

Правила настольной игры «Империал 2030» (Imperial 2030)

Автор: Mac Gerdts

Перевод на русский язык: Шмариович Алексей, ООО Стиль Жизни ©

для 2-6 игроков от 12 лет и старше, время игры – 120-180 минут

Описание игры

2030 год. Помимо США, России и Европы, на горизонте появились новые Великие Державы – Китай, Индия и Бразилия, чтобы принять участие во всемирной гонке за могущество и влияние. Но, в конечном счете, эти державы - лишь марионетки в коварной игре, поскольку их судьбы решаются могущественными международными инвесторами, действующими в тени. Каждый игрок выступает в роли такого инвестора, который находится в постоянном поиске максимальной прибыли от своих вложений и, поэтому, пытается установить тотальный контроль над каждой из держав.

Империал 2030 – игра для 2-6 участников, комбинирующая экономические и военные навыки в уникальную стратегию, не зависящую от удачных бросков кубиков или комбинаций карт.

Игровое поле

Шесть Великих Держав расположились на карте мира: Россия (Russia), Китай (China), Индия (India), Бразилия (Brazil), США (USA) и Европа (Europe). Эти Державы также можно назвать «нациями». Игроки становятся Международными Инвесторами, которые находятся в Швейцарии и оказывают влияние на правительства этих наций. Поэтому, Швейцария является нейтральным регионом, свободным от военных действий.



Компоненты игры

Картонные элементы

- игровое поле
- 54 карты облигаций 6 наций, далее называемых просто «облигациями» (стоимостью в 2, 4, 6, 9, 12, 16, 20, 25 и 30 млн.)
- 90 национальных флагов 6 расцветок (15 для каждой нации)
- 6 карт с национальными флагами, далее называемых «картами наций»
- карта Инвестора
- 130 купюр (35 по 1 миллиону, 55 по 2 млн., 25 по 5 млн., 15 по 10 млн.)
- жетоны «Швейцарский Банк»
- книга правил
- буклет «быстрый старт»

Деревянные элементы

- 48 фишек армий 6 цветов (10 желтых, 6 красных, всех остальных – по 8)
- 48 фишек кораблей 6 цветов (6 желтых, 10 красных, всех остальных – по 8)
- 24 фишки фабрик (12 коричневых военных и 12 светло-синих судостроительных фабрик)
- 18 восьмиугольных маркеров 6 цветов (один для ронделя, один для трека очков и один для использования во варианте игры с бонусом за увеличение налогов)
- маркер хода (деревянная пешка)

Подготовка к игре

1) Первоначальная расстановка (см. иллюстрацию ниже)



Маркеры наций: один восьмиугольный маркер для каждой нации выставляется в центр ронделя, второй – на цифру «0» на линейке подсчета очков. (Третий маркер необходим только во варианте игры, который описан ниже)

Фабрики: каждая нация начинает игру с двумя фабриками, располагающимися в городах с квадратным значком: коричневый значок для военных и светло-синий – для судостроительных фабрик. 12 еще не построенных фабрик кладутся рядом с полем.

Облигации: 54 облигации сортируются по соответствующим нациям в 6 стопок в восходящем порядке (наименьшее значение должно быть наверху). Каждая стопка кладется в хранилище своей нации на игровом поле.

Банк: деньги сортируются и кладутся рядом с игровым полем в качестве банка.

2) Распределение облигаций

Начальный капитал и контролируемые нации распределяются между игроками в зависимости от их числа:

4-6 игроков:

Каждый игрок получает 13 миллионов (одна 5-миллионная купюра, четыре 2-миллионных) из банка.

6 карт наций случайным образом распределяются между участниками, так, чтобы у всех было по 1 карте.

3 игрока:

Каждый игрок получает 24 миллиона (две 5-миллионные купюры, семь 2-миллионных) из банка. Карты Индии, России и Китая случайным образом распределяются между участниками. Затем каждый игрок дополнительно берет соответствующую карту нации:

- США для Индии,
- Бразилия для России,
- Европа для Китая.

2 игрока:

Каждый игрок получает 35 миллионов (три 5-миллионные купюры, десять 2-миллионных) из банка.

Карты России и Китая случайным образом распределяются между участниками. Затем каждый игрок берет две соответствующие карты наций:

- Европа и Бразилия для Китая,
- Индия и США для России

Первоначально распределение облигаций показано на обороте карт наций. Каждый игрок берет облигации, указанные на его карте (-ах) нации, из стопок облигаций и платит соответствующую цену в казну этой нации. Когда все первоначальные облигации будут распределены между участниками, у каждого останется 2 миллиона – все остальные деньги будут в казнах наций.

Каждый игрок держит у себя карту нации, которую ему досталась. Она указывает на то, что он сделал наибольший вклад в казну нации и поэтому имеет власть над ее правительством.

При участии 4 или 5 человек, не все карты наций распределяются между ними в начале игры. Каждую из оставшихся карт получает игрок, владеющий облигацией «2 миллиона» этой нации

(так как он внес наибольший вклад в соответствующую казну). Если ни одна из облигаций нации не была куплена, карта этой нации остается пока лежать в банке.

Наконец, карта Инвестора дается игроку, сидящему слева от владельца России. Если ею никто не владеет, карта Инвестора дается игроку, сидящему слева от владельца Китая.

Подсказка для 2-3 игроков:

Распределяя карты наций, обратите внимание на подсказку, напечатанную на обратной стороне этих карт.

Для 3-х игроков: используются карты с совпадающими числами;

Для 2-х игроков: используются карты с совпадающими буквами.

Используя эти подсказки, Вы можете распределить карты наций, не имея под рукой правил.

Вариант для опытных игроков:

Этот способ распределения облигаций увеличивает варианты стратегий игры и поэтому рекомендуется для опытных игроков. Каждый участник получает следующее число денег из банка:

6 игроков – 13 миллионов

5 игроков – 15 миллионов

4 игрока – 19 миллионов

3 игрока – 25 миллионов

2 игрока – 37 миллионов

Выберите начинающего игрока. У него есть право первым приобрести облигацию России. Если он хочет, то может выбрать одну облигацию из стопки и заплатить ее стоимость в казну России. Затем, по часовой стрелке, все остальные игроки могут приобрести одну из оставшихся российских облигаций, заплатив ее цену в казну этой страны.

После России, всё вышеописанное происходит с Китаем. Первым облигацию может купить участник, сидящий слева от начинавшего игрока. Затем, по часовой стрелке, все остальные участники могут приобрести одну из оставшихся китайских облигаций.

