

IMPERIAL 2030

Instrukcja



SPIS TREŚCI

PLANSZA	3
ELEMENTY GRY	4
PRZYGOTOWANIE GRY	4
PRZEBIEG GRY	6
CEL GRY / KONIEC GRY	6
SKARBCE / ROZPOCZĘCIE GRY	7
RONDEL – POLA AKCJI	7
Fabryka	7
Produkcja	7
Import	8
Manewry	8
Inwestor	11
Podatek	12
WARIANTY GRY „IMPERIAL 2030”	13
PYTANIA I ODPOWIEDZI	14
WSKAZÓWKI STRATEGICZNE	15
KILKA SŁÓW O HISTORII GRY „IMPERIAL 2030”	15
SKRÓT ZASAD	16

WPROWADZENIE

Świat roku 2030. Do zmagania o ekonomiczną dominację nad światem dołączyły nowe supermocarstwa: Chiny, Indie i Brazylia, których ambicją jest pokonanie dotychczasowych liderów (USA, Rosji i Europy) w wyścigu o władzę i wpływy. Jednak tych sześciu graczy stanowi jedynie narzędzie w rękach potężnych inwestorów sterujących polityczną rozgrywką.

Każdy gracz wciela się w jednego z inwestorów, którego głównym celem jest osiągnięcie jak największych zysków. Aby to osiągnąć, musi kontrolować odpowiednie mocarstwa we właściwym momencie. Jednak walka o władzę jest bardzo zacięta i niczego nie można być pewnym. Wciąż pojawiają się nowe okazje inwestycyjne, ale i wybuchają nowe konflikty.

„Imperial 2030” to gra dla 2–6 graczy, która w doskonały sposób łączy ekonomię i taktykę. Pozbawiona elementu losowego w postaci kóści czy kart będzie wyjątkowym sprawdzianem waszych strategicznych umiejętności!

PLANSZA

Plansza przedstawia mapę świata podzieloną na regiony 6 mocarstw oraz regiony neutralne, które mogą być podbite w trakcie gry. Rządy mocarstw są kontrolowane przez graczy ze Szwajcarii, które terytorium symbolicznie zaznaczono na mapie (żadna armia nie może jej zająć).

Tor punktacji

Przedstawia aktualny stan punktów wpływu każdego mocarstwa (0–25). Nad punktami danego mocarstwa znajduje się liczba oznaczająca jego poziom wpływów.

Regiony domowe

Każde mocarstwo posiada 4 regiony domowe. W każdym regionie domowym znajduje się 1 miasto. W brązowym mieście można zbudować zakład zbrojeniowy (produkuje czołgi), w niebieskim – stocznię (produkuje statki).

Regiony lądowe

Kolorem brązowym oznaczono 27 neutralnych regionów lądowych (nieależących do żadnego mocarstwa).

Tylko czołgi mogą do nich wkraczać.



Rondel

Za jego pomocą mocarstwa dokonują wyboru swoich akcji.

Skarbiec mocarstwa

Tutaj przechowywane są pieniądze i kafelki udziałów mocarstwa.

Region morski

Jedynie statki mogą wkraczać do 11 niebieskich regionów morskich.

Tabela podatkowa

W zależności od bieżącej wysokości podatków (pierwszy rząd) tabela wskazuje określoną premię za sukces (drugi rząd) oraz wzrost punktów wpływu (trzeci rząd).

ELEMENTY GRY

Elementy teksturowe

- 1 plansza
- 54 kafelki udziałów 6 mocarstw, nazywane udziałami (o wartościach: 2, 4, 6, 9, 12, 16, 20, 25 i 30 milionów)
- 90 flag w 6 kolorach (po 15 dla każdego mocarstwa)
- 6 kafelków rządów → 
- 1 kafelek inwestora → 
- 130 banknotów (35 x 1 milion, 55 x 2 miliony, 25 x 5 milionów, 15 x 10 milionów)
- 1 instrukcja
- 3 kafelki Banku Szwajcarskiego → 

Elementy drewniane

- 48 czołgów w kolorach 6 mocarstw (10 żółtych, 6 czerwonych, w pozostałych kolorach po 8)
- 48 statków w kolorach 6 mocarstw (6 żółtych, 10 czerwonych, w pozostałych kolorach po 8)
- 24 fabryki (12 brązowych zakładów zbrojeniowych i 12 niebieskich stoczni)
- 18 ośmiokątnych znaczników w kolorach 6 mocarstw (duży na rondel, po jednym małym na tor punktacji i tabelę podatkową – tylko w wariancie opisanym na s. 13)
- 1 znacznik tury (do oznaczania aktywnego mocarstwa)

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Początkowe rozstawienie

Znaczniki mocarstw: Połóżcie duży znacznik każdego mocarstwa pośrodku rondla; 1 mały znacznik na pierwszym polu toru punktacji („0”). 1 mały znacznik odłóżcie do pudełka, jest używany tylko w jednym z wariantów gry.

Fabryki: Każde mocarstwo rozpoczyna grę z 2 fabrykami na kwadratowych polach miast: brązową fabryką na brązowym mieście (zakład zbrojeniowy) i niebieską na niebieskim mieście (stocznia). Pozostałe 12 fabryk połóżcie obok planszy.

Kafelki udziałów: Podzielcie 54 kafelki udziałów na 6 stosów według przynależności do mocarstwa. Następnie w każdym stosie ułóżcie je w kolejności rosnącej, tak by kafelek o najniższej wartości był na wierzchu (liczba w prawym górnym rogu). Następnie umieśćcie stosy na planszy w skarbcach odpowiednich mocarstw.

