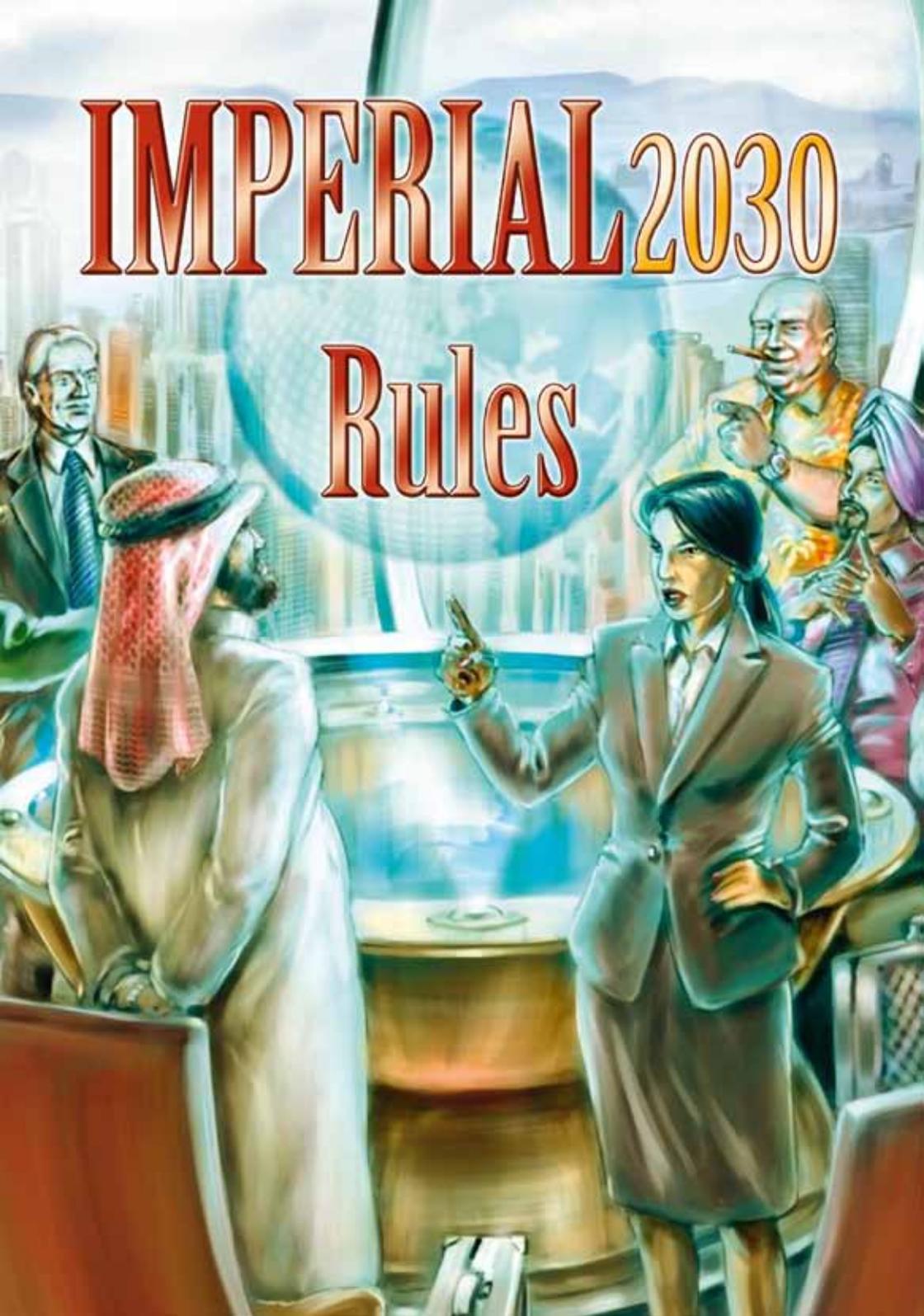


IMPERIAL 2030

Rules



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΤΑΜΠΛΟ	3
ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	4
ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ.....	4
ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	6
ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ / ΛΗΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	6
ΤΑΜΕΙΑ / ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	7
ΘΕΣΕΙΣ ΤΟΥ ΔΙΣΚΟΥ.....	7
Εργοστάσιο.....	7
Παραγωγή.....	7
Εισαγωγή.....	8
Ελιγμοί.....	8
Επένδυτής.....	11
Φορολογία.....	12
ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ ΤΟΥ IMPERIAL 2030.....	13
ΣΥΧΝΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ (FAQ).....	14
ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ.....	15
ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΟΥ IMPERIAL 2030.....	15
ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΛΗΨΗ: Διαφορές σε σύγκριση με το “Imperial”.....	16