То же самое происходит с облигациями Индии, Бразилии, США, Европы (в таком порядке). Стоимость выбранной облигации должна быть уплачена в казну соответствующей страны.

После того, как всем игрокам была дана возможность приобрести облигацию каждой страны, можно начинать игру.

Ход игры

Шесть Великих Держав (наций) действуют на игровом поле. Игроки – инвесторы, покупающие облигации этих наций. Игрок, вложивший наибольшую сумму денег в нацию, получает контроль над ее правительством и действиями нации на игровом поле. Такой игрок считается «правительством нации».

Вне зависимости от числа игроков, все шесть Великих Держав (наций) принимают участие в каждой партии.

Выбор деления на ронделе

Ход нации состоит в выборе деления на ронделе. В первый ход нации, ее маркер ставится на любое деление. Все последующие ходы, новое деление выбирается на ронделе перемещением маркера по часовой стрелке; оставить маркер на прежнем месте нельзя. Маркер можно переместить на одно из трех ближайших делений бесплатно, за каждое последующее деление после этих трех игрок, возглавляющий правительство этой нации, должен уплатить в банк **(1 + Множитель могущества на линейке подсчета очков)** миллионов.

В начале партии, Множитель для каждой нации равен 0, поэтому каждое дополнительное деление обойдется всего в 1 миллион, уплачиваемый в банк. Если, к примеру, нация заработала 17 очков

могущества и, соответственно, ее Множитель достиг числа 3, каждое дополнительное деление на ронделе обойдется в 4 миллиона, и так далее.

Максимально допустимое перемещение по ронделю – 6 делений за ход.



Пример: Китай имеет 11 очков могущества и стоит на делении ронделя «Инвестор». Чтобы перейти на деление «Налогообложение» в следующий ход, нации надо преодолеть 4 деления. Китайскому правительству (игроку) придется уплатить $1+2=3$ миллиона в банк. Чтобы продвигнуться от «Инвестора» до деления «Фабрики», нужно заплатить 6 миллионов, и так далее.



Цель игры и конец партии

В соответствии со своим экономическим положением (фабрики) и военной мощью (занятые морские и сухопутные регионы), нации получают очки могущества на протяжении всей игры. Эти очки добавляются на линейку подсчета очков. Игра заканчивается, как только одна из наций достигла отметки в 25 очков.

Итоговое количество очков игрока складывается из значений **дохода** его облигаций, помноженных на значение **Множителей** могущества наций, и **денег**, находящихся у игрока.

Пример: в конце партии у Индии есть 17 очков могущества, чему соответствует значение Множителя «3». Индийская облигация за 12 миллионов дает прибыль в 5 миллионов, 5 миллионов (доход) \times 3 (множитель) = 15 миллионов (общая стоимость облигаций)

Игроки складывают стоимости всех своих облигаций и прибавляют к ним оставшиеся на руках деньги. Один миллион приравнивается к одному победному очку. Побеждает игрок с наибольшим числом очков.

В случае ничьей, побеждает игрок, вложивший наибольшую сумму в нацию с самым большим числом очков могущества. Если и в этом случае победитель не определен, сравниваются вложения в нацию, занимающую второе место по количеству очков, и так далее.

Казны наций и начало игры

Разделение денежных средств

Денежные средства шести наций и личные деньги игроков должны лежать строго отдельно. Игроки управляют средствами нации по доверенности. Они не могут распоряжаться средствами казны: ни одалживать, ни отдавать деньги из казны. Однако, разрешено вносить в казну свои личные деньги в любой момент, чтобы поддержать нацию финансово.

Любой игрок может просматривать деньги в казне любой нации, но свои личные деньги может держать в секрете.

Игроки не могут одалживать или отдавать друг другу деньги. Также, нельзя торговать облигациями или передавать их кому-либо, кроме случаев, оговоренных в правилах.

Начало игры

Россия начинает игру, после этого, нации двигаются на ронделе по часовой стрелке в порядке, соответствующем расположению наций на нижнем крае поля (Россия, Китай, Индия, Бразилия, США и Европа).

Маркер хода (пешка) используется для напоминания, какая нация сейчас действует. Если у нации еще не было куплено облигаций, она пока не имеет правительства, соответственно, ход этой нации пропускается.

В начале игры карту инвестора берет участник, сидящий слева от игрока, контролирующего Россию. Если в России нет правительства, карту инвестора берет игрок, сидящий слева от того, кто контролирует Китай.

Деления на ронделе

Возможности каждого деления на ронделе описаны ниже.

Фабрики (Factory)

Нация может построить одну новую фабрику. Военные фабрики могут быть построены только в коричневых городах, а судостроительные фабрики — только в синих. Фабрика может быть построена в одном из городов, которым владеет нация, если в ее родной провинции нет армии противника (стоящей вертикально). Только одна фабрика может быть построена в каждом городе. Нация платит 5 миллионов в банк и выставляет соответствующую фабрику в выбранный город на поле.

Пример: У Европы есть фабрики в Париже (Paris) и Лондоне (London). Находясь на делении «Фабрики», нация может построить новую судостроительную фабрику в Риме (Rome) (синяя) или военную фабрику в Берлине (Berlin) (коричневая). Для этого, нужно заплатить 5 миллионов из европейской казны в банк (к примеру, если в Берлине находится вражеская армия, фабрика может быть построена только в Риме).

Производство (Production)

Каждая военная и судостроительная фабрика нации может произвести одну армию или корабль бесплатно. Фабрики, находящиеся в провинциях, занятых войсками противника (стоящих вертикально), временно ничего производить не могут. Также, нельзя воспользоваться фабрикой другой нации, в захваченном игроком регионе. Новые армии и корабли ставятся в провинции с соответствующими фабриками. Не имеет значения, сколько военных фишек уже находится в этом регионе.

Пример: Европа владеет фабриками в Лондоне, Париже и Риме. Вражеская китайская армия заняла Париж, а в Лондоне находятся дружеская армия США. Находясь на делении «Производство», Европа может поместить корабли в Лондон и Рим, но в Париж добавить армию нельзя.

**Импорт (Import)**

Нация может приобрести военные фишки из запаса по цене в 1 миллион. Однако, общее число войск, которые можно купить, ограничено тремя. Фишки можно поставить в любые внутренние провинции, не занятые враждебными войсками (стоящими вертикально). Однако, корабли могут быть помещены только в синие города (гавани). Разрешено размещение нескольких новых войск в одной и той же провинции одновременно.