Bank: Posortowane banknoty umieśćcie obok planszy.

wartość udziału

wypłacane
dywidendy



stopa zysku %



PRZYGOTOWANIE GRY

2. Startowe udziały oraz pieniądze

Ilość pieniędzy oraz kafelki rządów (największe kafelki z flagami), jakimi gracze dysponują na początku rozgrywki, są zależne od liczby graczy.

4–6 graczy:

Każdy gracz otrzymuje 13 milionów (1 x 5 milionów, 4 x 2 miliony) z banku. 6 kafelków rządów (te z dużą flagą) należy losowo rozdzielić pomiędzy graczy, tak aby każdy gracz otrzymał 1 kafelek.

3 graczy:

Każdy gracz otrzymuje 24 miliony (2 x 5 milionów, 7 x 2 miliony) z banku.

Graczom należy losowo przydzielić kafelki rządów Indii, Rosji i Chin. Następnie gracze dobierają drugi kafelek rządu w zależności od wylosowanego pierwszego, tak aby posiadali finalnie takie pary rządów:

Gracz A: Indie i USA, →



Gracz B: Rosję i Brazylię,

Gracz C: Chiny i Europę.

2 graczy:

Każdy gracz otrzymuje 35 milionów (3 x 5 milionów, 10 x 2 miliony) z banku.

Graczom należy losowo przydzielić kafelki rządów Rosji i Chin. Następnie gracze dobierają jeszcze po 2 kafelki, tak aby mieć finalnie takie trójki rządów:

Gracz A: Chiny, Europę i Brazylię,

Gracz B: Rosję, Indie i USA.

Każdy gracz otrzymuje ze stosu udziały wskazane na rewersie kafelka / kafelków rządów i wpłaca odpowiednią kwotę pieniędzy do skarbców odpowiednich mocarstw. Każdemu graczowi powinny zostać 2 miliony w gotówce. Reszta pieniędzy będzie już w skarbcach kontrolowanych przez nich mocarstw.

Gracze trzymają kafelki rządów przed sobą flagą do góry. Od teraz oznaczają one jedynie, że posiadacz danego kafelka rządu ma największej w nim udziałów i kontroluje dane mocarstwo.

W grze 4- i 5-osobowej gracze, którzy posiadają najwięcej udziałów w nierozdzielonych mocarstwach, przejmują nad nimi kontrolę – co oznaczają, kładąc przed sobą kafelek danego mocarstwa (na przykład w grze 5-osobowej jeden z graczy będzie kontrolować na początku gry 2 mocarstwa).

Jeżeli żaden gracz nie posiada udziału w danym mocarstwie, kafelek rządu tego mocarstwa na razie pozostaje w banku.

Na koniec **kafelek inwestora** otrzymuje gracz siedzący po lewej stronie gracza kontrolującego Rosję. Jeśli żaden gracz nie kontroluje Rosji, kafelek wędruje do gracza siedzącego na lewo od gracza kontrolującego Chiny.

Wskazówka dla 2–3 graczy:

Na rewersie każdego kafelka rządów widnieją numery oraz litery. Gracze mogą z nich skorzystać na początku gry podczas przydzielania kafelków rządów (nie muszą zaglądać do instrukcji). Po wylosowaniu pierwszego kafelka rządu dobierz kolejny z takim samym numerem w rozgrywce 3-osobowej albo kolejne dwa o pasujących literach w rozgrywce 2-osobowej.

Wariant dla doświadczonych graczy:

Wariant ten dotyczy sposobu przydzielania udziałów. Większa on strategiczne możliwości, na początku rozgrywki i dlatego zalecamy korzystanie z niego doświadczonym graczom.

Każdy gracz otrzymuje na początku rozgrywki następującą ilość pieniędzy z banku:

- w rozgrywce 6-osobowej – 13 milionów,
- w rozgrywce 5-osobowej – 15 milionów,
- w rozgrywce 4-osobowej – 19 milionów,
- w rozgrywce 3-osobowej – 25 milionów,
- w rozgrywce 2-osobowej – 37 milionów.

Wybiercie gracza rozpoczynającego. Gracz ten jako pierwszy posiada prawo wyboru 1 rosyjskiego kafelka udziału. Jeśli zdecyduje się go wziąć, wybiera kafelek ze stosu rosyjskich udziałów i wpłaca jego równowartość do skarbcza Rosji. Następnie, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z pozostałych graczy ma możliwość wyboru jednego z pozostałych rosyjskich udziałów i wpłacenia jego równowartości do skarbcza Rosji.

Potem przychodzi kolej na udziały chińskie. Cały proces przebiega analogicznie, przy czym pierwszym graczem, który podejmuje decyzję, jest gracz siedzący na lewo od gracza rozpoczynającego. Następnie, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z pozostałych graczy ma możliwość wyboru dowolnego z pozostałych chińskich udziałów i wpłacenia jego równowartości do skarbcza Chin.

W ten sam sposób oferowane są udziały Indii, Brazylii, Stanów Zjednoczonych i Europy. Za każdym razem gracze wpłacają równowartość kupionego udziału do skarbcza odpowiedniego mocarstwa. Na koniec każdy gracz, który nie kontroluje rządu żadnego mocarstwa, otrzymuje kafelek Banku Szwajcarskiego.

PRZEBIEG GRY

Plansza stanowi pole działania wszystkich 6 mocarstw. Gracze odgrywają role inwestorów, którzy pozyskują udziały, zasilając w ten sposób skarbcę mocarstw. Gracz, który zainwestował najwięcej pieniędzy w dane mocarstwo (ma w sumie udziały o największej wartości), kontroluje rząd tego mocarstwa i decyduje o jego akcjach na planszy. W dalszej części instrukcji gracz kontrolujący mocarstwo będzie też określany jako rząd tego mocarstwa. W trakcie gry kontrola nad danym mocarstwem może przechodzić z rąk do rąk różnych graczy.