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Ο κόσμος το 2030. Μαζί με Ηνωμένες Πολιτείες, Ρωσία και Ευρώπη, νέες μεγάλες δυνάμεις έχουν εμφανιστεί στον ορίζοντα, η Κίνα, η Ινδία και η Βραζιλία, συμμετέχοντας στην παγκόσμια κούρσα για δύναμη και επιρροή. Ωστόσο, τα έξι αυτά έθνη δεν είναι παρά μαριονέτες ενός παιχνιδιού εξουσίας, μιας και οι μοίρες τους ελέγχονται από πανίσχυρους διεθνείς επενδυτές που δρουν στο παρασκήνιο.

Κάθε παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο ενός τέτοιου επενδυτή, ο οποίος πάντοτε αναζητά το μεγαλύτερο όφελος στις επενδύσεις του, και έτσι προσπαθεί να αναλάβει τον έλεγχο των μεγάλων δυνάμεων. Ο έλεγχος όμως εύκολα και γρήγορα αλλάζει χέρια, με νέες στρατηγικές συμμαχίες και συγκρούσεις να εμφανίζονται συνεχώς.

Το Imperial 2030 για δύο έως έξι παίκτες, συνδυάζει οικονομικές και στρατιωτικές ικανότητες σε ένα διαφορετικό παιχνίδι στρατηγικής χωρίς καθόλου τύχη από ζάρια ή κάρτες.

ΤΑΜΠΛΟ

Υπάρχουν έξι Μεγάλες Δυνάμεις στο ταμπλό: Ρωσία, Κίνα, Ινδία, Βραζιλία, Ηνωμένες Πολιτείες και Ευρώπη. Οι Μεγάλες Δυνάμεις αυτές αποκαλούνται "έθνη". Οι παίκτες αναλαμβάνουν τους ρόλους διεθνών επενδυτών που βρίσκονται στην Ελβετία και ελέγχουν τις κυβερνήσεις των εθνών αυτών. Έτσι, η Ελβετία είναι ουδέτερη περιοχή, όπου δεν μπορεί να μπει στρατός.

Μετρητής Σκορ
Δείχνει τους τρέχοντες βαθμούς ισχύος των έξι εθνών (0-25) Πάνω από τους τρέχοντες βαθμούς βρίσκεται ο Παράγοντας Ισχύος.

Επαρχία «Μόσχα»
Κάθε έθνος αποτελείται από 5 αρχικές επαρχίες με μία πόλη στην κάθε μία. Ένα εργοστάσιο μπορεί να κατασκευαστεί στις επαρχίες αυτές, είτε σαν ναυπηγείο (12 γαλάζιες πόλεις) ή σαν εξοπλιστική εγκατάσταση (12 καφέ πόλεις).

Περιοχή ξηράς «Μογγολία»
Οι 27 καφέ περιοχές ξηράς βρίσκονται εκτός των έξι εθνών. Μόνο στρατός επιτρέπεται να μπει σε αυτές.

Δίσκος
Εδώ τα έξι έθνη επιλέγουν τις ενέργειες που εκτελούν στη σειρά τους.

Ταμείο της Ινδίας
Καταθετήριο χρημάτων και ομολόγων της Ιταλίας.

Πίνακας Φορολογίας
Ανάλογα με την τρέχουσα φορολογία (1η γραμμή) ο πίνακας δείχνει το bonus της κυβέρνησης (2η γραμμή) και την αύξηση σε πόντους ισχύος (3η γραμμή).

Θαλάσσια περιοχή «Θάλασσα της Ταϊμνίας»
Μόνο στόλα επιτρέπεται να μπου σε μπλε θέσες θάλασσας.

ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Τυπωμένα πλακίδια

- 1 κεντρικό ταμπλό
- 54 κάρτες ομολόγων για τα έξι έθνη, οι οποίες παρακάτω αποκαλούνται "ομόλογα" (σε αξίες, 2, 4, 6, 9, 12, 16, 20, 25 και 30 εκατομμύρια).
- 90 σημαίες σε 6 χρώματα (15 ανά έθνος)
- 6 κάρτες σημαίας των εθνών
- 1 κάρτα επενδυτή
- 130 Χαρτονομίσματα (35 x 1 εκατομμύριο, 55 x 2 εκατ., 25 x 5 εκατ., 15 x 10 εκατ.)
- 1 εγχειρίδιο οδηγιών
- 1 γρήγορη εισαγωγή

Ξύλινα κομμάτια

- 48 στρατοί στα χρώματα των έξι εθνών (10 κίτρινο, 6 κόκκινο, τα υπόλοιπα από 8).
- 48 στόλοι στα χρώματα των έξι εθνών (6 κίτρινο, 10 κόκκινο, τα υπόλοιπα από 8).
- 30 εργοστάσια (15 καφέ εξοπλιστικές εγκαταστάσεις και 15 γαλάζια ναυπηγεία)
- 18 οκταγωνικοί δείκτες στα χρώματα των έξι εθνών (ένας για τον δίσκο, ένας για τον μετρητή σκορ και, σε παραλλαγή ένας για τον μετρητή φορολογίας)
- 1 δείκτης γύρου (ξύλινο πιόνι)

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

1.. Γενικό στήσιμο (δείτε το παρακάτω σχέδιο)

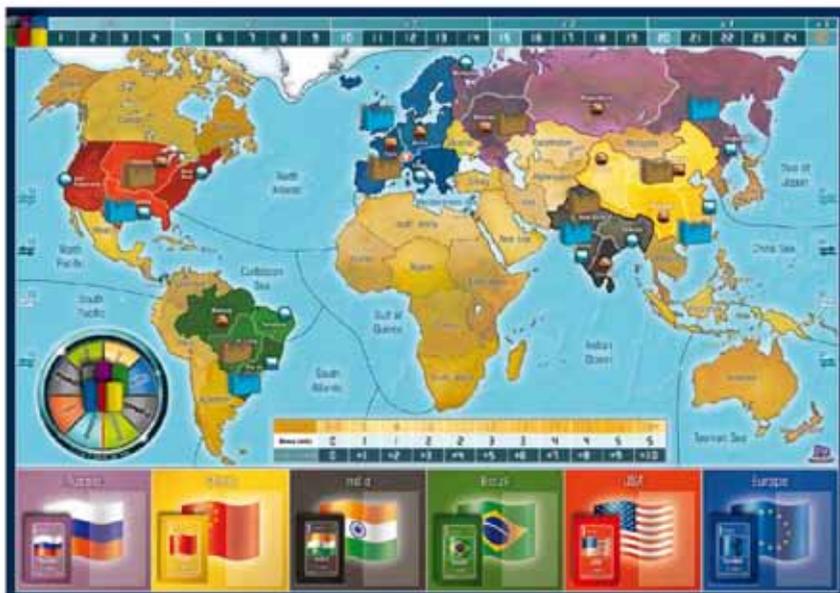
Δείκτες Εθνών: Ο μεγάλος δείκτης του κάθε έθνους τοποθετείται στο κέντρο του δίσκου και ένας δευτερος δείκτης τοποθετείται στην πρώτη θέση του μετρητή σκορ ("0"). (Ο τρίτος δείκτης είναι για την παραλλαγή που επεξηγείται παρακάτω).

Εργοστάσια: Κάθε έθνος ξεκινάει με δύο εργοστάσια που τοποθετούνται στις τετράγωνες πόλεις του ταμπλό. μία καφέ εξοπλιστική εγκατάσταση στα κα-

φέ τετράγωνα και ένα γαλάζιο ναυπηγείο στις γαλάζιες θέσεις. Τα 12 εργοστάσια που δεν έχουν ακόμη κατασκευαστεί τοποθετούνται δίπλα στο ταμπλό.

Ομόλογα: Τα 54 ομόλογα χωρίζονται ανά έθνος σε έξι στοιβες με αυξανόμενη σειρά (η μικρότερη τιμή στην κορυφή). Κάθε στοιβα τοποθετείται στο ταμείο του κατάλληλου έθνους.

Τράπεζα: Τα χρήματα χωρίζονται και τοποθετούνται δίπλα στο ταμπλό σαν τράπεζα.