Пример: Китай импортирует один корабль и две армии, заплатив 3 миллиона из своей казны в банк. Все три фишки располагаются в Шанхае (Shanghai). Армии можно было бы расположить в любой из трех других внутренних провинций Китая, но не корабль.

Маневры (Maneuver)

Маневры разделяются на три фазы. Сперва двигаются корабли, затем армии, и, наконец, флаги кладутся в только что захваченные регионы.

1. Корабли

Все корабли нации могут переплыть в соседний морской регион (пересекая синюю границу между морями). После производства или импорта, корабли находятся в гавани. Поэтому, первым делом они перемещаются в близлежащий морской регион. Однажды выйдя в море, корабли уже не могут вернуться в сухопутные регионы.

Пример перемещения кораблей: корабль из Северной Атлантики (North Atlantic) может войти в Карибское море (Caribbean Sea), в Гвинейский залив (Gulf of Guinea) или Средиземное море (Mediterranean Sea). Корабль, vyplывающий из лондонской гавани, может переместиться только в Северную Атлантику. Однако, любой корабль может остаться на своем месте.



Если корабль переплывает в регион, в котором находятся судна других наций, начинается битва, если хотя бы одна сторона объявляет нападение. В битве корабли уничтожаются в соотношении 1:1, и обе фишки снимаются с поля. Если корабль входит в регион, содержащий корабли более чем одной нации, правительство этого корабля может выбрать, какой из кораблей уничтожить. Если он не хочет атаковать, то право напасть переходит к владельцам остальных кораблей, находящихся в регионе. Один за другим, они говорят, желают ли развязать битву. Если ни одна из сторон не заявляет о нападении сразу после передвижения корабля, все судна остаются в одном морском регионе.

Корабли действующей нации, оставшиеся на своих местах, все же могут нападать на корабли других наций, находящиеся в том же регионе.



Пример битвы кораблей: если синий корабль входит в Карибское море, Синий игрок объявляет, хочет ли он начинать битву. Если хочет, то может выбрать, на какой корабль напасть – зеленый или красный. Если же Синий игрок не хочет нападать, он перемещает корабль в Карибское море и спрашивает, хочет ли кто-то другой начать битву. Если сразу после этого перемещения ни Зеленый, ни Красный игрок не хотят нападать, все три корабля остаются в Карибском море.

2. Армии

Все армии нации могут перейти в соседний сухопутный регион. Также, они могут переплыть через море с помощью кораблей своей нации (конвоирование). Таким способом они могут пересечь один и более соседних морских регионов, если в них находятся корабли этой нации. Каждый корабль может обеспечить конвой только одной армии в ход.

Конвой возможен, только если армия движется из региона, соседствующим с морем, или хотя бы может достичь этого региона по железной дороге (см. следующий раздел). После конвоирования, армия должна попасть в сухопутный регион. Корабль, перемещавшийся в фазе движения кораблей этого хода, все же может быть использован для конвоирования.



Пример конвоирования армий: одна армия из Владивостока (Vladivostok) может, благодаря кораблям, переместиться в Индонезию (Indonesia). Также, она может высадиться и на Филиппинах (Philippines), Индокитае (Indochina), Шанхае (Shanghai), Пекине (Beijing) или Корее (Korea). Однако, в таком случае, вторая армия не может быть конвоирована через Китайское море (China Sea), поскольку корабль этого региона уже был использован для конвоя первой армии. Но вторая армия может высадиться, например, в Японии (Japan), поскольку корабль в Японском море (Sea of Japan) еще не конвоировал армию. Для перемещения в Корею конвой не нужен.

Железная дорога: у каждой нации постоянно есть в наличии сеть железных дорог, соединяющая внутренние провинции и заканчивающаяся у границ государства. Если вражеская армия (стоящая прямо) заняла внутреннюю провинцию, работа железной дороги в этой провинции приостанавливается. До или после обычного хода, армии могут, при желании, переместиться по железной дороге внутри страны.

Пример передвижения по железной дороге: Индийская армия из Нью-Дели (New Delhi) может беспрепятственно переместиться в Калькутту (Kolkata) по железной дороге, а затем использовать право обычного хода, чтобы вторгнуться в Индокитай (Indochina) или Чунцин (Chongqing). Другой вариант – переместиться по железной дороге до любого прибрежного региона и конвоировать армию с помощью корабля в любой регион, граничащий с Индийским морем (Indian Sea). Армия в Афганистане (Afghanistan), однако, не имеет такой возможности, поскольку не у нее нет прямого доступа к региону с кораблем. Если эта армия входит в Индию, то может переместиться по железной дороге в любой другой внутренний регион нации. Но на этом перемещение этой армии закончится, и она не сможет покинуть Индию ни по суше, ни по морю (при помощи корабля).



Битвы: столкновения армий происходят по тому же принципу, что и с кораблями, то есть действующая нация может уничтожить армию противника, пожертвовав своей. Армии других наций могут объявить битву, если действующая нация вторглась в их регион. Армии и корабли

могут воевать между собой, только если корабль находится в гавани. В этом случае, битву может объявить как армия-агрессор, так и корабль.

Провинции Великих Держав: Если нация вводит свою армию в чужую внутреннюю провинцию, она должна объявить, является ли армия дружественной или враждебной. Фишка враждебной армии остается стоять вертикально и блокирует эту провинцию (ни производство, ни импорт, ни строительство фабрик, ни налогообложение, ни железные дороги в этой провинции недоступны). Дружественная армия кладется набок и не вводит никаких ограничений.

Если у нации осталась только одна фабрика, не оккупированная войсками неприятеля (стоящими вертикально), то в провинцию с ней не может вступить вражеская армия. Фишки армий чужих наций, вступающих в эту провинцию, кладутся набок.

Уничтожение фабрики: фабрика другой нации может быть уничтожена тремя армиями агрессора, если в этой внутренней провинции больше нет ни армий, ни кораблей обороняющейся нации. С поля снимается как фишка фабрики, так и три фишки армий. Исключение: единственная фабрика нации, не оккупированная вражескими армиями (стоящими вертикально), не может быть уничтожена.



