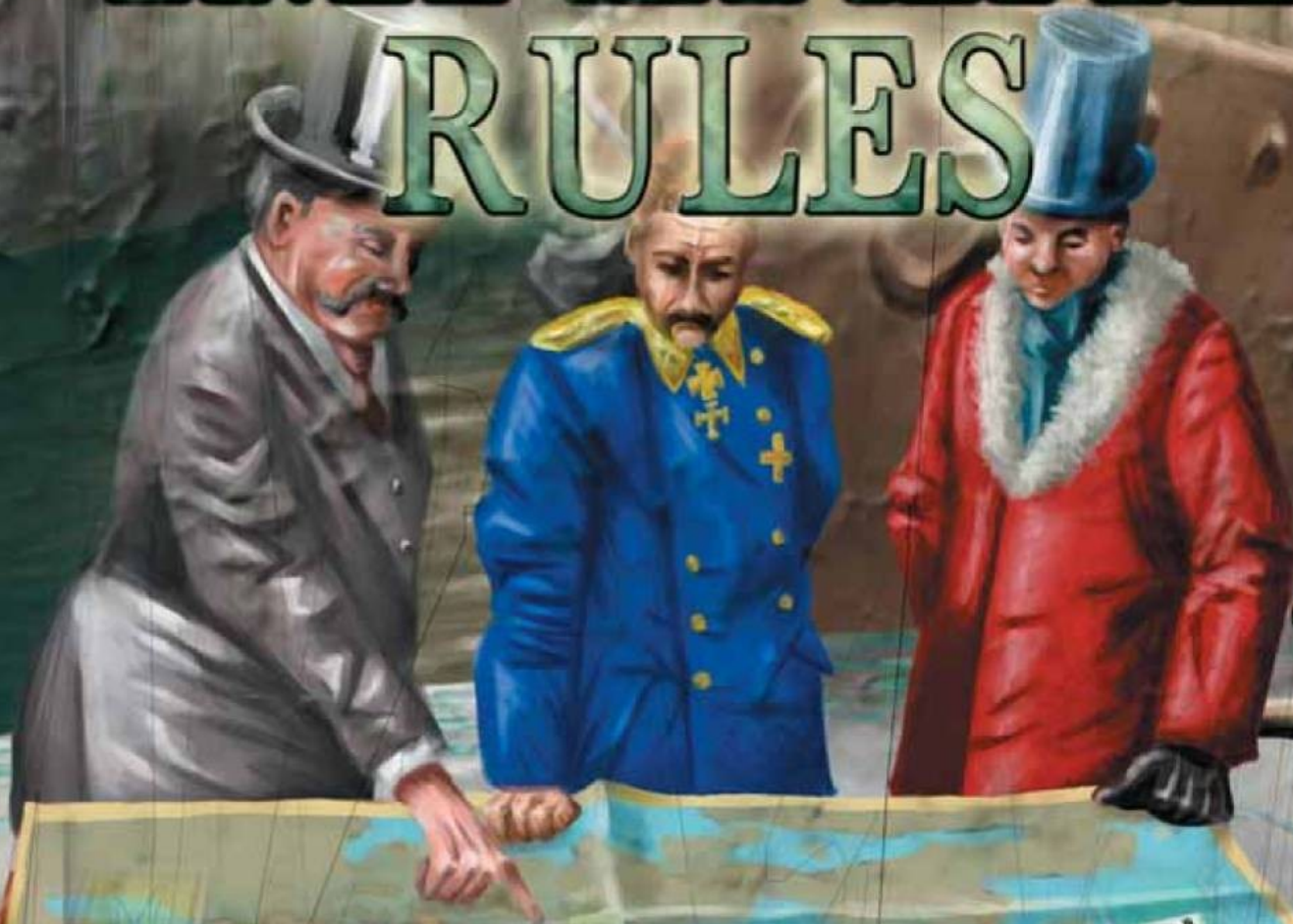
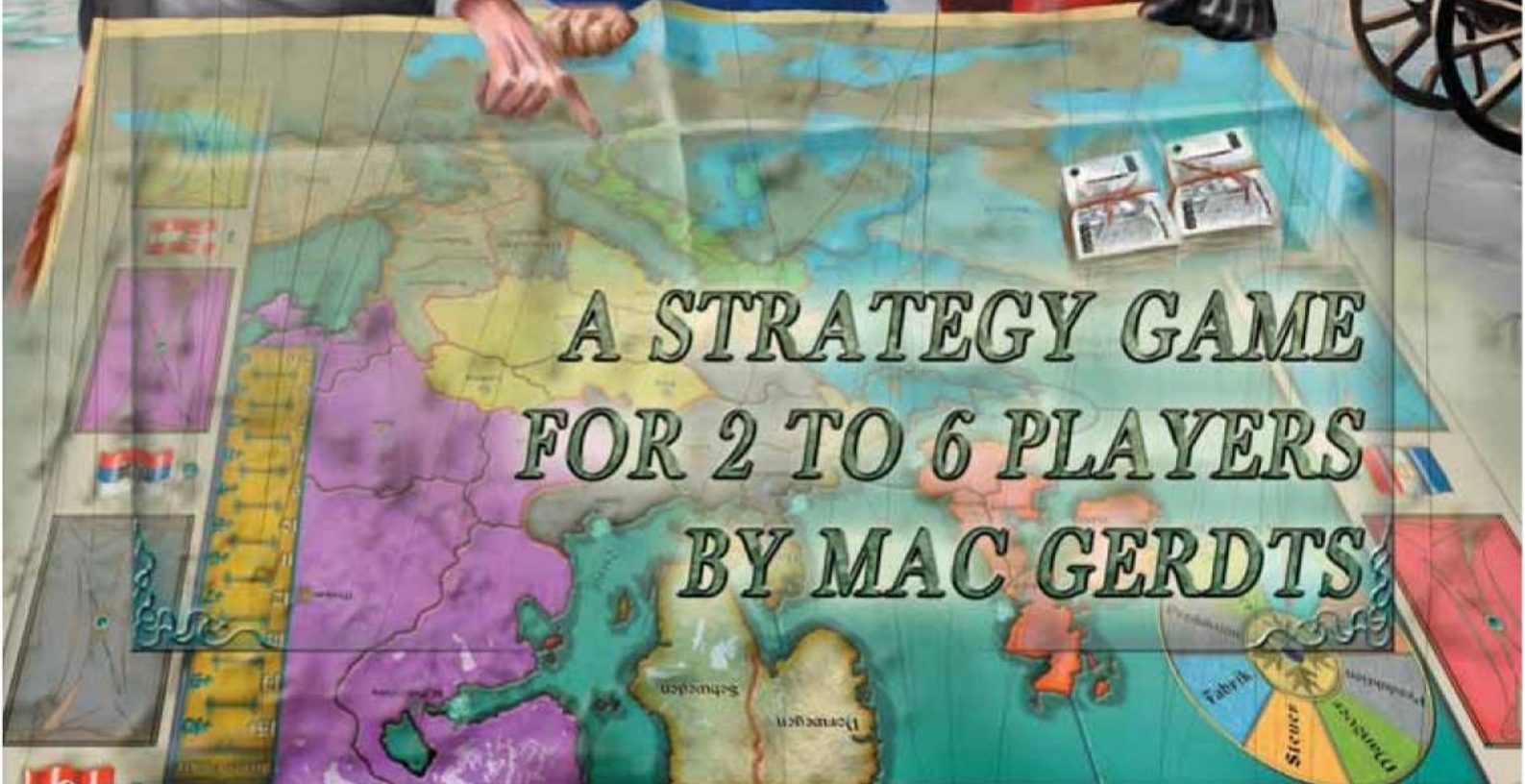