2. Μοίρασμα των ομολόγων

Τα αρχικά χρήματα και οι κυβερνήσεις δίνονται στους παίκτες ανάλογα με τον αριθμό των παικτών που συμμετέχουν.

4 έως 6 παίκτες:

Κάθε παίκτης παίρνει 13 εκατομμύρια (1 x 5 εκατ., 4 x 2 εκατ.) από την τράπεζα.

Οι 6 κάρτες σημαιών των εθνών ανακατεύονται κλειστές και κάθε παίκτης παίρνει μία κάρτα.

3 παίκτες:

Κάθε παίκτης παίρνει 24 εκατομμύρια (2 x 5 εκατ., 7 x 2 εκατ.) από την τράπεζα.

Οι κάρτες εθνών της Ινδίας, της Ρωσίας και της Κίνας μοιράζονται τυχαία στους 3 παίκτες. Κάθε παίκτης έπειτα παίρνει άλλη μία κάρτα έθνους:

- 1: Ηνωμένες Πολιτείες με την Ινδία
- 2: Βραζιλία με τη Ρωσία
- 3: Ευρώπη με την Κίνα

2 παίκτες:

Κάθε παίκτης παίρνει 35 εκατομμύρια (3 x 5 εκατ., 10 x 2 εκατ.) από την τράπεζα.

Οι κάρτες της Κίνας και της Ρωσίας μοιράζονται τυχαία στους 2 παίκτες. Κάθε παίκτης έπειτα παίρνει άλλες δύο κάρτες εθνών:

- A: Ευρώπη και Βραζιλία με την Κίνα
- B: Ινδία και Ηνωμένες Πολιτείες με τη Ρωσία

Το αρχικό μοίρασμα των ομολόγων φαίνεται στην πλάτη των καρτών των εθνών. Κάθε παίκτης λαμβάνει το ομόλογο που αναγράφονται στην πλάτη των καρτών του, από τη στοίβα ομολόγων και πληρώνει το αντίστοιχο αντίτιμο στο ταμείο του έθνους. Όταν όλα τα αρχικά ομόλογα έχουν μοιραστεί στους παίκτες, ο κάθε ένας θα έχει ακόμη 2 εκατομμύρια. Τα υπόλοιπα θα βρίσκονται στα ταμεία των εθνών.

Κάθε παίκτης κρατάει την κάρτα(ς) του έθνους(ών) που πήρε. Αυτή δείχνει ότι έχει την μεγαλύτερη συμμετοχή στο έθνος και συνεπώς σχηματίζει την κυβέρνησή του.

Με τέσσερις ή πέντε παίκτες, δεν μοιράζονται όλες οι κάρτες εθνών αρχικά. Οι υπόλοιπες κάρτες δίνονται σε κάθε περίπτωση στον παίκτη που έχει το ομόλογο των «2 εκατομμυρίων» του έθνους (μιας και έχει το μεγαλύτερο σύνολο). Αν κανένα από τα ομόλογα των εθνών δεν έχουν μοιραστεί, η κάρτα του έθνους παραμένει στην τράπεζα για την

Τέλος, η κάρτα επενδυτή πηγαίνει στον παίκτη που κάθεται αριστερά αυτού που ελέγχει τη Ρωσία. Αν δεν την ελέγχει κανένας, η κάρτα επενδυτή πηγαίνει στον παίκτη αριστερά αυτού που ελέγχει την Κίνα.

Οδηγία για 2 ή 3 παίκτες:

Όταν μοιράζετε τις κάρτες εθνών, υπάρχει μία οδηγία στην πλάτη κάθε κάρτας:

- 3 παίκτες: κάρτες με αντίστοιχους αριθμούς
- 2 παίκτες: κάρτες με αντίστοιχα γράμματα

Χρησιμοποιώντας την οδηγία αυτή, μπορείτε να μοιράσετε τις κάρτες εθνών, χωρίς να χρειάζεται να ανατρέχετε ξανά στις οδηγίες.

Παραλλαγή για έμπειρους παίκτες

Η παραλλαγή για το μοίρασμα των ομολόγων αυξάνει τις στρατηγικές πιθανότητες και προτείνεται για τους εμπειρότερους παίκτες.

Κάθε παίκτης λαμβάνει τα παρακάτω αρχικά χρήματα από την τράπεζα:

- Με έξι παίκτες, 13 εκατομμύρια.
- Με πέντε παίκτες, 15 εκατομμύρια.
- Με τέσσερις παίκτες, 19 εκατομμύρια.
- Με τρεις παίκτες, 25 εκατομμύρια.
- Με δύο παίκτες, 37 εκατομμύρια.