Пример уничтожения фабрики: в Мурманске (Murmansk) находится судостроительная фабрика, и один корабль все еще находится в городской гавани. Сперва, синяя армия может переместиться из Берлина в Мурманск и сразиться с кораблем (обе фишки снимаются с поля). Две армии из Рима могут переместиться в Берлин по железной дороге, а затем войти в Мурманск вместе с армией из Берлина. Теперь в Мурманске находятся три синих армии и могут уничтожить фабрику. В таком случае, с поля снимаются как фишки армий, так и фабрика.

3. Флаги

Национальные флаги раскладываются в только что занятые сухопутные и водные регионы, не содержащие военных сил других наций. Внутренние провинции других наций не могут отмечаться флагами. Флаг остается лежать в регионе, пока тот не будет занят войсками только другой нации. В результате битвы может получиться, что в регионе останется только армия неактивной нации, в таком случае ее флаг и выставляется в регион вместо предыдущего.

Если нация выставила на поле все 15 флагов, то она не может присвоить себе большее число регионов. Если ее армия осталась единственной в чужом регионе, флаг другой нации убирается, но ничем не заменяется. Как только один из 15 национальных флагов вновь станет доступен, можно положить его в один из таких регионов.

Особенности карты:

Каналы: через Панамский (Panama Canal) и Суэцкий (Suez Canal) каналы могут проходить корабли. Поэтому корабль из Карибского моря может переплыть прямо в Северную часть Тихого океана (North Pacific), или из Средиземного моря в Индийский океан (Indian Ocean) и наоборот. Но если Колумбия (Colombia) (для Панамского) или Северная Африка (North-Africa) (для Суэцкого канала) отмечена флагом, то владелец этого флага контролирует проход через канал и может запрещать или разрешать проход корабля. Армии могут быть конвоированы через канал по обычным правилам, но



с разрешения владельца канала. В начале игры на регионах с каналами нет флагов, соответственно, нет и ограничений в их использовании.

Пример использования канала: США контролирует Суэцкий канал. Если их правительство разрешит, Европа может переместить свой корабль из Средиземного моря в Индийский океан. В дополнение, если корабль из Рима выйдет в Средиземное море, Европа может с помощью обоих кораблей конвоировать свою армию из Парижа в Мумбай (Mumbai), например, чтобы заблокировать индийскую фабрику. Но, опять же, конвой армии возможен, только если правительство США будет не против.

Земля круглая: морские регионы соединяются друг с другом с Запада на Восток. Справа изображен левый край игрового поля, показывающий Северную и Южную части Тихого океана (North и South Pacific). Стрелки показывают, что Северная часть соседствует с Японским морем (Sea of Japan, SJ), также как и с Китайским (China Sea, CS). Таким образом, корабли могут курсировать из Северной части Тихого океана прямо в одно из этих морей и обратно, и нет никаких ограничений по конвоированию армий тем же путем. Соответственно, Южная часть Тихого океана соединена с Китайским и Тасмановым (Tasman Sea) морями. Однако, с Севера на Юг карты такого соединения нет.

Острова: только 5 подписанных островов или архипелагов считаются сухопутными регионами и могут быть заняты армиями: Япония (Japan), Филиппины (Philippines), Индонезия (Indonesia), Австралия (Australia) и Новая Зеландия (New Zealand). Остальные острова, как, например, Мадагаскар (Madagascar), просто игнорируются. Единственный остров, попасть на который можно через несколько морских регионов, это Индонезия: конвоировать армию можно через Индийский океан, Тасманово или Китайское моря.

Недоступные зоны: нельзя войти в белые полярные регионы в северной части игрового поля, так же как на нейтральную территорию Швейцарии, где заседают игроки-инвесторы.

Инвестор (Investor)

Ход нации на этом делении состоит из трех фаз. Вторая и третья фазы выполняются, **даже если нация просто прошла мимо деления «Инвестор»**. В этом случае, первыми выполняются действия того деления, на котором остановился маркер нации.

1. Выплата доходов

Когда маркер нации останавливается на делении «Инвестор», каждый игрок, купивший облигации этой нации, получает прибыль (interest) из государственной казны. Если в казне нехватает средств, игрок, возглавляющий правительство нации, должен отказаться от получения своего дохода (частично или полностью) и, если необходимо, завершить выплаты остальным нациям из своих собственных денег.

2. Действия Инвестора

Игрок, владеющий картой Инвестора (Investor), получает 2 миллиона из банка и может вложить деньги в любую нацию. Выбирать можно только облигации, лежащие в хранилище нации. Игрок



вправе выбирать: взять новую облигацию или заменить свою на более прибыльную облигацию той же нации.

Новая облигация полностью оплачивается в соответствующую казну, и игрок берет карту облигации. Если облигация заменяется, карта предыдущей облигации возвращается в хранилище нации и выбирается облигация на замену. Игрок должен уплатить в национальную казну только разницу в цене между двумя облигациями.

Пример: Игрок возвращает китайскую 4-миллионную облигацию и берет вместо нее из хранилища 12-миллионную. Он платит разницу в 8 миллионов в китайскую казну.

3. Инвестиции Швейцарского Банка

Каждый игрок, владеющий Швейцарским Банком (Swiss Bank) и при этом не имеющий карты Инвестора, также имеет право вложить деньги в одну из наций. Это происходит тем же способом, что и для владельца карты Инвестора, кроме того, что игроки не получают 2 миллиона из банка. Если несколько игроков владеют Швейцарским Банком, эта фаза проходит по часовой стрелке, начиная от держателя карты Инвестора.

В конце рассмотрения свойств деления «Инвестор», необходимо проверить изменения в правительствах наций. Подсчитывается стоимость всех облигаций соответствующей нации, имеющихся у каждого игрока, и участник с наибольшим значением получает контроль над правительством этой нации. Если сумма меньше или одинакова с суммой игрока, уже контролирующего нацию, правительство не меняется. Если власть над нацией переходит к другому участнику, он должен забрать себе карту национального флага и возглавить правительство этой Державы. Если несколько игроков набрали одинаковую сумму, превышающую значение прежнего правительства, власть получает игрок, сидящий первым по часовой стрелке от владельца карты Инвестора.

Если игрок не контролирует ни одну из наций, он получает жетон «Швейцарский Банк» (Swiss Bank). Он остается у игрока до тех пор, пока тот не имеет власти ни над одной нацией. Если он становится правительством какой-либо Державы, то обязан вернуть Швейцарский Банк в запас. Владелец Швейцарского Банка вправе остановить нацию на делении «Инвестор», если ее правительство собиралось пройти мимо этого деления. Однако, это возможно, только если в казне этой нации достаточно средств для оплаты всех доходов.