IMPERIAL RULES



A STRATEGY GAME
FOR 2 TO 6 PLAYERS
BY MAC GERDTS



IMPERIAL

Tartalom

TÁBLA.....	2
A JÁTÉK ELEMEL.....	3
ELŐKÉSZÜLETEK.....	3
1. Általános előkészületek.....	3
2. A kötvények elosztása.....	4
JÁTÉKMENET.....	5
A JÁTÉK MENETE / A JÁTÉK VÉGE.....	5
ÁLLAMKASSZÁK / A JÁTÉK KEZDETE.....	6
MEZŐK A ROTÁN.....	6
Gyárak.....	6
Termelés.....	6
Import.....	7
Manőverek.....	7
1. Flották.....	7
2. Hadseregek.....	7
3. Adójelzők.....	9
Befektető.....	9
1. Kamatok kifizetése.....	9
2. A befektető aktiválása.....	9
3. Zászló nélküli befektetés.....	10
Adó.....	10
1. Adóbevételek/ Eredményprémium.....	10
2. Pénzbevétel.....	10
3. Erőpontok összeadása.....	10
Stratégiai tippek:.....	11
Gyakran ismételt kérdések (FAQ).....	12
Az Imperial története.....	13
Befektetőkártyák nélküli variáció.....	13

A játék szabályait fordította:

Valentin

Szöveg: Mac Gerds, Peter

Dörsam Illustrations: Matthias

Cathrein Layout: Peter Dörsam

IMPERIAL

BEVEZETŐ

Európa az imperializmus korában.

Nemzetközi befektetők Európaszerte a legnagyobb befolyásra próbálnak szert tenni. Hitelekkel irányításuk alá vonják a hat európai nagyhatalom politikáját: az Osztrák-Magyar monarchiáét, Olaszországot, Franciaországot, Nagy Britanniáét, a Német birodalmét, és Oroszországot. Ezek az államok gyárakat építenek, flottákat és hadseregeket állítanak. A befektetők figyelik, ahogy az irányításuk alatt álló államok terjeszkednek, háborúskodnak, és adókat szednek, amikből a befektetőiknek kamatot fizethetnek.

Minden játékos egy-egy nemzetközi befektetőt személyesít meg és a játék kezdetekor legalább egy nagyhatalmat irányít. A későbbiekben hitelezéssel új államokban is irányítást szerezhetnek. Ezáltal folyamatosan változik az európai erőegyensúly, ami merőben új helyzeteket, stratégiai szövetségeket és konfliktusokat teremt.

Az Imperial egy változatos stratégiai játék dobókockák és kártyák nélkül 2-6 játékos részére, 12 éves kor felettieknek ajánlottan. A játék időtartalma kb. 2-3 óra.

IMPERIAL

TÁBLA

A táblán hat nagyhatalom található:

Oszták-Magyar monarchia, Olaszország, Franciaország, Nagy-Britannia, Német birodalom és Oroszország. A nagyhatalmakat a továbbiakban „állam”oknak nevezzük. Minden államnak 5 **saját** tartománya van. Az ezeken kívüli területeket, pedig országoknak hívják.

Országok „Svédország”

A 15 világosbarna ország a nagyhatalmak területén kívül esik. Kizárólag hadseregek léphetnek a területükre.

Tartomány „Berlin”

Minden államhoz öt saját tartomány tartozik, mindegyiken egy várossal. Minden városban egy gyárat szabad építeni, ami lehet fegyvergyár (15 barna város), vagy hajógyár (15 világoskék város).

Rota: A nagyhatalmak cselekvési lehetőségei.

Adószámláló

Az államok adóztatását itt jelezzük.



Pontjelölő

A hat állam hatalmi pontjait számláljuk itt.

Svájc (CH)

Az egyetlen semleges terület, ahová nem léphet hadsereg. A bank székhelye.

Tengeri terület „Jón tenger”

A 9 kék tengeri területre csak flottával lehet lépni.

Államkassza Olaszországé
Az olasz pénzek helye.

IMPERIAL

A JÁTÉK ELEMEI

- 1 tábla
- 48 hadsereg hat színben (10 sárga; 6 piros; a többiből színenként 8)
- 48 flotta hat színben (6 sárga; 10 piros; a többiből színenként 8)
- 60 adójelző hat színben (10 fakorong színenként)
- 30 gyár (15 barna fegyvergyár és 15 világoskék hajógyár)
- 18 hatszögletű jelző hat színben (a rotához, az adó és a pontjelző vonalra)
- 1 körjelző (fáfigura)
- 48 hitelkártya a nagyhatalmakhoz, továbbiakban: hitel (2, 4, 6, 9, 12, 16, 20, 25 millió)
- 6 zászló
- 1 befektetőkártya
- 1 üres kártya (tartaléknak)
- bankjegyek(50x1 millió,40x2millió, 30x5millió, 10x10millió)
- 1 szabálykönyv
- 1 "Hat nagyhatalom története" füzet

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Általános előkészületek (ahogy a képen)

A játékeljzók: Minden színből a három nyolcszögletű jelzőből egyet tegyük az alábbi helyekre: a rota közepére, az adószámláló legalsó mezőjére („2-5”) és a pontszámláló vonal első mezőjére („0”).