Bez względu na liczbę graczy w grze zawsze biorą udział wszystkie mocarstwa.

Wybór akcji na rondlu

Gracz, który kontroluje dane mocarstwo, wybiera na rondlu akcję, którą dla tego mocarstwa przeprowadzi. Podczas pierwszej tury danego mocarstwa gracz kładzie jego znacznik na dowolnym polu rondla. W kolejnych turach znacznik należy przesuwac na rondlu zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Znacznik nie może pozostać na tym samym polu, musi zostać poruszony. Gracz może przesunąć znacznik do 3 pól za darmo. Jeśli przesuwa znacznik na dalsze pole, to musi ze swoich osobistych pieniędzy zapłacić do banku za każde dodatkowe pole:

1 milion + tyle milionów, ile wynosi poziom wpływu danego mocarstwa.

Na początku rozgrywki poziom wpływów każdego



mocarstwa wynosi 0, dlatego każde dodatkowe pole kosztuje 1 milion.

Maksymalny zasięg ruchu na rondlu wynosi 6 pól.

Przykład:

\$	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
----	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----

Chiny posiadają 11 punktów wpływu, a ich znacznik na rondlu znajduje się na polu akcji „Inwestor”. Aby wykonać akcję „Podatek”, znacznik musi pokonać 4 pola. Gracz będzie musiał za ten ruch zapłacić 3 miliony do banku ($1 + 2$). W przypadku wyboru pola „Fabryka” gracz musiałby zapłacić 6 milionów do banku itp.

CEL GRY / KONIEC GRY

Gdy mocarstwo wybierze akcję „Podatek”, zdobywa punkty wpływu dzięki swoim fabrykom (siła ekonomiczna) oraz zajęтым regionom morskim i lądowym (siła militarna). Punkty są odnotowywane na torze punktacji. Gra kończy się natychmiast, gdy ktoś z mocarstw osiągnie lub przekroczy limit 25 punktów.

Wynik gracza stanowią:

- dywidendy z posiadanych udziałów przemnożone przez poziomy wpływ danych mocarstw,
- osobista gotówka.

Przykład:



Na końcu gry Indie posiadają 17 punktów wpływu, co odpowiada poziomowi wpływów o wartości 3. Indyjski udział o wartości 12 milionów generuje dywidendy o wartości 5 milionów, co daje:

5 milionów (dywidendy) $\times$ 3 (poziom wpływów) = 15 milionów (zysk gracza)

$\times 2$	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
------------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Gracz dodaje wartości zysku ze wszystkich swoich udziałów, a następnie do otrzymanej sumy dolicza posiadaną gotówkę. Każdy zdobyty milion to 1 punkt zwycięstwa. Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa grę.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, który najwięcej zainwestował w najbardziej wpływowe mocarstwo (ma w sumie najbardziej wartościowe udziały). Jeśli remis się utrzymuje, gracze porównują swoje udziały w mocarstwie o drugiej największej liczbie punktów wpływu itd.

SKARBCE / ROZPOCZĘCIE GRY

Oddzielne fundusze

Zawartość skarbców poszczególnych mocarstw oraz indywidualna gotówka każdego gracza muszą być wyraźnie od siebie oddzielone. Gracz płaci swoją gotówką za dodatkowe pola na rondlu i udziały mocarstw. Koszt akcji mocarstwa (np. budowa fabryki czy import jednostek) jest pokrywany ze skarbcza mocarstwa.

Gracze zarządzają skarbcami kontrolowanych przez siebie mocarstw, ale nie mogą korzystać z nich w celu pokrycia osobistych wydatków. Gracze mogą natomiast w każdej chwili dołożyć do skarbcza osobistą gotówkę, aby wesprzeć mocarstwo finansowo.

Każdy gracz może w każdej chwili sprawdzić zawartość każdego ze skarbców, ale nie ma obowiązku ujawniać innym stanu swoich osobistych finansów.

Gracze nie mogą wzajemnie pożyczać sobie pieniędzy. Nie mogą także handlować między sobą udziałami ani zrzekać się ich w żaden sposób.

Rozpoczęcie gry

Rozgrywkę rozpoczyna Rosja. Następnie mocarstwa rozgrywają swoje tury zgodnie z kolejnością skarbców rozmieszczonych przy krawędzi planszy: 1. Rosja, 2. Chiny, 3. Indie, 4. Brazylia, 5. USA, 6. Europa.

Aby oznaczyć mocarstwo, którego tura właśnie trwa, należy użyć znacznika tury (duży drewniany pionek). Jeśli żadne udziały danego mocarstwa nie zostały wykupione przez graczy, mocarstwo to nie posiada rządu i jego tura jest pomijana.

Na początku gry **kafelek inwestora** jest przyznawany graczowi siedzącemu po lewej stronie gracza kontrolującego Rosję. Jeśli nikt nie kontroluje Rosji, kafelek otrzymuje gracz siedzący na lewo od gracza kontrolującego Chiny.



RONDEL – POLA AKCJI

Poniżej przedstawiono akcje dostępne na kolejnych polach rondla.

FABRYKA

Mocarstwo może wybudować 1 nową fabrykę w domowym mieście. Gracz płaci do banku 5 milionów ze skarbcza mocarstwa i umieszcza odpowiednią fabrykę w wybranym mieście na planszy. Brązowe fabryki (zakłady zbrojeniowe) mogą być zbudowane jedynie w brązowych miastach, a niebieskie fabryki (stocznie) tylko w niebieskich miastach. W każdym mieście można zbudować tylko 1 fabrykę. Fabryka może być zbudowana tylko w mieście należącym do danego mocarstwa i tylko wtedy, gdy w danym regionie domowym nie ma wrogich (stojących) armii.