Με κλήρο, αποφασίζεται ο πρώτος παίκτης που θα χορηγήσει το ομόλογο της επιλογής του στην Ρωσία. Αν θελήσει να το κάνει, επιλέγει ένα ομόλογο της Ρωσίας από την στοίβα ομολόγων και πληρώνει το αντίστοιχο ποσό στο ταμείο της Ρωσίας. Έπειτα, οι υπόλοιποι παίκτες με δεξιόστροφη σειρά μπορούν να παρέχουν ένα ομόλογο στην Ρωσία, πληρώνοντας το ποσό στο ταμείο της Ρωσίας.

Μετά τα ομόλογα της Ρωσίας, σειρά έχει η Κίνα. Ο παίκτης που κάθεται στα αριστερά του πρώτου παίκτη, είναι ο πρώτος που μπορεί να επιλέξει ένα Ιταλικό ομόλογο. Έπειτα, οι υπόλοιποι παίκτες με δεξιόστροφη σειρά μπορούν να πληρώσουν οποιοδήποτε διαθέσιμο Κινέζικο ομόλογο (ένα ανά παίκτη).

Ακολουθεί η Ινδία, η Βραζιλία, οι Ηνωμένες Πολιτείες και η Ευρώπη, ομοίως. Η τιμή του επιλεγμένου ομολόγου πρέπει να πληρώνεται κάθε φορά στο αντίστοιχο ταμείο.

Αφού κάθε παίκτης πάρει την ευκαιρία να επιλέξει ομόλογα από κάθε έθνος, το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει.

ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι έξι Μεγάλες Δυνάμεις (έθνη) ενεργούν στο ταμπλό. Οι παίκτες είναι επενδυτές που αγοράζουν ομόλογα των εθνών αυτών. Ο παίκτης που έχει προσφέρει το μεγαλύτερο ποσό σε ένα έθνος ελέγχει την κυβέρνηση του έθνους και αποφασίζει τις ενέργειες του στο ταμπλό. Ο παίκτης αυτός, εν συντομία αναφέρεται ως, «η κυβέρνηση του έθνους».

Ανεξάρτητα του αριθμού των παικτών, και οι έξι Μεγάλες Δυνάμεις (έθνη) συμμετέχουν στο παιχνίδι.

Επιλογή θέσης στο δίσκο

Η κίνηση ενός έθνους αποτελείται από την επιλογή μιας θέσης στο δίσκο. Στον πρώτο γύρο του έθνους, ο δείκτης του τοποθετείται σε οποιαδήποτε θέση του δίσκου. Στους επόμενους γύρους, η θέση επιλέγεται στον δίσκο μετακινώντας τον δείκτη δεξιόστροφα, χωρίς να επιτρέπεται η παραμονή στην ίδια θέση. Ο δείκτης μπορεί να μετακινηθεί μέχρι και τρεις θέσεις μπροστά, χωρίς κόστος, με κάθε επιπλέον θέση να κοστίζει στον παίκτη που ηγείται της κυβέρνησης χρήματα, τα οποία πληρώνει στην τράπεζα:

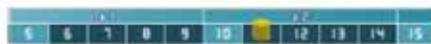
(1 + Παράγοντας Ισχύος στον μετρητή σκορ) σε εκατομμύρια.

Στην αρχή, ο Παράγοντας Ισχύος του κάθε έθνους είναι μηδέν, οπότε κάθε επιπλέον θέση κοστίζει 1 εκατομμύριο το οποίο πληρώνεται στην τράπεζα. Για παράδειγμα ένα έθνος που έχει φτάσει στους 17 πόντους ισχύος έχει Παράγοντα Ισχύος 3, και κάθε επιπλέον θέση θα κοστίζει 4 εκατομμύρια.

Η μέγιστη κίνηση στο δίσκο είναι έξι θέσεις.