Gyárak: Minden állam két felépített gyárral kezd, amiket tegyük a négyzetes városokra. A barna városokra tegyük egy barna fegyvergyárat, a világoskék városokra pedig egy

világoskék hajógyárat. A maradék még meg nem épített 18 gyárat tegyük a tábla mellé. Ez lesz a bank készlete.

Hitelek: A 48 hitelből államonként alkossunk hat felfelé csökkenő paklit (tehát a legnagyobb hitel kerül legalulra). Minden paklit tegyük az állama szerinti kassza mellé.

Bank: A pénzt válogassuk szét, és tegyük a tábla mellé. Ez lesz a Bank.



IMPERIAL

ELŐKÉSZÜLETEK

2. A hitelek elosztása

A kezdőtőkét és a zászlókat a játékosok számától függően osztjuk szét. Minden zászló hátoldalán megtalálható a kezdőtőke mértéke.

4-6 játékos:

Minden játékos kap a bankból 13 millió kezdőtőkét (1 x 5 millió, 4 x 2 millió). A zászlókat képpel lefelé keverjük meg, és véletlenszerűen osszuk ki mindenkinek egyet.

3 játékos:

Minden játékos kap a bankból 26 millió kezdőtőkét (2 x 5 millió, 8 x 2 millió). Az Osztrák-Magyar monarchia, Olaszország és Franciaország zászlóit képpel lefelé keverjük meg, és véletlenszerűen minden játékosnak adjunk egyet. Ezután mindenki a már előtte fekvő zászló alapján vegye el a következőt:

Osztrák-Magyar monarchia Nagybritanniát
Olaszország Oroszországot
Franciaország a Német birodalmat

2 játékos:

Minden játékos kap a bankból 39 millió kezdőtőkét (3 x 5 millió, 12 x 2 millió). Az Osztrák-Magyar monarchia és Olaszország zászlóit képpel lefelé keverjük meg, és véletlenszerűen minden játékosnak adjunk egyet. Ezután mindenki a már előtte fekvő zászló alapján vegye el a következőket:

:Osztrák-Magyar monarchia Franciaországot és a Német birodalmat

Olaszország Nagybritanniát és Oroszországot

A **hitelek kezdőelosztása** a zászlók hátoldalán találhatóak. Minden játékos elveszi a zászló(i)n található hiteleket a megfelelő pakliból és befizetik az adott államkasszába a meghitelezett összeget. Amikor minden hitelre folyósítottuk a pénzt, a játékosok összes kezdőtőkéje valamely államok kasszájában van.

Az a játékos, aki egy államnak a legnagyobb hitelt adta, jogosult az állam zászlaját maga előtt tartani. Ez azt jelenti, hogy ő irányítja abban az országban a kormányt.

4 illetve 5 játékos esetén nincs az összeszászló kiosztva. Egy ilyen állam zászlóját az a játékos kapja meg, aki először ad ennek az államnak legalább egy 4 milliós hitelt. Ameddig valaki ezt az összeget nem folyósítja az állam részére, úgy a zászló addig a bankban marad.

Variáció gyakorlott játékosok részére

Ez a hitelelosztási variáció megnöveli a stratégiai lehetőségeket, így ezt csak gyakorlott játékosoknak ajánljuk.

Minden játékos a következő összeget kapja a bankból kezdőtőkének:

- 6 játékos esetén, 15 millió
- 5 játékos esetén, 18 millió
- 4 játékos esetén, 22 millió
- 3 játékos esetén, 28 millió
- 2 játékos esetén, 40 millió

Egy ugyancsak magabiztos játékos kezdheti a választást az Osztrák-Magyar monarchiával. Vegyen el egy osztrák-magyar hitelt a pakliból és fizesse a folyósított összeget az osztrák-magyar államkasszába. Ezután az óra járásának megfelelően a többi játékos is vehet egy osztrák magyar hitelt, és ha vett, fizesse be azt az államkasszába.

Ezután Olaszország következik. A kezdőjátékostól balra ülő választhat egy hitelt az olasz pakliból. Ezután az óra járása szerint a többiek is választhatnak egy hitelt (mindenki legfeljebb egyet).

Az előzőekben leírt módon sorban következik ezután Franciaország, Nagybritannia, a Német birodalom és Oroszország. Mindenki a választott hitelnek megfelelő összeget befizeti az adott ország államkasszájába.

IMPERIAL

A JÁTÉK MENETE

A hat imperialista nagyhatalom (állam) a táblán tevékenykedik. A játékosok nemzetközi befektetők, akik ezeknek az államoknak adnak hiteleket. Az a játékos, aki egy adott államnak a legnagyobb hitelt folyósítja, megszerzi ennek az államnak az irányítását, valamint ő határozza meg, hogy amikor ezen az államon van sor, milyen cselekedetet hajt végre. A továbbiakban ezt a játékost, az adott állam kormányát irányító játékosnak nevezzük. Függetlenül a játékosok számától a hat nagyhatalom (állam) minden játékban részt vesz.

Mező választása a rotán

Amikor egy állam sorra kerül, az állam kormányát irányító játékos választ egy mezőt a rotán és végrehajtja ezt az akciót. Az első körben szabadon lehet kiválasztani ezt a mezőt. Ezután már csak az óra járásának megfelelő irányba mozdíthatjuk az állam jelzőjét 1-3 mezővel előre. A jelzőnek mindenképpen mozognia kell előre. Amennyiben távolabbi mezőre szeretne lépni, mezőnként 2 milliót kell befizetnie a bankba a saját kasszájából. Azonban plusz befizetéssel is csak 6 mezőt lehet egyszerre lépni a rotán előre.