Наконец, карта Инвестора переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Налогообложение (Taxation)

Ход нации на этом делении проходит в четыре фазы.

1. Налоговые поступления

Налоговые поступления рассчитываются следующим образом:

- 2 миллиона за каждую не оккупированную фабрику;
- 1 миллион за каждый флаг.

Фабрика считается не оккупированной, если в провинции, где она находится, нет вражеской армии. Максимально возможная прибыль – 23 миллиона (8 миллионов с 4-х фабрик плюс 15 миллионов с 15 флагов). Налоговые поступления выплачиваются банком в казну государства на игровом поле.

2. Содержание армий

Нация должна заплатить по одному миллиону за каждую свою армию или корабль, из своей казны в банк. Если казна пуста, нация ничего не платит.

3. Бонус за достижения

Правительство (игрок) получает деньги за достижения из казны. Бонус указан в средней строчке таблицы налогов: 1 миллион за прибыль от налогов в 6 миллионов и более, 2 млн. – за прибыль в 10 млн. и более, и так далее. Если содержание армий оказалось таким дорогостоящим, что в казне не хватает средств для оплаты бонуса, игрок получает то, что есть.

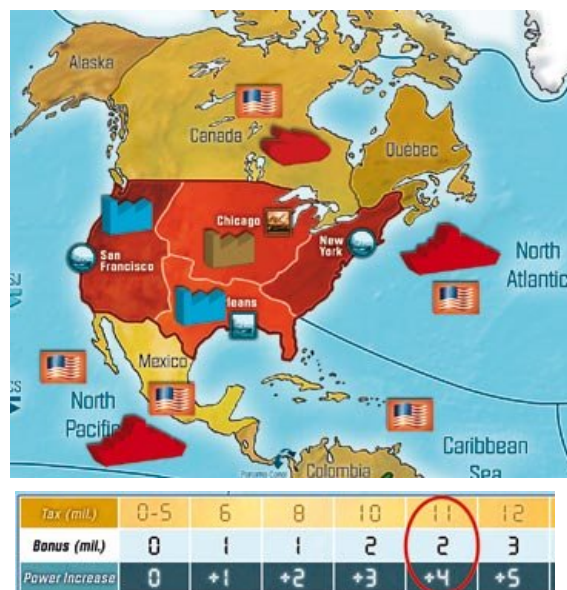
4. Получение очков могущества

В зависимости от налоговых поступлений, нация получает дополнительные очки могущества, указанные в нижней строчке таблицы налогов (то есть, получаемые очки не зависят от расходов на армию или получения бонуса). Получаемые очки добавляются к предыдущему количеству очков нации на линейке в верхней части поля.

Как только одна из наций достигает 25 очков могущества, игра завершается. Если это произошло в ход, в котором нация прошла мимо деления «Инвестор», никаких денежных вложений больше не делается (то есть, 2 и 3 фазы «Инвестора» пропускаются).

Пример: США выбрали деление «Налогообложение» на ронделе.

1. Налоговые поступления составляют 11 миллионов (3 фабрики и 5 флагов), оплачиваемые из банка в казну нации.
2. Поскольку американские военные силы состоят из двух кораблей и армии, ее казна опустеет на 3 миллиона, оплачиваемые в банк.
3. Как показано в таблице налогов, бонус правительству составит 2 млн. Игрок, контролирующий США, получает 2 миллиона из казны Державы.
4. Та же таблица показывает «+4» очка (нижняя линия). Соответственно, 4 очка могущества добавляются к общему числу очков США на линейке подсчета очков.



Варианты игры

Описанные ниже варианты могут быть использованы вместе или отдельно.

Вариант игры без карты Инвестора

Этот вариант немного меняет процесс смены правительств.

Удалите карту Инвестора из игры. Вместо ее использования, каждый игрок может вложить деньги в нацию сразу по окончании ее хода.

Пример: По окончании хода Китая, его правительство может купить китайские облигации, а затем и все остальные участники, по часовой стрелке, начиная с игрока, контролирующего Китай. После этого ходит Индия.

В дополнение к этой процедуре, игрок, владеющий Швейцарским Банком, может сделать вклад в любую желаемую нацию.

На делении ронделя «Инвестор» выплачивается только прибыль с облигаций. Прохождение мимо этого деления больше не требует никаких действий. Если никакие облигации этой нации не были куплены в начале игры, то их можно приобрести сразу по окончании хода предыдущей нации. Игрок, контролирующий предыдущую Державу, имеет право первым выбрать облигацию.

Вариант игры с бонусом за увеличение налогов

Этот вариант похож на правила игры «Империя».

Игроки получают бонус за достижения, только если им удалось увеличить налоговые поступления контролируемой нации. Текущее значение поступлений отмечается третьим маркером нации (не используемым ранее) на средней линии таблицы налогов. За каждое деление, на которое маркер продвинулся вправо, правительство (игрок) получает бонус в 1 миллион из национальной казны. С другой стороны, если налоговые поступления упали и маркер сдвинулся влево, игрок не обязан ничего платить.

Пример: в этой ситуации, доход с налогов Китая увеличился до 12 млн. Желтый маркер движется на 4 деления вправо, останавливаясь на цифре «3» под числом «12». Игрок, контролирующий китайское правительство, получает бонус в 4 млн. из китайской казны.

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

Часто Задаваемые Вопросы

Могут ли фабрики быть уничтожены кораблями?

Корабли не могут уничтожать фабрики, поскольку не могут переместиться из морского в сухопутный регион.

Когда нация может развязать бой?

Существует два варианта:

1. Нация, которая выбрала деление «Маневры» на ронделе, может начать битву против чужих кораблей и/или армий.
2. Неактивная нация может начать битву против чужого корабля и/или армии, которые только что вошли в регион, содержащий войска этой нации. Это возможно, даже если дружественная армия входит во внутреннюю провинцию нации.

Может ли происходить битва между армией и кораблем?

Единственный случай, в котором такая битва допустима, — если корабль все еще находится в гавани, и в эту внутреннюю провинцию входит чужая армия (или она уже находилась там).

Можно ли высадить армию на островах?

Как уже было сказано выше, только 5 островов или архипелагов считаются за регионы. Остальные острова игнорируются, как, например, Мадагаскар. Высадиться в Гренландии нельзя не только потому, что этот регион не подписан, но и потому, что он находится в полярной зоне карты.