Znaczenie stojących i leżących jednostek jest opisane w punkcie „Manewry”.

Przykład:

Europa posiada już fabryki w Paryżu i Londynie. Dlatego gracz stojący na polu „Fabryka”: może wybudować stocznię w Rzymie (niebieskie miasto) albo zakład zbrojeniowy w Warszawie (brązowe miasto). W tym celu płaci do banku ze skarbcza mocarstwa 5 milionów. Jeśli jednak w Warszawie stacjonowałaby wroga armia, gracz mógłby wybudować fabrykę jedynie w Rzymie.

PRODUKCJA

Każda fabryka mocarstwa może (nie musi) wyprodukować za darmo 1 czołg (zakład zbrojeniowy) albo 1 statek (stocznia). Nowe czołgi należy umieścić w regionie domowym, w którym znajduje się dana fabryka. Nowe statki – w mieście z fabryką (w porcie). Nie ma limitu liczby jednostek, które mogą znajdować się w jednym regionie.

Fabryka w regionie, w którym znajdują się wrogie (stojące) czołgi, nie może produkować. Tak samo wrogie mocarstwo okupujące fabrykę nie może za jej pomocą produkować.

Przykład:

Europa posiada fabryki w Londynie, Paryżu i Rzymie. W Paryżu stacjonuje wrogi (stojący) czołg chiński, a w Londynie sojusznicy (leżący) czołg amerykański. Jeśli gracz kontrolujący Europę wybierze na rondlu akcję „Produkcja”, będzie mógł umieścić nowy statek w Londynie i Rzymie, ale nie będzie mógł wybudować nowego czołgu w Paryżu.



MANEWRY

mocarstwa. Każdy statek może być wykorzystany do transportu tylko 1 czołgu na turę.

Konwój jest możliwy tylko w sytuacji, gdy czołg znajduje się w regionie sąsiadującym z regionem morskim albo przynajmniej ma możliwość dotarcia do niego połączeniem kolejowym (patrz: następny paragraf). W wyniku konwojowania czołg musi zakończyć swój ruch ponownie w regionie lądowym. Statek, który został przesunięty w tej samej turze, nadal może uczestniczyć w konwoju.

Przykład transportu morskiego (konwoju):



Jeden z czołgów znajdujących się we Władywostoku może zostać przesunięty za pomocą konwoju do Indonezji (albo do Filipin, Indochin, Szanghaju, Pekinu czy Korei). Drugi czołg nie mógłby być konwojowany przez region Morza Chińskiego, gdyż pierwszy czołg był już konwojowany przez obecny tam statek. Drugi czołg mógłby zostać przesunięty na przykład do Japonii, gdyż w regionie Morza Japońskiego obecny jest statek, który nie był jeszcze wykorzystany do transportu (region Korei jest dostępny także drogą lądową).

Transport kolejowy: Każde mocarstwo posiada sieć połączeń kolejowych pomiędzy swoimi regionami. Przed swoim normalnym ruchem lub po nim czołgi mocarstwa mogą być dowolnie transportowane drogą kolejową pomiędzy regionami domowymi. Jeśli w jakimś regionie domowym obecne są wrogi (stojące) czołgi, mocarstwo nie może korzystać z połączeń kolejowych w tym regionie.

Przykład transportu kolejowego:



Czołg indyjski z regionu Nowego Delhi może przenieść się koleją do Kalkuty, a następnie – wykorzystując akcję „Manewry” – zaatakować Indochiny lub Chongqing. Inna możliwość to transport koleją do jednego z regionów nadbrzeżnych i wykorzystanie transportu morskiego (konwoju) do zajęcia dowolnego regionu wokół Oceanu Indyjskiego. Czołg stacjonujący w Afganistanie mógłby się przenieść do Nowego Delhi i później za darmo koleją do nadbrzeżnego regionu domowego. Jednak w tym samym ruchu nie może przenieść się już przez Ocean Indyjski ani opuścić regionu domowego, bo wykorzystał już akcję „Manewry” na ruch między Afganistanem a Nowym Delhi.

MANEWRY - INWESTOR



Wyspy: Tylko 5 nazwanych wysp / archipelagów stanowią regiony lądowe, które mogą być zajmowane przez czolgi. Są to: Japonia, Filipiny, Indonezja, Australia i Nowa Zelandia. Inne wyspy (np. Madagaskar) należy ignorować. Jedyną wyspą, na którą można dotrzeć od strony kilku morskich regionów, jest Indonezja. Konwojowanie armii na tę wyspę jest możliwe z Oceanu Indyjskiego, Morza Tasmana i Morza Chińskiego.

Brak wejścia: Gracze nie mogą przemieszczać jednostek do białego obszaru regionów polarnych przy północnej krawędzi planszy ani do neutralnego regionu Szwajcarii.

INVESTOR

Ta akcja przebiega w 3 etapach. **Etap 2. i 3. przeprowadza się także w sytuacji, gdy znacznik mocarstwa nie zatrzyma się na polu akcji „Inwestor”, a jedynie je mija.** W takim przypadku gracz najpierw przeprowadza akcję z pola rondla, na którym zakończył swój ruch, a następnie wykonuje 2. i 3. etap „Inwestora”.

1. Wypłata dywidend

Gdy gracz wybierze aktywnym mocarstwem na rondlu akcję „Inwestor”, wszyscy gracze posiadający udziały tego mocarstwa otrzymują dywidendy z jego skarbcia. Jeśli w skarbcu zabraknie pieniędzy na wypłatę wszystkich należności, to gracz kontrolujący rząd tego mocarstwa musi pokryć je ze swoich osobistych pieniędzy. Jeżeli nie ma wystarczająco dużo pieniędzy, to nie może wybrać akcji „Inwestor”.