Παράδειγμα:



Η Κίνα έχει 11 πόντους ισχύος και βρίσκεται στη θέση Επενδυτή του δίσκου. Για να επιλέξει στον επόμενο γύρο τη Φορολογία πρέπει να μετακινηθεί κατά 4 θέσεις. Η Κινεζική κυβέρνηση (παίκτης) θα πρέπει να πληρώσει $1+2 = 3$ εκατομμύρια στην τράπεζα. Για μετακίνηση από τον Επενδυτή στο Εργοστάσιο θα πρέπει η κυβέρνηση να πληρώσει 6 εκατομμύρια στην τράπεζα.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ / ΛΗΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Σύμφωνα με την οικονομική τους ισχύ (εργοστάσια) και τη στρατιωτική τους δύναμη (κατελιημμένες περιοχές ξηράς και θάλασσας), τα έθνη συλλέγουν πόντους ισχύος στη διάρκεια του παιχνιδιού, οι οποίοι προστίθενται στον αντίστοιχο μετρητή. Μόλις ένα έθνος φτάσει στους 25 πόντους ισχύος, το παιχνίδι τελειώνει.

Το τελικό σκορ κάθε παίκτη είναι ο τόκος των ομολόγων του επί τον Παράγοντα Ισχύος του αντίστοιχου έθνους, συν τα μετρητά στο χέρι.

Παράδειγμα:

Στο τέλος του παιχνιδιού η Ινδία έχει 17 πόντους ισχύος. Ο μετρητής σκορ δίνει Παράγοντα Ισχύος «3». Το Ινδικό ομόλογο των 12 εκατ. δίνει τόκο 5

εκατομμύρια, έχοντας ως τελικό αποτέλεσμα την παρακάτω τιμή:

$5 \text{ εκατ. (τόκος)} \times 3 \text{ (παράγοντας)} = 15 \text{ εκατ. (αξία)}$

Οι παίκτες προσθέτουν τις αξίες όλων των ομολόγων τους και έπειτα όλα τους τα μετρητά. Κάθε εκατομμύριο είναι και ένας πόντος νίκης. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους νίκης κερδίζει το παιχνίδι.

Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης που έχει το μεγαλύτερο σύνολο στο έθνος με τους περισσότερους πόντους ισχύος κερδίζει. Σε περαιτέρω ισοπαλία, συγκρίνονται τα σύνολα στο αμέσως επόμενο σε πόντους ισχύος έθνος και ούτω καθεξής.

ΤΑΜΕΙΑ / ΑΡΧΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ξεχωριστό κεφάλαιο

Το ταμείο των έξι εθνών και τα μετρητά κάθε παίκτη είναι αυστηρώς χωρισμένα. Οι παίκτες κρατάνε τα ταμεία που ελέγχουν επί πιστώσει. Δεν επιτρέπεται να διαθέσουν για προσωπικούς λόγους χρήματα των ταμείων ούτε να δανείσουν ή να δωρίσουν χρήματα από εκεί. Ωστόσο, επιτρέπεται να δώσουν σε οποιαδήποτε στιγμή από τα προσωπικά τους χρήματα στο ταμείο, οποιαδήποτε στιγμή, ώστε να το υποστηρίξουν οικονομικά.

Κάθε παίκτης μπορεί οποιαδήποτε στιγμή να ελέγξει τα περιεχόμενα οποιασδήποτε ταμείου για σκοπούς ελέγχου, αλλά μπορεί να κρατάει τα δικά του χρήματα κρυφά από τους αντιπάλους του.

Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να δανείζουν ή να χαρίζουν χρήματα ο ένας στον άλλο. Επίσης δεν επιτρέπεται να ανταλλάζουν ομόλογα μεταξύ τους ή να τα επιστρέφουν πίσω.

Αρχή του παιχνιδιού

Η Αυστο-Ουγγαρία παίζει πρώτη και έπειτα τα υπόλοιπα έθνη δεξιόστροφα, σύμφωνα με τις εθνικές καταθέσεις στο άκρο του ταμπλό (1. Ρωσία, 2. Κίνα, 3. Ινδία, 4. Βραζιλία, 5. Ηνωμένες Πολιτείες και 6. Ευρώπη).

Ο δείκτης γύρου χρησιμοποιείται για να ξεχωρίζει το ποιο έθνος παίζει. Σε περίπτωση που δεν έχουν αγοραστεί ομόλογα από κάποιο έθνος, αυτό δεν έχει ακόμη κυβέρνηση και ο γύρος του παραλείπεται.