Példa:

Olaszország a Befektető mezőn áll. Amennyiben az Adóztatás mezőre szeretne lépni, négy mezőt kell előre lépnie. Olaszország kormányát irányító játékosnak (aki rendelkezik Ol. zászlójával) 2 milliót kell a bankba befizetnie. Abban az esetben, ha a Gyárak mezőre szeretne lépni, 4 milliót kellene kifizetnie stb..

A JÁTÉK CÉLJA / A JÁTÉK VÉGE

A játék folyamán az államok gazdasági (gyárak), ill. katonai hatalmukkal (adójelzők tengereken és országokon), hatalmi pontokat kapnak. Ezeket a pontjelzőn számláljuk. Amikor egy állam megszerez 25 hatalmi pontot, a játék véget ér. A játékosok egy államért járó pontjait a hitelek kamatjára és az állam pontjai után járó szorzó szorzataként számoljuk ki.

Példa:

Franciaországnak 17 hatalmi pontja van. A pontjelzőn a 17 pont felett 3-as szorzó van. A 12 milliós francia hitel után

5 millió kamat jár. Ezt beszorozzuk:

$$5 \text{ millió} \times 3 = 15 \text{ millió}$$

A játékosok kiszámolják a hitelek után járó összeget, és hozzáadják a saját kasszájukban található pénzt. Minden millió után jár egy győzelmi pont. A legtöbb győzelmi pontot elért játékos győz.

Egyenlőség esetén az nyer, aki a legerősebb államnak a legtöbb hitelt adta. Ha itt is egyenlőség van, megnézzük a második legerősebb államot stb..

IMPERIAL

ÁLLAMKASSZÁK / A JÁTÉK KEZDETE

Elkülönített pénztárak

A hat állami kasszáit és a játékosok magánkasszáit egymástól szigorúan elkülönítve kell kezelni. A játékosok kötelesek az általuk irányított államok kasszáit becsületesen kezelni. Nem használhatják magáncélokra az ott található pénzeket, nem kölcsönözhetnek azokból senkinek, és nem ajándékozhatnak belőlük. Azonban megengedett, hogy saját pénzüket ajándékozzák az államkasszába, így fedezve annak kiadásait.

Minden játékos jogosult bepillantani akármelyik államkasszába, így ellenőrizve annak hiteles kezelését, és ugyancsak jogosult a saját pénzkészleteit a többiek elől rejtve tartani. A játékosok egymásnak sem kölcsönözhetnek, vagy ajándékozhatnak pénzt. Ugyancsak nem kereskedhetnek egymás között a hitelekkel, és egyéb módon sem adhatják azokat tovább.

A játék kezdete

Az Osztrák-Magyar monarchia kezdi a játékot; ezután az óra járásának megfelelő irányban az államkasszák a tábla szélén látható sorrendjében (1. Osztrák-Magyar monarchia, 2. Olaszorsz., 3. Franciaorsz., 4. Nagybritannia, 5. Német birodalom és 6. Oroszország). Mindig lépünk az adott állam jelzőjével.

Ameddig egy államnak nem hiteleztek, addig annak nincs kormányzata. Ilyen esetben egy az érintett állam nem lép.

Adjuk a befektetőkártyát, annak a játékosnak, aki az Osztrák-Magyar monarchia zászlóját birtokló játékostól balra ül. Amennyiben nincs ilyen, új az Olaszország zászlajával rendelkező játékostól balra ülőnek adjuk.

MEZŐK A ROTÁN

A következő oldalakon a rota egyes mezőit tekinthetjük át.

GYÁRAK

Az állam maximum egy új gyárat építhet. A fegyvergyárat csak barna városokon, a hajógyárat csak a világosbarna városokon lehet megépíteni. Egy gyár csak **saját*** tartomány városában építhető meg, ahol nem áll ellenséges hadsereg (talpán álló)**. Minden városban csak egy gyár építhető.

Az állam kifizet a banknak 5 milliót és felállítja a táblán a választott városban a megfelelő gyárat.

Példa:

A Német birodalomnak vannak már gyárai Berlinben és Hamburgban. Kölnben van egy ellenséges hadsereg. Ezért gyárat csak Münchenben vagy Danzigban építhet. Ezért, ha a Német birodalom a rota gyárak mezőjére lép, építhet vagy egy hajógyárat Danzigban (világoskék), vagy egy fegyvergyárat Münchenben (barna). Ehhez be kell fizetnie a bankba 5 milliót.

* Lásd 2. oldal

** Lásd 9. oldal

TERMELÉS

Az állam „építhet” fegyvergyáranként egy hadsereget, és hajógyáranként egy flottát. Ezeknek a megépítése ingyenes. Azokban a tartományokban, amelyekben ellenséges hadsereg állomásozik (talpán álló), nem lehet gyártani. A megszállók sem termelhetnek idegen, elfoglalt tartományokban. Az új egységet mindig abba a tartományba tegyük, ahol az őt létrehozó gyár található. Ebben a kontextusban mindegy, hogy már hány darab katonai egység található az adott tartományban.

Példa:

A Német birodalomnak vannak már gyárai Berlinben, Hamburgban és Münchenben. Berlinben állomásozik egy ellenséges orosz hadsereg (talpán álló), Münchenben pedig egy baráti francia hadsereg (fekvő). Ezért, ha a Német birodalom a rota termelés mezőjére lép, felállíthat egy flottát Hamburgban és egy hadsereget Münchenben.

IMPERIAL

MEZŐK A ROTÁN

IMPORT

Az állam, amelyik erre a mezőre lép, maximum három katonai egységet vásárolhat a banktól, egyenként egymillióért. Ezeket bármelyik **saját** tartományában felállíthatja, amin nem állomásozik ellenséges hadsereg (talpán álló). Flottákat csak a világoskék városokra lehet tenni. Egy tartományra akár több katonai egységet is felállíthatunk.

Példa:

Az Osztrák-Magyar monarchia importál két flottát és egy hadsereget, amiért befizet a bankba 3 milliót. Mind a három egységet Triesztben állítja fel. A hadseregeket akár a maradék négy tartomány akármelyikében is felállíthatta volna.

MANŐVER

Ez a mezőt három lépéssel kell végrehajtani.