2. Aktywacja inwestora

Gracz posiadający kafelek inwestora otrzymuje z banku 2 miliony i może kupić udział dowolnego mocarstwa. Gracz wybiera dowolny z dostępnych udziałów (ze skarbców mocarstw). Może kupić 1 nowy udział albo zwiększyć wartość już posiadanego udziału.

Za nowy udział gracz płaci pełną kwotę do skarbcza mocarstwa i otrzymuje kafelek udziału. Za zwiększenie wartości udziału gracz płaci do skarbcza jedynie różnicę w wartości dwóch udziałów, po czym odkłada posiadany kafelek udziału o niższej wartości na stos, w zamian zabierając kafelek o wyższej wartości. Każdy gracz może mieć kilka kafelek udziału jednego mocarstwa.

Przykład:

Gracz zwraca na stos chiński kafelek udziału o wartości 4 milionów i w zamian zabiera z niego kafelek za 12 milionów. Gracz wpłaca 8 milionów różnicy do skarbcza Chin.

3. Inwestycje Banku Szwajcarskiego

Gracze, którzy posiadają kafelek Banku Szwajcarskiego i równocześnie nie posiadają kafelka inwestora, mogą dokonać teraz inwestycji. Proces inwestycji przebiega tak samo jak w przypadku inwestora, ale gracz nie otrzymuje 2 milionów z banku.

Jeśli kilku graczy posiada kafelek Banku Szwajcarskiego, inwestowanie odbywa się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, licząc od gracza posiadającego kafelek inwestora.

INWESTOR - PODATEK

Na końcu akcji „Inwestor” należy sprawdzić, czy nastąpiła zmiana rządu któregoś mocarstwa. Jeżeli któryś gracz dysponuje w sumie bardziej wartościowymi udziałami niż dotychczasowy rząd, to przejmuje kontrolę nad tym mocarstwem i otrzymuje kafelek rządu tego mocarstwa. Jeśli kilku graczy remisuje pod względem wartości udziałów to rząd przejmuje ten z remisujących, który siedzi najbliższej graczowi posiadającego kafelek inwestora, licząc w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Jeśli jakiś gracz nie kontroluje żadnego mocarstwa, otrzymuje w zamian kafelek Banku Szwajcarskiego. Gracz posiada go tak długo, dopóki nie przejmie kontroli nad jakimś mocarstwem. Wtedy musi zwrócić kafelek Banku Szwajcarskiego.

Kafelek Banku Szwajcarskiego upoważnia gracza do nakazania mocarstwu wykonującemu akurat akcję na rondlu zatrzymania się na polu „Inwestor”, jeśli rząd mocarstwa miał zamiar to pole minąć. Przymus ten może mieć jednak miejsce w sytuacji, gdy w skarbcu mocarstwa znajduje się wystarczająca ilość pieniędzy na wypłatę wszystkich dywidend.

Na koniec kartę inwestora należy przekazać kolejnemu graczowi przy stole zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

PODATEK

Ta akcja przebiega w 4 etapach.

1. Pobór podatków

Aktywne mocarstwo pobiera podatki:

- 2 miliony za każdą niezajętą fabrykę,
- 1 milion za każdą flagę na mapie.

Fabrykę uznaje się za niezajętą, jeśli w regionie, w którym się znajduje, nie są obecne żadne wrogie czołgi. Maksymalnie można pobrać 23 miliony (8 milionów za 4 niezajęte fabryki i 15 milionów za 15 flag). Bank wpłaca wartość zebranego podatku do skarbcza mocarstwa.

2. Wypłata żołdu

Mocarstwo wpłaca do banku ze swojego skarbcza 1 milion za każdą jednostkę militarną (czołgi i statki) na mapie. Jeśli skarbiec jest pusty, nie dokonuje się dalszych opłat.

3. Premia za sukces

Gracz otrzymuje ze skarbcza mocarstwa tzw. premię za sukces. Wysokość premii widnieje w środkowym rzędzie tabeli podatkowej: 1 milion za pobór podatków w wysokości co najmniej 6 milionów, 2 miliony za co najmniej 10 milionów itd. Jeśli wypłata żołdu była na tyle wysoka, że w skarbcu brakuje pieniędzy, gracz otrzymuje premię w najwyższej możliwej wysokości. (Może się też zdarzyć, że nie otrzymuje jej w ogóle).

4. Dodanie punktów wpływu

W zależności od wysokości zebranych podatków mocarstwo otrzymuje także punkty wpływu zgodnie z wartością w dolnym wierszu tabeli podatkowej. Punkty wpływu są niezależne od wypłaty żołdu oraz premii za sukces. Nowe punkty wpływu dodawane są do tych zdobytych w poprzednich turach na torze punktacji.

Kiedy któreś z mocarstw osiągnie 25 punktów wpływu, gra dobiega końca. Jeśli w tej ostatniej turze gry zostało minięte pole akcji „Inwestor”, to pomija się już jego działanie.

Bonus (mil.)	0	1	1	2	2	3	3
Wpływ (punkty)	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6

PODATEK

Przykład:



USA wybiera na rondlu akcję „Podatek”.

1. Bank wpłaca do skarbcza mocarstwa 11 milionów (6 za 3 niezajęte fabryki i 5 flag).
2. USA wypłaca żółd swoim jednostkom militarnym (2 statki i 1 czołg) w wysokości 3 milionów (do banku).

Podatek (mil.)	0-5	6	8	10	11	12
Premia (mil.)	0	1	1	2	2	3
Punkty wpływu	0	+1	+2	+3	+4	+5

3. Zgodnie ze wskazaniami tabeli podatkowej (środkowy rząd) gracz otrzymuje ze skarbcza 2 miliony premii za wypracowany sukces.
4. Tabela podatkowa wskazuje „+4” punkty wpływu (dolny rząd), więc gracz dodaje 4 punkty mocarstwu na torze punktacji.