Στην αρχή του παιχνιδιού, η κάρτα επενδυτή πηγαίνει στον παίκτη που κάθεται αριστερά από τον παίκτη που ελέγχει την Ρωσία. Αν δεν υπάρχει έλεγχος της Ρωσίας, η κάρτα πηγαίνει στον παίκτη στα αριστερά αυτού που ελέγχει την Κίνα.

ΟΙ ΘΕΣΕΙΣ ΤΟΥ ΔΙΣΚΟΥ

Η λειτουργία κάθε διαφορετικής θέσης του δίσκου επεξηγείται στις παρακάτω παραγράφους.

ΕΡΓΟΣΤΑΣΙΟ

Το έθνος μπορεί να κατασκευάσει ένα νέο εργοστάσιο. Οι εξοπλιστικές εγκαταστάσεις κατασκευάζονται μόνο σε καφέ πόλεις, ενώ τα ναυπηγεία μόνο σε γαλάζιες πόλεις. Ένα εργοστάσιο μπορεί να κατασκευαστεί μόνο σε πόλη του ίδιου του έθνους αν δεν υπάρχουν (όρθιοι) εχθρικές στρατιωτικές μονάδες στην αρχική του επαρχία. Μόνο ένα εργοστάσιο μπορεί να κατασκευαστεί σε κάθε πόλη.

Το έθνος πληρώνει 5 εκατ. στην τράπεζα και το επιλεγμένο εργοστάσιο τοποθετείται στο ταμπλό, στην κατάλληλη πόλη.

Παράδειγμα:

Η Ευρώπη έχει εργοστάσιο σε Παρίσι και Λονδίνο. Έτσι στη θέση Εργοστασίου, το εργοστάσιο μπορεί να κατασκευαστεί στη Ρώμη σαν ναυπηγείο (γαλάζιο) ή στο Βερολίνο σαν εξοπλιστική εγκατάσταση (καφέ). Για το σκοπό αυτό πρέπει το ταμείο του έθνους να πληρώσει 5 εκατ. στην τράπεζα. (Σαν παράδειγμα, αν υπήρχε εχθρικός στρατός στο Βερολίνο, εργοστάσιο θα μπορούσε να κατασκευαστεί μόνο στη Ρώμη).

ΠΑΡΑΓΩΓΗ

Κάθε εξοπλιστική εγκατάσταση και ναυπηγείο του έθνους μπορεί να παράγει έναν στρατό ή ένα στόλο αντίστοιχα, δωρεάν. Τα εργοστάσια σε αρχικές επαρχίες, όπου υπάρχουν (όρθιοι) εχθρικοί στρατοί δεν παράγουν. Ωστόσο, ούτε η δύναμη που καταλαμβάνει την περιοχή μπορεί να παράγει με το εργοστάσιό της. Οι νέοι στρατοί και στόλοι τοποθετούνται στο ταμπλό στην επαρχία του εργοστασίου. Με τη λογική αυτή, δεν έχει σημασία πόσες στρατιωτικές μονάδες υπάρχουν ήδη στην περιοχή.

Παράδειγμα:

Η Ευρώπη έχει εργοστάσια σε Λονδίνο, Παρίσι και Ρώμη. Υπάρχει εχθρικός Κινεζικός στρατός (όρθιος) στο Παρίσι, και φιλικός στρατός των ΗΠΑ (ξαπλωμένος) στο Λονδίνο. Όταν φτάσει στη θέση

«Παραγωγής» του δίσκου, η Ευρώπη μπορεί να τοποθετήσει από ένα στόλο σε Λονδίνο και Ρώμη, αλλά όχι στρατό στο Παρίσι.



ΕΛΙΓΜΟΙ

τονικές θαλάσσιες περιοχές. Κάθε στόλος μπορεί να μεταφέρει έναν μόνο στρατό ανά γύρο.

Μία θαλάσσια μεταφορά γίνεται μόνο αν ένας στρατός βρίσκεται σε περιοχή ξηράς γειτονικά σε περιοχή θάλασσας ή φτάνει στην περιοχή με σιδηρόδρομο (δείτε επόμενη παράγραφο). Μετά τη συνοδεία, ο στρατός βρίσκεται και πάλι σε περιοχή ξηράς. Ένας στόλος που κινήθηκε κατά τη φάση ελιγμών, μπορεί στον ίδιο γύρο ελιγμών να συνοδεύσει έναν στρατό.