1. Flották

Minden flottát áttehetünk egy szomszédos tengeri területre (a tengeri területeket kék vonalak választják el egymástól). A flotta legyártása, vagy importálása után mindig egy kikötőre kerülnek. Ebből következik, hogy az első mozgásuk mindig a kikötő melletti tengerre vezet (horgony jelzi ezt a tengert). Amint egy flotta a tengeren van, soha nem térhet vissza már kikötőbe.

Példa:

Egy Hamburgba importált, vagy legyártott flotta csak az Északi tengerre futhat ki, mivel Hamburg horgonya az Északi tengeren van

Amikor egy flotta egy olyan tengerrészre lép, amin már van egy másik állam flottája, úgy harcra kerül sor, feltéve, hogy ezt a két fél közül valamelyik akarja. A csatákban a flották 1:1 arányban semmisülnek meg. A megsemmisült flottákat levesszük a tábláról. Az idegen területre lépő flottát vezető játékos választja ki, hogy melyik flották semmisülnek meg. Rögtön az új területre való belépés után az érintett államoknak el kell döntenie, hogy akarnak-e csatázni, vagy nem. Amennyiben senki nem akar, úgy a flották békeségben egymás

mellett maradnak. **Az aktív állam flottája akkor is csatázhat, ha nem mozog új területre.**

Példa a tengeri csatára:



Amennyiben a Lila flotta a Jón tengerre hajózik, Lilának el kell döntenie, hogy akar-e csatázni, vagy sem. Ha igen, el kell döntenie, hogy a sajátjával együtt a zöld, vagy a sárga flottát veszi-e le a tábláról. Amennyiben nem akar, a lila flotta a Jón tengerre lép. Abban az esetben, ha közvetlenül ezután sem a Sárga, sem Zöld nem akar csatázni, mind a három Flotta a Jón tengeren marad.

2. Hadseregek

Az aktív állam hadseregei beléphetnek egy szomszédos területre (kivéve Svájc). Alternatív lépésként, a játékos saját flottákkal átszállíthatja a hadseregeit tengeren keresztül is (konvoj). Ebben az esetben flottával átszállíthat egy vagy több olyan egymással szomszédos tengeri területen, amin áll saját flottája. Mindegyik flotta csak egy hadsereget szállíthat körönként.

A tengeri szállítás csak akkor lehetséges, ha a hadsereg közvetlenül a tengeri terület melletti szárazföldi területen áll, vagy elérheti ezt egy vasúti szállítással. (lásd következő oldal). A több tengeri területen történő szállításkor a flották nem mozognak el a tengeri területükről, a tengeri határokon átadják egymásnak rakományukat. A konvoj befejezése után a hadseregnek újra szárazföldön kell állnia.

IMPERIAL

MEZŐK A ROTÁN

Példa a tengeri szállításra:

Van két sárga hadsereg Triesztben. A flották segítségével egy hadsereg partraszállhat Algériában. Ebben az esetben természetesen a második hadsereget nem lehet már a Földközi tenger nyugati felére szállítani, mert az ott álló hajó már szállított ebben a körben. Ám Tuniszban partra szállhat, mert az a Jón tenger mellett is fekszik, és a Jón tengeren álló második flotta még nem szállított.



Vasúti szállítás: Minden államnak van vasúti hálózata, amely azonban csak a saját területeken belül működik és véget ér az állam eredeti saját határainál. Azokon a területeken, amiken ellenséges hadsereg áll (talpán álló), a vasúti hálózat nem működik, megszakad. A hadsereg lépése előtt, **vagy** után használhatja a saját területeken belül a vasúti hálózatot.*

Csaták: A szárazföldi csaták ugyan úgy zajlanak, mint a tengeriek. A csatákban 1:1 semmisülnek meg az egységek. Részletesebben lásd tengeri csaták. Flották és hadseregek csak akkor csatázhatnak egymással, ha a flotta még a kikötőben van. Ebben az esetben akár az ellenséges területre lépett, vagy akár a kikötőben álló hajó is csatát kezdhet.

Példa a vasúti szállításra:

A Hollandián álló hadsereg nem léphet be sem Dániába, sem Norvégiába, sem Svédországba. A közvetlen tengeri szállítás nem lehetséges, mert nincs a Német birodalomnak flottája a Hollandiával szomszédos tengeri területen. A hadsereg beléphet Hamburgba; Ezután akármelyik saját területre eljuthat a vasúttal, de a birodalom határait nem lépheti át, mert felhasználta a lépéslehetőségét, amikor Hamburgra lépett. Ebből adódóan eza hadsereg a Balti tengeren lévő flottát sem használhatja már. A második hadsereg azonban vonattal eljuthat pl. Hamburgba, onnan pedig egy saját lépéssel Dániába, vagy onnan konvojjal Dániába, vagy Norvégiába, vagy Svédországba.



* Dublinból nincs vasúti szállítás.

IMPERIAL

MEZŐK A ROTÁN

Más nagyhatalom tartományába belépés:

Amikor egy másik nagyhatalom saját tartományába lép egy hadsereg, az oda belépő hadsereget irányító játékosnak el kell döntenie, hogy e szándéka ellenséges, vagy baráti. Az ellenséges hadsereget talpal felállítva kell lehelyezni. Ez blokkolni fogja a tartomány termelését, az ebbe a tartományba történő importálást, az ide történő gyárépítést, és az itteni adóztatást. A baráti hadtestet lefektetve kell lehelyezni, és nem váltja ki a fent leírtakat.

Amennyiben egy államnak már csak egy olyan tartománya van amiben gyár van, úgy ebbe idegen hatalom ellenségesen nem léphet (talán álló). Az ide belépő hadseregeket csak elfektetve tehetjük le.

Lerombolás: Egy gyárat három hadsereggel lehet lerombolni, ha már nem áll itt a tartományt védő állam egy hadserege, vagy flottája sem. A gyárat és a 3 hadsereget levesszük a tábláról. Kivétel: Abban az esetben, ha egy államnak már csak egy gyára van, ahol nem áll ellenséges hadsereg (talpán álló), úgy ezt a gyárat nem lehet lerombolni.