WARIANTY GRY „IMPERIAL 2030”

Poniższe warianty gry można rozgrywać osobno lub łączyć ze sobą.

Wariant: Brak kafelka inwestora

Wariant powoduje rzadsze zmiany kontroli rządów.

Usuń kafelek inwestora z gry. Zamiast niego każdy gracz może zainwestować w udziały mocarstwa natychmiast po turze tego mocarstwa.

Na przykład:

Po turze zakończonej przez Chiny gracz je kontrolujący może kupić chiński kafelek udziału. Następnie mogą to uczynić wszyscy pozostali gracze, począwszy od gracza siedzącego przy stole na lewo od gracza kontrolującego Chiny, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

Uwaga: gracze posiadający kafelek Banku Szwajcarskiego mogą zainwestować w dowolne wybrane przez siebie mocarstwo. Następnie swoją turę rozgrywają Indie.

Na polu „Inwestor” na rondlu wypłacane są jedynie dywidendy. Minięcie tego pola nie uruchamia żadnych działań.

Jeśli na początku gry nie został wykupiony żaden udział któregoś mocarstwa, to gracze mogą kupić jego udziały natychmiast po turze poprzedzają-

cego mocarstwa. Jako pierwszy może dokonać inwestycji gracz kontrolujący to mocarstwo.

Wariant: Premia tylko za wzrost podatku

Gracze otrzymują premię za sukces tylko w przypadku, gdy uda im się podnieść wartość podatku kontrolowanego przez siebie mocarstwa. Bieżąca wartość podatku jest oznaczana za pomocą trzeciego ośmiokątnego znacznika w środkowym rzędzie tabeli podatkowej. Za każde pole, o które znacznik przesuwa się w prawo, rząd (gracz) otrzymuje premię 1 miliona ze skarbcza mocarstwa. Jeśli natomiast wartość podatku spadnie i znacznik przesunie się w lewo, gracz nie ponosi z tego tytułu żadnych kosztów.

Przykład:

Podatek (mil.)	0-5	6	8	10	11	12
Premia (mil.)	0	1	1	2	2	3
Punkty wpływu	0	+1	+2	+3	+4	+5

W powyższej sytuacji wartość podatku pobieranego przez rząd Chin wzrosła do 12 milionów. Żółty znacznik należy przesunąć na torze premii o 4 pola w prawo. Gracz kontrolujący Chiny otrzymuje więc premię w wysokości 4 milionów z chińskiego skarbcza.

PYTANIA I ODPOWIEDZI

Czy statki mogą niszczyć fabryki?

Statki nie mogą niszczyć fabryk, bo nie mogą wkraczać do regionów lądowych po tym, gdy wypłynęły w morze.

Kiedy mocarstwa mogą wysłać swoje jednostki militarne do walki?

Istnieją 2 takie sytuacje:

1. Gdy mocarstwo wybierze na rondlu akcję „Manewry”, jego jednostki mogą walczyć przeciwko obcym jednostkom.

2. Jednostki nieaktywnego mocarstwa mogą wywoływać bitwę, jeśli aktywne mocarstwo wkroczy do zajmowanego przez nie regionu (niezależnie, czy wkraczające jednostki są nastawione pokojowo, czy wrogo).

Czy czołgi i statki mogą walczyć ze sobą?

Jest to możliwe, ale tylko w sytuacji, gdy statek znajduje się jeszcze w porcie, a do jego regionu domowego wkroczy obcy czołg.

Czy czołgi mogą wkraczać na wyspy?

Tak, ale tylko na 5 nazwanych wysp / archipelagów, które stanowią regiony lądowe. Są to: Japonia, Filipiny, Indonezja, Australia i Nowa Zelandia. Inne wyspy, na przykład Madagaskar, należy ignorować. Grenlandia jest niedostępna nie tylko z powodu braku nazwy, ale także dlatego, że znajduje się już na obszarze regionów polarnych.

Co oznacza zablokowanie działania sieci kolejowej?

Jeśli na przykład wroga armia Chin stacjonuje w Nowosybirsku, wtedy niemożliwe jest przedostanie się kolejną z Moskwy lub Murmańska do Władywostoku. W takiej sytuacji nie można także dostać się kolejną do Nowosybirska. Jeśli przykładowo jednostka rosyjska przemieściłaby się z Ukrainy do Moskwy, to nie może skorzystać z połączenia kolejowego, aby walczyć z chińskim czołgiem w Nowosybirsku.

Czy można umieszczać flagi w regionach domowych innych mocarstw?

Nie. Ale wroga okupacja regionu domowego innego mocarstwa uniemożliwia mu umieszczanie w nim jednostek militarnych, pobór podatków za znajdującą się w niej fabrykę, korzystanie z sieci kolejowej oraz budowę fabryki.

Kiedy z planszy usuwana jest flaga?

Jedynie w przypadku, gdy w regionie jest obecne tylko jedno (nowe) mocarstwo. To oznacza, że dopóki w regionie znajdują się jednostki różnych mocarstw lub żadne, flaga pozostaje na miejscu.

Czy gracze mogą oddawać udziały?

Jest to możliwe tylko w momencie, gdy gracz otrzymuje w zamian nowy udział danego mocarstwa o wyższej wartości.

Czy inwestor może dokonać dwukrotnie inwestycji, jeśli posiada kafelek Banku Szwajcarskiego?

Nie. Jeśli gracz użyje kafelka inwestora, nie może dokonać powtórnej inwestycji z pomocą Banku Szwajcarskiego.