Что означает фраза «сеть железных дорог заблокирована»?

Если, к примеру, вражеская армия Китая займет Новосибирск (Novosibirsk), транспортировка армий по железной дороге между Москвой (Moscow) или Мурманском (Murmansk) и Владивостоком (Vladivostok) становится невозможной. Даже в сам Новосибирск нельзя попасть по железной дороге: если, к примеру, русская армия движется из Украины (Ukraine) в Москву, она не сможет воспользоваться железной дорогой, чтобы сразиться с китайской армией в Новосибирске.

Можно ли класть флаги во внутренних провинциях других держав?

Нет. Но оккупация чужой провинции лишает другую нацию возможности разместить там только что полученные войска; получать налоги с фабрики, находящейся там; использовать железную дорогу или построить новую фабрику в этой провинции.

Когда флаги убираются с игрового поля?

Только если регион оккупирован одной-единственной чужой Державой. Это значит, что флаг остается на месте, если регион пуст или в нем находятся войска сразу нескольких наций.

Можно ли вернуть назад облигации?

Это возможно, только если при этом игрок берет взамен более прибыльную облигацию той же нации.

Может ли Инвестор вкладывать деньги дважды, если владеет Швейцарским Банком?

Нет. Игрок, использующий карту Инвестора, не может применить Швейцарский Банк, чтобы сделать второй вклад.

Что происходит, если все запасы нации использованы?

В таком случае, новые флаги и/или армии и корабли не могут быть выставлены на поле. С другой стороны, запасы банка безграничны, поэтому, при истощении денежных купюр или жетонов Швейцарского Банка, их можно заменить чем-то еще.

Разрешено ли игрокам брать деньги в долг или безвозмездно?

Нет. Игроки не могут одалживать, брать в долг или дарить деньги друг другу или между казнами или банком. Разрешается только вносить деньги в казну контролируемой нации, или приобретать облигации Держав во время фазы «Инвестор», как было описано в правилах.

Разрешается ли заключать соглашения?

Да, это не запрещено. К примеру, нации могут договориться о разделении зон влияния или заключить пакт о ненападении; однако, нет никаких правил, заставляющих нацию соблюдать условия соглашения. В конце концов, даже если все условия выполняются, ситуация может резко измениться из-за смены правительства.

Какие проливы могут преодолеть армии?

Армии могут перейти из Рима (Rome) в Турцию (Turkey), и из Парижа (Paris) в Лондон (London) (где есть соединение по железной дороге). Все остальные проливы нельзя пройти, что обозначено на карте оранжевым пунктиром.

Стратегические Советы***Не забывайте про очки могущества***

Нация получает очки, только если строит фабрики, выставляет новые флаги на карту, и, в конце концов, использует «Налогообложение». Сложно избежать конфликтов с другими нациями, но Держава, бросающая все силы и средства на ведение войны, вряд ли накопит много очков в итоге.

Будьте осторожны, уделяя внимание только одной нации

Может показаться заманчивой скупка облигации только одной нации, которую контролирует игрок, чтобы удерживать власть в своих руках и получать высокий доход. Но это стратегия окажется опасной, если никто больше не заинтересован в процветании этой Державы и не будет вкладывать деньги в нее. На такую нацию нападут в первую очередь.

Следите за собственными деньгами

Конечно, важно развивать нацию, которую игрок контролирует. Но, только имея достаточно средств на руках, можно уверенно двигаться к победе. Остановка на делении ронделя «Инвестор» может затормозить развитие нации, но, обычно, это самый эффективный способ получения денег.

Используйте Швейцарский Банк

Швейцарский Банк очень полезен для получения большого числа мелких облигаций и большого дохода в итоге. А в некоторых условиях, это отличный способ заставить нацию остановиться на делении «Инвестор» и получить доход.

Конец игры может наступить внезапно

Бурно развивающиеся нации, владеющие большим числом фабрик и регионов, могут продвигаться по линейке подсчета очков очень быстро. Нужно всего 3 фабрики и 12 регионов с флагами, чтобы заработать 10 очков. Поэтому вполне возможна ситуация, в которой отстающая нация внезапно вырывается вперед и заканчивает игру, набрав 25 очков.

Сколько ходов длится партия в «Империял 2030»?

Стандартная партия в «Империял 2030» занимает около 120 индивидуальных ходов, то есть по 20 ходов на нацию. Обычно игра заканчивается, когда лидирующая нация попадает на деление «Налогообложение» в четвертый раз. Однако, это вовсе не означает, что обязательно победит игрок, контролирующий эту нацию.

Пример игры – «Быстрый Старт»

Хотите увидеть игру в действии? Вот пример нескольких первых раундов партии в Империял 2030. Разобрав его, Вы сможете быстро войти в курс игры. Однако не думайте, что описанная партия является самым оптимальным вариантом действий!

Подготовка:

Игроки Антон, Борис, Ксения и Даниил (сидящие в этом порядке) собираются провести вечер за партией в «Империял 2030». Они договорились использовать базовую расстановку, и каждый взял по карте нации с флагом:



На обратной стороне карт указаны начальные облигации игроков.



Игроки вносят начальную плату за полученные облигации в казны соответствующих наций, находящиеся в нижней части игрового поля.

Russia 2 М.	China 11 М.	India 9 М.	Brazil 11 М.	USA 11 М.	Европа 0 М.
Даниил 2 млн.	Антон 9 млн. Борис 2 млн.	Ксения 9 млн.	Борис 9 млн. Ксения 2 млн.	Даниил 9 млн. Антон 2 млн.	Облигации не проданы

С этого момента, карты наций указывают на то, какой игрок контролирует какую нацию. Даниил дополнительно получает карту нации России, поскольку он сделал наибольший (и единственный) вклад в казну этой Державы. Поскольку ни один игрок не сделал инвестиций в Европу, ее карта нации остается в запасе.

Антон берет карту Инвестора, поскольку он сидит слева от Даниила, который контролирует Россию.

Каждая нация, включая Европу, ставит две свои начальные фабрики на квадратные города на поле.