Példa egy gyár lerombolására:



Velencében van egy hajógyár, és a kikötőben áll még egy flotta is. Először az egyik hadsereg Bécsből Velencébe mozog, és csatázik a flottával. Ezután a két hadsereg Budapestről vasúttal elmegy Bécsbe, majd kiegészülve az ott álló harmadikkal Velencébe mozog. Ekkor három hadsereg áll már Velencében és lerombolhatják az ott álló gyárat. Ebben az esetben mind a világoskék hajógyárat, valamint a három ellenséges hadsereget eltávolítjuk a tábláról.

3. Adójelzők

Egy állam adójelzőit letehetjük egy újonnan elfoglalt tengeri területre, vagy országba, ahol nem áll más állam katonai egysége. Az addig ott álló idegen jelzőt eltávolítjuk. Más államok **saját tartományaiba nem tehetünk adójelzőt.**

Az adójelző a területen marad mindaddig, amíg ezt a területet egy másik állam katonai egysége kizárólagosan el nem foglalja. Egy csata eredményeként előfordulhat, hogy egy a csatában részt nem vevő állam egysége marad kizárólag ezen a területen. Ebben az esetben az eredetileg ott álló jelzőt eltávolítjuk, és ennek az államnak a jelzőjét tesszük a helyére.

Amennyiben egy állam mind a tíz adójelzőjét lehelyezte a táblára, úgy többet már nem tehet le. Amint visszakap egyet, azt azonnal lehelyezheti egy általa egyedül birtokolt területre.

BEFEKTETŐ

Ezt a mezőt három lépéssel kell végrehajtani.

A 2. és 3. lépést akkor is végre kell hajtani, ha egy állam nem lépett rá a befektető mezőre, csak áthaladt felette jelzőjével. Ekkor először azt a mezőt kell végrehajtani, ahová a jelző érkezett.

1. Kamatok kifizetése

Minden játékosnak aki hitelt adott ennek az államnak, kifizetjük a kamatjradékát az állam kasszájából. Amennyiben a kassa nem tartalmaz elegendő pénzt, úgy a kormányt irányító játékos a saját kamatjradékából részben, vagy egészben ki kell hogy elégítse a követeléseket, illetve ha ez sem elég a saját pénzéből kell mindenkit kifizetnie.

2. A befektető aktiválása

A játékos, akinél a befektető kártya van (Befektető) 2 milliót kap a bankból, és hitelt adhat bármelyik államnak. Csak olyan hitelt választhat, amelyik az állam hitelpaklijában megtalálható. Választhat, hogy egy új hitelt vesz el, vagy ennek az államnak egy már nála lévő hitelt **növeli.**

IMPERIAL

MEZŐK A ROTÁN

Egy új hitel esetében befizeti az állam kasszájába a hitel teljes összegét, majd maga elé veszi az új hitelkártyát. Egy hitel növelésekor, pedig egy már meglévő hitelét cserél ki egy nagyobbra ugyanazon állam paklijában, és a különbözetet befizeti az állam kasszájába.

Példa:

A játékos elveszi Olaszország 12 milliós hitelét, és visszat teszi a pakliba a 4-milliós olasz hitelt. Ezután befizet az Olasz állam kasszájába 8 milliót.

3. Befektetés zászló nélkül

Minden játékos, aki nem irányít kormányzatot (nincs zászlója) és **nincs nála a Befektető kártya**, ugyancsak adhat egy hitelt. Ennek a menete megegyezik a Befektető kártyával való hitelezésnél leírtakkal, azzal a különbséggel, hogy nem kap a banktól 2 milliót.

Amennyiben több játékos is ebben a helyzetben van, a Befektető kártyát birtokló játékostól indulva, az óra járásával megegyező irányban hajtják végre a hitelezést.

A **befektetések után**, meg kell vizsgálni, hogy sor kerül-e kormányzatváltásra valamelyik államban. Ennek az eldöntésekor össze kell adni egy-egy játékos, egy államban szerzett hiteleit. Abban az esetben, ha valamelyik játékos befektetésével valamelyik államban **többet** hitelezett, mint az aktuálisan kormányt irányító játékos, akkor ez utóbbi átadja az állam zászlaját az új kormányzó játékosnak (egyenlőségénél a régi játékosnál marad a zászló). Amennyiben két játékos is több lett a befektetése, mint az addigi kormányzatot irányító játékosnak, és befektetések összege azonos, úgy az fogja az állam kormányát irányítani, aki az óra járásával megegyező irányban közelebb ül a Befektető kártyát birtokló játékoshoz.

Végül a Befektető kártyát a birtokosa átadja a tőle balra ülő játékosnak.

ADÓ

Ezt a mezőt három lépéssel kell végrehajtani.

1. Adóztatás / Eredményprémium

Egy állam adóbevételei a következőkből állnak:

- 2 millió minden egyes szabad gyár után
- 1 millió minden egyes adójelző után

Egy gyár akkor tekinthető szabadnak, ha nem áll a gyár tartományán ellenséges hadsereg. A maximális adóbevétel 20 millió (10 millió az 5 gyárért plusz 10 millió a 10 adójelző után). Amikor meghatároztuk az állam adóbevételét, jelezzük azt adószámlálón az állam jelzőjével. 5 millió vagy kevesebb adóbevétel esetén a jelző a legalsó mezőre kerül ("2-5"); ha az adó több, mint 15 millió, akkor pedig tegyük a legfelsőre ("15+").

Amikor átlépünk az adójelzővel egy új mezőre, akkor az állam kormányát irányító játékos kap mezőnként a bankból 1 milliót bónuszként. Nem kap a játékos pénzt, ha a jelző nem mozgott feljebb. Amikor az adóbevétel csökken, a játékosnak természetesen nem kell fizetnie semmit.

2. Adóbevétel

Amikor egy állam jelzője a rotán az adó mezőn áll meg, az államnak ki kell fizetnie a katonai egységeinek a zsoldját. Egy millióba kerül minden egyes hadsereg és flotta, amit le kell vonni az adókból szerzett pénzből. A bank csak a maradék pénzt fizeti ki az állam kasszájába. Amennyibe az eredmény negatív, a bank nem fizet semmit.

3. Hatalmi pontok szerzése

A hatalmi pontokat az államok az adószámlálón elért helyük szerint kapják. Az oszlop mellett jobbra található, hogy mennyivel kell a pontjelölő vonalon a jelzőjüket előrébb tenni.