Co się dzieje w przypadku, gdy wszystkie zasoby mocarstwa zostaną wykorzystane?

W takim przypadku mocarstwo nie może budować nowych jednostek lub nie może umieszczać w regionach nowych flag. Nielimitowane są natomiast zasoby banku (gotówka, kafelki Banku Szwajcarskiego).

Czy gracze mogą pożyczać lub przekazywać sobie pieniądze?

Nie. Gracze nie mogą pożyczać ani przekazywać sobie pieniędzy. Nie mogą także pożyczać ani pobierać pieniędzy z banku lub ze skarbców mocarstw. Gracze mogą jedynie przekazywać swoje pieniądze do skarbcza kontrolowanego przez siebie mocarstwa, a także kupować udziały mocarstw i w ten sposób zasilać ich skarbcę.

Czy gracze mogą dokonywać między sobą różnych ustaleń?

Tak, nie jest to zabronione. Mocarstwa mogą na przykład ustalać między sobą strefy wpływów, a nawet zawiązywać pakt. Jednakże w grze nie istnieją zasady regulujące te sprawy, więc gracze nie są zobowiązani dotrzymywać tych ustaleń! Pamiętajcie także, że wszelkie ustalenia mogą się zdezaktualizować w obliczu zmiany rządu.

Którymi cieśninami mogą przemieszczać się czołgi?

Czołgi mogą przemieszczać się z Rzymu do Turcji oraz z Paryża do Londynu (gdzie istnieje połączenie kolejowe). Inne cieśniny są niedostępne, co zostało na mapie oznaczone za pomocą przerywanej pomarańczowej linii.

WSKAZÓWKI STRATEGICZNE

Nie zapominajcie o punktach wpływu

Mocarstwo zdobywa punkty wpływu poprzez budowę fabryk, umieszczanie na planach nowych flag i przeprowadzanie akcji „Podatek”. O ile unikanie wszelkich konfliktów raczej nie jest możliwe, to należy wziąć pod uwagę, że mocarstwo zaangażowane w częste potyczki zbrojne nie ma szans na zdobycie wielu punktów wpływu.

Nie skupiajcie się tylko na jednym mocarstwie

Wiemy, że bardzo kusząca jest wizja umacniania swojej kontroli w jednym mocarstwie, zakup tylko jego udziałów, rozbudowa jego zakładów przemysłowych i wypłata jego dywidend. Ale ta strategia może okazać się zdradliwa, jeśli pozostali gracze zignorują swój wkład w rozwój tego mocarstwa. W konsekwencji zostanie ono prędzej czy później zaatakowane.

Dbajcie o swoje zasoby finansowe

Oczywiście bardzo istotne jest dbanie o rozwój mocarstwa, nad którym sprawujemy kontrolę. Niemniej jednak nie zapominajcie, iż jesteście inwestorami, których głównym zadaniem jest zwycięstwo poprzez maksymalizację swojego zysku. Wykonywanie akcji „Inwestor” na rondlu może spowolnić rozwój mocarstwa, ale zazwyczaj jest to najlepszy sposób na podreperowanie stanu swoich finansów.

Korzyści z posiadania kafelka Banku Szwajcarskiego

Bank Szwajcarski jest bardzo przydatny w poszukiwaniu wielu tanich udziałów o wysokiej wartości dywidend. I bardzo często opłacalne zagrażanie stanowi wymuszenie na mocarstwie postępu na polu „Inwestor” i wypłaty dywidend (oczywiście o ile zostały spełnione ku temu warunki).

Zakończenie gry może nastąpić niespodziewanie

Wysoko rozwinięte mocarstwa posiadające wiele fabryk i regionów podatkowych mogą bardzo szybko przesuwać się na torze punktacji. Potrzeba jedynie 3 fabryk i 12 regionów podatkowych, aby zdobyć 10 punktów wpływu. Dlatego możliwe jest, że mocarstwo znajdujące się dotąd w tyle na torze punktacji niespodziewanie wyprzedzi liderów i zakończy grę, osiągając pułap 25 punktów.

Ile tur zazwyczaj trwa rozgrywka?

Zazwyczaj rozgrywka trwa około 120 tur, czyli 20 tur na każde mocarstwo. Gra kończy się często po czterokrotnym przeprowadzeniu akcji „Podatek” przez zwycięskie mocarstwo. Aczkolwiek nie oznacza to automatycznej wygranej gracza kontrolującego to mocarstwo.

KILKA SŁÓW O HISTORII GRY „IMPERIAL 2030”

Wydana w 2006 roku gra „Imperial” okazała się tak dużym sukcesem, że od razu zrodziła się w naszych głowach myśl, aby stworzyć kolejną grę opartą na tym samym mechanizmie. Temat inwestorów działających na skalę międzynarodową, poszukujących okazji do maksymalizacji swoich zysków i wykorzystujących w tym celu potencjał ekonomiczny światowych mocarstw zyskał nagle niebywałą uwagę w obliczu finansowego kryzysu w 2008 roku. Przewidywane powstanie nowych supermocarstw: Chin, Indii i Brazylii, skłoniło nas ostatecznie do umiejscowienia akcji gry w przyszłości. Ponadto poszerzenie mapy do obszaru całego świata spowodowało wzrost liczby regionów neutralnych w porównaniu z poprzednią mapą Europy. Równocześnie potrzebne były drobne zmiany w zasadach i uproszczenie niektórych z nich. Rozgrywka na mapie świata wymagała specyficznego dostosowania. Jednakże nie należy traktować przynależności pewnych regionów jako manifestacji naszych politycznych zapatrywań. Gra „Imperial 2030” nie postuluje niepodległości Alaski czy Quebecu, tak samo jak prawa Izraela i innych niezależnych państw nie powinny być na podstawie naszej gry kwestionowane.