Первый раунд

- Россия** начинает игру. Даниил, контролирующий эту нацию, выбирает, какое деление она займет на ронделе. Он ставит сиреневый маркер нации на деление «**Инвестор**». Поскольку Даниил единственный игрок, владеющий облигациями России, то только он и получает прибыль. За его 2х-миллионную облигацию он получает прибыль в 1 млн. из казны России. В этой казне теперь остался лишь 1 миллион. Поскольку маркер России попал на деление «Инвестор», вступает в силу карта Инвестора, которой владеет Антон: он получает 2 млн. из банка и может купить любую облигацию, какую может себе позволить. Он выбирает 4х-миллионную облигацию Европы (прибыль – 2 млн.). Он отдает 4 миллиона в европейскую казну и берет карту нации Европы, поскольку теперь его вклад в эту нацию самый большой (и пока единственный). Наконец, Антон отдает карту Инвестора Борису, сидящему слева.
- Вторым действует **Китай**, контролируемый Антоном. Он ставит желтый маркер нации на деление «**Фабрики**» на ронделе, позволяя Китаю построить одну новую фабрику (несмотря на то, что у Китая хватило бы денег и на большее число, в один ход можно построить только одну фабрику). Антон ставит новую коричневую фабрику в регион Чунцин (Chongqing). Китайская казна выплачивает 5 млн. в банк. Теперь в ней осталось всего 6 миллионов, но Китай – первая нация, уже владеющая тремя фабриками: две военные в Пекине (Beijing) и Чунцине и одна судостроительная в Шанхае (Shanghai).
- Третья нация – **Индия**, контролируемая Ксенией, которая вложила больше всего денег в нацию. Ксения хочет получить денег и ставит черный маркер нации на деление «**Инвестор**». Индийская казна, в которой находится 9 млн., выплачивает Ксении доход в 4 миллиона. Затем, карта Инвестора вступает в силу, и Борис получает 2 миллиона из банка. Он может купить любую облигацию, которая ему по карману. У него есть 4 миллиона, и он отдает их в китайскую казну, покупая 4х-миллионную облигацию Китая (доход - 2 млн.), а затем передает карту Инвестора налево, Ксении.



4. Настал черед **Бразилии**, которую возглавляет Борис, как самый крупный инвестор нации. Он ставит зеленый маркер нации на деление «**Производство**» (идущее после «Фабрик»). Бразилия производит один корабль и одну армию, и соответствующие фишки выставляются в регионы Рио-де-Жанейро (Rio de Janeiro) и Бразилия (Brasilia). Все это происходит совершенно бесплатно.
5. Пятыми действуют **США**, которыми командует Даниил. Он ставит красный маркер нации на деление «**Импорт**» и решает импортировать в США 2 корабля и 1 армию. Каждая фишка обойдется в 1 млн., и США выплачивает 3 миллиона из своей казны в банк. В казне нации осталось 8 миллионов. Даниил размещает новые корабли в Сан-Франциско (San Francisco) и Нью-Йорке (New York), а армию – в Новом Орлеане (New Orleans).
6. Последней право хода получает **Европа**, возглавляемая Антоном, единственным европейским инвестором. Он выбирает для синего маркера Европы деление «**Налогообложение**». Налоговые поступления составляют 4 млн. (за счет двух фабрик, флагов пока на карте нет). В европейской казне теперь есть 8 млн. Поскольку у Европы нет войск, она не выплачивает деньги на их содержание. Таблица налогов показывает, что, при таком количестве поступлений, нации не дается ни бонус за достижения, ни очки могущества.



Russia 1 M. China 10 M. India 5 M. Brazil 11 M. USA 8 M. Europe 8 M.			
Даниил (3 млн.)	Ксения (6 млн.)	Борис (0 млн.)	Антон (0 млн.)



Рондель в конце первого раунда

Второй раунд

Все нации движутся по ронделю по часовой стрелке. Перемещение на 1-3 деления бесплатно, каждое дополнительное деление оплачивается игроком, контролирующим нацию.

- Россия** вновь под властью Даниила. Он перемещает маркер нации на 2 деления вперед, на «**Производство**». Россия производит армию в Москве (Moscow) и корабль во Владивостоке (Vladivostok).
- Китай**: Антон перемещает маркер на 1 шаг вперед, на деление «**Производство**». Нация производит 2 армии в Пекине и Чунцине и 1 корабль в Шанхае.
- Индия**: Ксения перемещает маркер через 4 деления на «**Налогообложение**». Поскольку бесплатно можно пройти только первые три деления, ей придется заплатить за четвертое из своего кармана в банк: $1 + 0$ (множитель) = 1 млн. Налоговые поступления составляют 4 млн. (за

2 фабрики), выплачиваемые из банка в казну нации. При таком доходе, Индия не получает ни бонуса, ни очков.

4. **Бразилия:** Борис передвигает маркер нации на деление «**Маневры**». Корабль выходит в южную часть Атлантического океана (South Atlantic), а армия входит в Аргентину (Argentina). Наконец, два Бразильских флага кладутся в оба региона, поскольку те содержат исключительно бразильские военные силы.
5. **США:** Даниил двигает красный маркер вперед, на деление «**Производство**». США производит одну армию в Чикаго (Chicago) и один корабль в Новом Орлеане (New Orleans).
6. **Европа:** Антон переставляет синий маркер на деление «**Фабрики**». Европа возводит судостроительный завод в Риме (Rome) и платит 5 млн. из казны в банк.



Поле после второго раунда

Третий раунд

1. **Россия (Даниил): «Маневры».** Корабль выходит в Японское море (Sea Of Japan), а армия переходит в Иран (Iran). В обоих регионах кладутся российские флаги.
2. **Китай (Антон): «Инвестор».** Китайская казна выплачивает 4 млн. Антону и 3 млн. Борису. Ксения получает 2 млн. из банка благодаря карте Инвестора. Она вкладывает 6 млн. в европейскую казну и берет соответствующую 6-миллионную облигацию. Теперь Ксения является самым крупным вкладчиком Европы и поэтому забирает европейскую карту нации у Антона, а затем передает карту Инвестора Даниилу.
3. **Индия (Ксения): «Фабрики».** Индия строит военную фабрику в Ченнае (Chennai) и платит 5 млн. из казны в банк.
4. **Бразилия (Борис): «Инвестор».** Бразильская казна выплачивает доходы: 4 млн. Борису и 1 млн. Ксении. Даниил владеет картой Инвестора и получает 2 млн. из банка. Он вкладывает 4 млн. в казну США и берет соответствующую облигацию. Затем, он передает карту Инвестора Антону.
5. **США (Даниил): «Маневры».** Три красных корабля выходят в северную часть Тихого океана (North Pacific), северную Атлантику (North Atlantic) и Карибское море (Caribbean Sea). Армия из Нового Орлеана входит в Мексику (Mexico), в то время как армия в Чикаго сперва перемещается по железной дороге в Новый Орлеан, а оттуда конвоируется кораблем в Карибском море в Колумбию (Colombia). 5 новых американских флагов выставляются в занятые регионы. До сих

пор Панамский канал (Panama Canal) был свободным для прохода, теперь же США может заблокировать его.

6. **Европа (Ксения): «Инвестор».** Европейская казна выплачивает 2 млн. Антону и 3 млн. Ксении. Антон – владелец карты Инвестора, он получает еще 2 млн. из банка, покупает российскую облигацию за 6 млн. и отдает карту Инвестора Борису. Кроме того, являясь самым крупным инвестором России, Антон забирает соответствующую карту нации у Даниила.



Поле после третьего раунда

Даниил (1 млн.)	Ксения (5 млн.)	Борис (7 млн.)	Антон (2 млн.)

Четвертый раунд

- Россия (Антон): «Налогообложение».** Налоговые поступления составляют 6 млн. (4 млн. за 2 фабрики + 2 млн. за 2 флага) и выдаются из банка в российскую казну. Поскольку у нации есть 2 военные фишки (армия и корабль), затраты на содержание войск составляют 2 млн., возвращаемые в банк. Таблица налогов указывает, что поступления в 6 млн. дают бонус в 1 млн. и приносят одно очко. Поэтому Антон получает один миллион из казны России, а маркер нации переходит с «0» на «1» на линейке подсчета очков.
- Китай (Антон): «Производство».** Китай производит 2 армии и 1 корабль.
- Индия (Ксения): «Инвестор».** Индия выплачивает доход Ксении в 4 млн. Борис (карта Инвестора) получает 2 млн. из банка и покупает китайскую 6-миллионную облигацию.
- Бразилия (Борис): «Импорт».** Бразилия выставляет 2 армии в Манаусе (Manaus) и 1 корабль в Форталезе (Fortaleza), уплатив 3 млн. в банк.

5. **США (Даниил): «Налогообложение».** Доход с налогов составляет 9 млн. (2 фабрики + 5 флагов) и выдается из банка в американскую казну. Поскольку у нации есть 5 военных фишек, затраты на их содержание составляют 5 млн. Взглянем на таблицу налогов: для числа «9» в ней нет отдельного столбца. Тогда используется меньшее значение, в данном случае, «8». Даниил получает бонус в 1 млн. из американской казны, а красный маркер на линейке переходит с «0» до «2».
6. **Европа (Борис): «Производство».** Европа производит по кораблю в Лондоне (London) и Риме, и одну армию в Париже (Paris).



Поле после четвертого раунда

Даниил (2 млн.)	Ксения (9 млн.)	Борис (3 млн.)	Антон (3 млн.)

Пятый раунд

- Россия (Антон): «Фабрики».** Россия платит из казны в банк 5 млн., чтобы построить военную фабрику в Новосибирске.
- Китай (Борис): «Маневры».** Оба корабля выходят в Китайское море (China Sea) и используются для конвоя: один помогает армии добраться до Индонезии (Indonesia), другой конвоирует армию на Филиппины (Philippines). Из оставшихся армий, одна входит в Афганистан (Afghanistan), а другая вторгается во Владивосток, объявляя себя враждебной армией. За исключением Владивостока, во все оккупированные регионы выставляются китайские флаги.
- Индия (Ксения): «Налогообложение».** Ксения платит 1 млн. в банк, чтобы помочь нации пройти 4 деления на ронделе. Налоговые поступления составляют 6 млн. из банка. Платы за содержание войск нет. Ксения получает бонус в 1 млн. из казны, а Индия – 1 очко могущества.
- Бразилия (Борис): «Маневры».** Зелёный корабль из Южной Атлантики (South Atlantic) перемещается в Индийский Океан (Indian Ocean), а корабль из Форталезы – в Карибское море. Бразилия хочет остаться дружелюбной, но США объявляет битву. В результате, оба корабля снимаются с поля. Американский флаг остается в Карибском море. Армия из Аргентины переходит в Перу (Peru), а обе армии из Манауса вторгаются в Колумбию. 1 бразильская армия сражается с 1 американской армией, и 1 зеленая армия остается в регионе, который теперь

оккупирован Бразилией, и американский флаг сменяется бразильским. В дополнение, еще 2 флага кладутся в Индийский Океан и Перу.

5. **США** (Даниил): **«Фабрики»**. США строит судостроительную фабрику в Сан-Франциско и платит 5 млн. в банк.
6. **Европа** (Ксения): **«Маневры»**. Один корабль выходит в Средиземное море (Mediterranean Sea), а другой – в Северную Атлантику, где ни Европа, ни США не захотели сражаться и оба корабля мирно стоят бок о бок в одном регионе. Теперь синяя армия конвоируется кораблем в Северной Атлантике в Канаду (Canada). Европейские флаги выставляются над Средиземным морем и Канадой.

Шестой раунд

1. **Россия** (Антон): **«Производство»**. Нация выставляет новые армии в Москве и Новосибирске. Судостроительная фабрика во Владивостоке не может ничего производить из-за китайской оккупации.
2. **Китай** (Борис): **«Налогообложение»**. Доход Китая составляет 10 млн., и 6 из них идут в банк на содержание армий. Борис получает бонус в 2 млн. из казны, а Китай получает 3 очка могущества.
3. **Индия** (Ксения): **«Инвестор»**. Чтобы достичь этого деления на ронделе, Ксения платит 1 млн. из своего кармана в банк. Она получает 4 млн. дохода из индийской казны и 2 из банка (карта Инвестора). Затем, покупает 12-миллионную облигацию России и кладет деньги в казну этой нации, что позволяет ей стать самым крупным инвестором России и забрать власть над нацией у Антона. Взамен, Антон получает Швейцарский Банк, поскольку под его контролем больше нет ни одной Державы. Владея Швейцарским Банком, он может делать вклады в конце каждой фазы «Инвестор» и останавливать любую нацию на этом делении, если она хотела пройти мимо, если у нации достаточно средств для осуществления всех выплат.



Игра продолжается...



Поле во время третьего хода шестого раунда

Напоминание: карта Инвестора применяется, даже если нация проходит мимо деления «Инвестор». Корабли могут совершать кругосветные путешествия, например, российский корабль из Японского моря может переплыть в северную часть Тихого океана.