Amikor egy állam eléri a 25 pontot, a játék véget ér. Amennyiben az Adó mezőre lépéskor áthaladtunk a Befektető mezőn is, akkor ennek ellenére a befektetések 2. és 3. lépését még végre kell hajtani.

IMPERIAL

MEZŐK A ROTÁN

Példa: _____

A német adójelző a 6-oson áll (millió), a pontjelzőn pedig az 1-n. A német szituáció a következő:



A Német birodalom az Adó mezőt választja a rotán.

1. A megállapított adó 7 millió (2 gyár és 3 adójelző). Tehát az adójelző a 6-osról (millió) a 7-esre (millió) ugrik. Mivel az adójelző egy mezővel feljebb került, a Német birodalmat irányító játékos kap 1 milliót a bankból, mint eredményprémium.
2. A német birodalomnak két hadserege és egy flottája van. Tehát 4 milliót kap az államkassza a bankból (7 millió adóból kivonjuk a 3 millió zsoldot).
3. A mező mellett +2 pontot láthatunk. Tehát a németek pontjelzőjét az 1-esről a 3-asra tesszük.

STRATÉGIAI TIPPEK

Ne feledkezz meg a hatalmi pontokról

Csak abban az esetben növekednek az állam hatalmi pontjai, ha épít gyárat, letesz adójelzőket, és nem utolsósorban rálép az Adó mezőre. Nem lehet a konfliktusokat más államokkal kikerülni, de azok az államok, akik kizárólag hadseregeket, flottákat állítanak és háborúznak, nem lesznek eredményesek a hatalmi pontok gyűjtésében.

Ne csak egy államba fektess

Csábító lehet, hogy minél több részvényt szerezz abban az államban, amiben a kormányzást irányítod, hogy stabilizáld az irányítást, gyárat építs, és kamatokot fizess magadnak. De ne feledd, hogy amint mások nem látnak lehetőséget az „államodban”, azon nyomban más nagyhatalmak le fogják azt rohanni.

Gondolkodj befektetőként

Természetesen fontos az irányításod alatt álló államot fejlesztened. Azonban nem szabad elfelejtened, hogy te alapvetően befektető vagy, akinek szüksége van likvid tőkére. A Befektető mezőre történő lépés bizony sok pénzbe kerülhet, és lelassíthatja az államodat, de ez a legfontosabb pénzforrásod.

Meglepően gyorsan befejeződik a játék

Azok az államok, amik megfelelően fejlettek, sok gyárral rendelkeznek, és nagy katonai erejük van, hihetetlenül gyorsan összeszedhetik a 25 hatalmi pontot. Csak 4 gyárra és 7 megadóztatott területre van szükség 10 hatalmi pont szerzéséhez. Ezért nem ritka, hogy egy addig „alvó” állam pillanatok alatt felfejlődik és befejezi a játékot.

IMPERIAL

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK (FAQ)

A hajógyáratok flották is lerombolhatják?

Nem a flották nem rombolhatnak le gyárat, mivel azután, hogy kifutottak a tengerre, már nem térhetnek vissza a szárazföldre.

Mikor csatázhatnak az államok a katonai egységekkel?

Két lehetőség van:

1. Az az állam, aki éppen a Manőver mezőre lépett mindig csatázhat ellenséges hadseregekkel és flottákkal.
2. Azok az államok, akiken nincs éppen sor, csatázhatnak annak az államnak a katonai egységeivel, amelyek éppen arra a területre léptek, ahol nekik is áll a katonai egységük. Ez akkor is igaz, ha egy „barátságos” egység lépett az adott területre.

Csatázhatnak flották és hadseregek egymással?

Ez csak akkor lehetséges, ha a flotta még nem futott ki a kikötőből, és erre a tartományra egy idegen hatalom lépett hadsereggel.

A szigetekre is léphetnek hadseregek?

Nem. A táblán a szigetek (mint például Szicília, Szardínia, Korzika, Kréta) nincsenek külön megnevezve, és nem is számítanak külön országoknak. Szigetekre nem lehet lépni.

Mit jelent, hogy a vasúti hálózat blokkolva van?

Például, ha egy ellenséges hadsereg Berlingen áll, Hamburgból, Kölnből, vagy Münchenből nem lehet vasúton eljutni Danzigba.

Tehetünk adójelzőt egy másik nagyhatalom egyik tartományába?

Nem. Egy másik nagyhatalom saját tartományának megszállása „csak” a katonai egységek gyártását, gyárat alapítását, illetve a gyárat utáni adóbevételeket akadályozza meg.

Mikor kell egy adójelzőt levenni a tábláról?

Amikor az adott területet egy másik állam kizárólagosan elfoglalja. Ez azt jelenti, hogy az adójelző addig ott maradhat, amíg ezen a területen akár több állam egységei állnak, vagy egy állam egységei sem tartózkodnak.

Vissza lehet adni hitelt?

Csak abban az esetben, ha az adott államnak egy másik, nagyobb hitelt folyósítottunk egyidejűleg.

Hitelezhet a Befektetőkártya birtokosa kétszer, ha nem irányít kormányzatot?

Nem. Nem lehet egyidejűleg a befektetőkártyával hitelezni, majd a kormányzati irányítás hiányát kihasználva újra hitelt nyújtani.

Mi történik, ha egy államnak kifogynak a készletei?

Ebben az esetben sem új katonai egységet, sem adójelzőt nem lehet a táblára helyezni.

Adhatnak a játékosok egymásnak kölcsönt, vagy kaphatnak ajándékba pénzt?

Nem. Tilos a játékosoknak egymás közt, vagy államkasszából, vagy akár a bankból kölcsönözniük, vagy ajándékként pénzt elfogadniuk. Am megengedett az államkasszákat anyagilag támogatni.

Köthetnek a játékosok egymással megállapodásokat?

Igen, ez megengedett. A játékosok köthetnek megnevezési szerződést, vagy megállapodhatnak érdekevezetekről. Azonban nincs is olyan szabály, ami alapján ezeket meg kellene tartaniuk. A szituáció minazonáltal hirtelen meg is változhat egy kormányzati hatalomátvétellel.