„Imperial 2030” został przetestowany i dopracowany dzięki zaangażowaniu wielu grup graczy. W Hamburgu pragniemy podziękować szczególnie: Stephanowi Borowskiemu, Larsowi Brüggowi oraz grupom z Rieckhof i Jork. Spoza Hamburga podziękowania należą się: Brettspielbären z Berlina, grupie Heidelbergers z Burg Stahleck, graczom z Spielportugal, Martinowi Wallace'owi i Markowi Bigneyowi, którzy razem z Ralphem Andersonem pomogli nam także przy tłumaczeniu tekstu na język angielski. Alexander Jung jest autorem niesamowitej oprawy graficznej, a praca z nim stanowi zawsze cudowne doświadczenie. Do powstania gry przyczyniło się jeszcze wiele innych osób, których nazwisk nie sposób tu wymienić. Nie możemy zapomnieć o udziale Petera Dörsama, który jest nie tylko zatwardziałym testerem, ale także wydawcą. Bez niego wydanie tej gry byłoby po prostu niemożliwe.

Moje wielkie podziękowania kieruję do wszystkich, którzy powołali „Imperial 2030” do życia!

Hamburg, październik 2009 r.

Mac Gerds

Przygotowanie gry

1. Umieść po 6 znaczników mocarstw na środku rondla i na torze punktacji na polu „0”.

2. Umieść po 2 fabryki w każdym mocarstwie na kwadratowych polach miast (kolor fabryki i miasta musi się zgadzać).

3. Posortuj udziały i umieść je w stosach w odpowiednich skarbcach (w kolejności rosnącej, najmniej wartościowy na górze).

4. Rozdadź pieniądze i kafelki rządów:

- 4–6 graczy:
13 milionów
1 losowy rząd dla każdego gracza
- 3 graczy:
24 miliony
1) USA, Indie 2) Brazylia, Rosja 3) Europa, Chiny
- 2 graczy:
35 milionów
1) Chiny, Europa, Brazylia, 2) Rosja, Indie, USA

5. Gracze kupują udziały zgodnie z rewersem swoich kafelków rządów (płacą do skarbów mocarstw).

6. Jeżeli zostały jakieś kafelki rządów, biorą je gracze, którzy mają największe udziały w nich.

7. Kafelki inwestora bierze gracz po lewej stronie gracza kontrolującego Rosję (jeśli nie ma Rosji, to na lewo od Chin).

Przebieg gry

Tury przebiegają w kolejności skarbów mocarstw (od Rosji do Europy).

Przesuń znacznik mocarstwa o 1, 2 lub 3 pola za darmo i wykonaj akcję (za każde dodatkowe pole płacisz 1 + poziom wpływu mocarstwa).

Koniec gry

Natychmiast, gdy któreś mocarstwo osiągnie limit 25 punktów.

Gracze punkują za dywidendy przemnożone przez poziom wpływu każdego mocarstwa + własna gotówka.

Akcje na rondlu

Fabryka: Zbuduj 1 fabrykę, płacąc 5 milionów ze skarbca mocarstwa (brązowe miasto – zakład zbrojeniowy, niebieskie – stocznia).

Produkcja: Każda nieokupowana fabryka może wyprodukować za darmo 1 czołg (brązowa) albo 1 statek (niebieska).

Import: Kup do 3 jednostek militarnych, płacąc za każdą 1 milion ze skarbca mocarstwa. Umieść czołgi w dowolnych nieokupowanych regionach mocarstwa, statki w portach.

Manewry: Najpierw ruszają się statki, następnie czołgi.

1. Statki: mogą przemieścić się do sąsiednich regionów morskich.

2. Czołgi: mogą przemieścić się do sąsiednich regionów lądowych. Mogą za darmo poruszać się koleją w obrębie domowych regionów (przed lub po normalnym ruchu).

Konwój: czołgi mogą ruszać się przez regiony morskie, wykorzystując statki (1 statek transportuje 1 czołg).

Jednostki niszczą się w stosunku 1:1.

3 czołgi mogą zniszczyć 1 fabrykę.

Wrocie jednostki blokują produkcję, import, budowę fabryk, pobór podatków, połączenia kolejowe.

3. Flagi: umieść flagi mocarstwa na nowo zajętych regionach lądowych i morskich (bez obcych jednostek armii).

Inwestor: Punkt 2 i 3 są rozpatrywane także po minięciu pola „Inwestor”.

1. Wszyscy gracze posiadający udziały aktywnego mocarstwa otrzymują dywidendy ze skarbca tego mocarstwa.

2. Posiadacz karty inwestora: a) otrzymuje z banku 2 miliony; b) może kupić udział 1 dowolnego mocarstwa (płaci do skarbca tego mocarstwa).

3. Posiadacz karty Banku Szwajcarskiego mogą także kupić udziały.

Podatek:

1. Mocarstwo otrzymuje z banku 2 miliony za każdą nieokupowaną fabrykę + 1 milion za każdą flagę mocarstwa na planszy.

2. Mocarstwo płaci do banku 1 milion za każdą jednostkę swojej armii.

3. Mocarstwo płaci graczowi premię – zgodnie z tabelą podatkową.

4. Dodaj punkty wpływu na torze punktacji.

EGMONT
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60
01-029 Warszawa
www.egmont.pl
© 2016 Egmont Polska Sp. z o.o.
Wszelkie prawa zastrzeżone

Autor: Mac Gerdtz
Ilustracje: Alexander Jung
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Tłumaczenie: Monika Żabicka
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc



© 2013 PD-Verlag

SKLEP EGMONT.PL

krajnaplanszowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Grę polecają:

