra. Il giocatore con il totale più alto di obbligazioni detiene il controllo della nazione (la parità favorisce chi ci è riuscito prima)</p> <p><b>* Se un giocatore perde la sua unica nazione (a 0 punti), riceve 1M dal giocatore che gliel'ha presa</b></p> <p><b>Gli step 2 &amp; 3 hanno luogo quando si va sulla casella <i>Investor</i> e anche quando è superata.</b></p> <p><b>Si può acquistare una nuova obbligazione o incrementarne una precedente pagando la differenza</b></p>	tesoro →	giocatore
		giocatore →	giocatore
		banca →	giocatore
		giocatore →	tesoro
		giocatore →	tesoro
		banca →	giocatore
Game End:	Il gioco termina non appena una nazione raggiunge i 25 power points. Il vincitore è il giocatore con il valore più alto dato dalla somma del valore delle obbligazioni + il contante dei soldi. Ciascuna obbligazione ha il valore degli interessi suindicati <i>moltiplicato</i> per il moltiplicatore del credito indicato dal Power Track. In caso di parità vince chi ha più crediti nei confronti della nazione che ha raggiunto i 25 punti		
Note:	La rotazione del turno avviene per nazione, non per giocatore al tavolo.		
	L'Action Marker di una nazione <u>deve</u> essere mosso in <u>senso orario</u> ed a ogni turno dal giocatore che la controlla. Il movimento è gratuito sino a 3 spazi, ogni ulteriore costa al giocatore 2M (max 6 spazi in tutto)	giocatore →	banca
	I giocatori non possono regalarsi soldi o prendere dal Tesoro della nazione controllata o dalla banca		
	Qualsiasi giocatore in qualunque momento può donare soldi al Tesoro di qualsiasi nazione		
	I gettoni tasse non possono essere volontariamente rimossi dal piano di gioco e il numero è limitante		