Amennyiben lenne még kérdésed, látogass el honlapunkra www.eggertspiele.com, vagy az IMPERIAL közvetlen oldalára: www.strategie-spiele.de/imperial

IMPERIAL

AZ IMPERIAL JÁTÉK TÖRTÉNETE

A nyolcvanas években az Imperiált csak szűk baráti körökben játszották, mert csak néhány kézzel készített példány létezett belőle.

A régi verzió a játékidő, összetettség és a játékmenet tekintetében, a kiadhatóság jegyében fejlesztettük. Ez egy olyan kihívás volt, melyet csak akkor vihettünk sikerre, ha elegendő időt és energiát szántunk a tesztelésre. Ahányszor újabb és újabb ötletek merültek fel, azokat intenzíven meg kellett tárgyalni és tesztelni, legtöbbjüket azonban így is el kellett vetni. Ám a játék alap gondolata semmiben sem változott az évek alatt:

Hat európai nagyhatalom rivalizál gazdaságilag és katonailag egymással, és ezeket váltakozó befolyással nemzetközi befektetők irányítják.

A legtöbb tesztjátékot valószínűleg a rieckhofi kulturális központban játszottuk Hamburgban. Emellett nagyon fontos voltak még a rendszeres hamburgi játékkervező összejövetelek is. Azonban még az USA-ban és Ausztráliában is sikerült a játékot tesztelnünk. Külön köszönet Peter Hawesnak és Ralph Andersonnak, akik kreativitásukkal sokat segítettek a játékfejlesztésben.

Ez a játék nem jöhetett volna létre Peter Eggert nélkül, aki a kezdetektől feltétlen lelkesedéssel állt az Imperiálhoz, Peter Dörsam mély játékanalízise és PD-Verlagbeli kiadói tevékenysége nélkül, Matthias Catrein nélkül, aki kiváló grafikai tehetségével hozzájárult a játék kinézetéhez, és nem utolsósorban mindazon játékosok segítségével, akiket nem áll módomban itt felsorolni. Köszönöm feleségemnek Kathianak, aki áldott állapota ellenére, végtelen türelemmel volt irántam és támogatott a játék fejlesztésének utolsó időszakában.

Minden játékosnak sok sikert, és fondorlatos befektetéseket kívánok.

Hamburg, September 2006

Mac Gerdts

A fordító köszöni Dunda segítségét a szabályszerkesztésben.

BEFEKTETŐKÁRTYA NÉLKÜLI VARIÁCIÓ

Ez a játékvariáció egyrészt stabilabb kormányzást és áttekinthetőbb játékmenetet biztosít. A másik oldalon viszont eltűnik az Imperial játékélményéből egy jelentős rész.

Ebben a variációban nem használjuk a befektetőkártyát. Ehelyett az állam lépése **után** minden játékos befektethet ebbe az államba. Tehát csak annak az államnak a hitelpaklijából választhatunk, amelyik éppen lépett.

Lássunk egy példát Olaszországgal:

Olaszország lépése után az olasz kormányt irányító játékos választhat először hitelt, majd a többiek is egymás után az óra járásával megegyező irányban.

Azok a játékosok, akik nem irányítanak kormányzatot, akármelyik államnak adhatnak hitelt. Tehát akár lépés előtt is. A befektető mezőre lépéskor csak az első lépést hajtjuk végre, a 2. és 3.-at nem.

IMPERIAL

SZABÁLYOK RÖVIDEN

Az államok jelzőiket az óra járásának megfelelő irányban mozgatják a rotán. (1-3 mezőig a mozgatás ingyenes; minden egyes további mező után a játékosnak fizetnie kell 2 milliót a bankba. Maximum 6 mezőt lehet egyszerre előre lépni).

GYÁRAK Egy gyár építése 5 millióba kerül az állam kasszájából.

Állam→*Bank* (barna város = fegyvergyár; világoskék város = hajógyár)

TERMELÉS Minden szabad gyár termel egy egységet. Egység lehelyezése: Abba a tartományba, ahol a gyár áll (flottákat a kikötőbe).

IMPORT Az állam vásárolhat maximum 3 egységet, darabját 1 millióért.

Állam→*Bank* Lehelyezés: Az állam bármely saját tartományába.

MANŐVER 1. A flották átmehetnek egy szomszédos tengeri területre. Csata: 1:1
2. A hadseregek átmehetnek egy szomszédos területre, vagy flottákkal egy másik szárazföldi területre (flottánként 1 hadsereg); továbbá lépésük előtt, vagy után a saját tartományokon belül vasúttal közlekedhetnek. Gyárat 3 hadsereggel lehet megsemmisíteni. Csata: 1:1
3. Adójelzőt tehetünk újonnan elfoglalt tengeri területre, vagy országra, ahol más államnak nincs katonai egysége (más állam tartománya kizárva).

BEFEKTETŐ 2. és 3.lépés akkor is, ha csak *elhalad a jelző a mező felett*

Állam→*Játékos* 1. A hitelek után járó kamatok kifizetésre kerülnek. A kormányt irányító játékosnak biztosítania kell a kifizetéseket.

Bank→*Játékos* 2. A befektetőkártyát birtokló játékos kap 2 milliót a bankból, majd ezután új hitelt nyújthat, vagy egy régebbit növelhet (Játékos fizet az államkasszába). Ezután a befektetőkártyát továbbadja a balra mellette ülő játékosnak.

Játékos→*Állam* 3. Kormányzatot nem irányító játékosok is befektethetnek.

ADÓ 1. Megállapítjuk az adó mértékét (szabad gyáranként: 2 millió; adó-jelzőnként 1 millió), majd jelezzük ezt az adószámlálón; majd a bank kifizeti a játékosnak az esetleges eredményprémiumot.

Bank→*Játékos*

Bank→*Állam*

2. Bank kifizeti az államnak az adók és a zsold különbözetét (katonai egységenként 1 millió)

3. A megszerzett hatalmi pontok (jobbra az adószámlálón) jelzése a pontszámlálón.

A játék vége: Amint egy állam eléri a 25 hatalmi pontot.

Győzelmi pontok: Államonként a hitelek kamatainak összege szorozva az állam szorzójával (0-5) + készpénz

További kérdések esetén látogasson el oldalunkra:

www.strategie-spiele.de/imperial

www.eggertspiele.com