Παράδειγμα θαλάσσιας μεταφοράς (παρακάτω εικόνα):



Ένας στρατός από το Βλαδιβοστόκ μπορεί, με στόλους, να φτάσει στην Ινδονησία. Εναλλακτικά, θα μπορούσε να φτάσει σε Φιλιππίνες, Ινδοκίνα, Σαγκάη, Πεκίνο ή Κορέα. Στις περιπτώσεις αυτές, ωστόσο, ο δεύτερος στρατός δεν θα μπορούσε να συνοδευτεί πέρα από το Κινεζικό Πέλαγος μιας και ο εκεί στόλος έχει ήδη χρησιμοποιηθεί από τον πρώτο στρατό. Ο δεύτερος στρατός θα μπορούσε, για παράδειγμα να φτάσει στην Ιαπωνία, μιας και υπάρχει άλλος στόλος στη Θάλασσα της Ιαπωνίας, που δεν έχει ακόμη συνοδεύσει στρατό. (Για να φτάσει στρατός στην Κορέα δεν χρειάζεται συνοδεία στόλου).

Μετακίνηση με σιδηρόδρομο: Κάθε έθνος έχει ένα σιδηροδρομικό δίκτυο μεταξύ των αρχικών επαρχιών του μέχρι και τα εθνικά του σύνορα. Αν εχθρικοί στρατοί (όρθησι) βρίσκονται σε μία αρχική επαρχία, το σιδηροδρομικό δίκτυο διακόπτεται εκεί. Πριν ή μετά την μετακίνηση, οι στρατοί μπορούν να μεταφερθούν μέσω σιδηροδρόμου, μέσα στη χώρα, όπως επιθυμούν.

Παράδειγμα μετακίνησης με σιδηρόδρομο:



Ο Ινδικός στρατός από το Νέο Δελχί μπορεί ελεύθερα να μετακινηθεί μέσω σιδηροδρόμου στην Καλκούτα και έπειτα με την ενέργεια ελιγμών να εισβάλει στην Ινδοκίνα ή στην Τσονγκκινγκ. Μια άλλη πιθανότητα είναι να μετακινηθεί μέσω σιδηροδρόμου σε οποιαδήποτε παράκτια επαρχία και με θαλάσσια συνοδεία στόλων να φτάσει σε μία περιοχή γύρω από τον Ινδικό Ωκεανό. Ο στρατός του Αφγανιστάν, ωστόσο, δεν έχει τέτοια ευκαιρία, μιας και δεν υπάρχει άμεση σύνδεσή του με στόλο. Αν ο στρατός αυτός έφτανε στην Ινδία, θα μπορούσε έπειτα να φτάσει σε οποιαδήποτε άλλη Ινδική επαρχία με τον σιδηρόδρομο. Τότε, όμως η ενέργεια «Ελιγμών» του θα είχε ολοκληρωθεί και δεν θα μπορούσε πια να φύγει από την Ινδία με οποιονδήποτε τρόπο στον γύρο αυτό.

Μάχες: Οι μάχες μεταξύ στρατών γίνονται με τον ίδιο τρόπο όπως και μεταξύ στόλων, δηλαδή, το ενεργό έθνος μπορεί να αντιστοιχίσει στρατούς σε περιοχές ζήρας 1:1. Οι στρατοί των ξένων εθνών μπορούν να ζητήσουν μάχη αν η περιοχή τους έχει δεχθεί εισβολή. Οι στόλοι και οι στρατοί μπορούν να πολεμήσουν μεταξύ τους μόνο αν ο στόλος βρίσκεται ακόμη στο λιμάνι. Στην περίπτωση αυτή ο εισβάλλοντας στρατός μπορεί να επιτεθεί στο στόλο ή το αντίθετο.

Εισβολή σε επαρχίες άλλων Μεγάλων Δυνάμεων: Αν ένας στρατός μετακινηθεί σε αρχική επαρχία άλλης Μεγάλης Δύναμης, η κυβέρνηση του στρατού αποφασίζει αν οι προθέσεις του είναι εχθρικές ή φιλικές. Ένας εχθρικός σταρτός, τοποθετημένος όρθιος στην επαρχία, εμποδίζει την επαρχία (όχι παραγωγή, όχι εισαγωγή, όχι κατασκευή εργοστασίων, όχι φορολογία). Ένας φιλικός στρατός, ωστόσο, ζαπλώνει στο πλάι, και δεν προβάλλει περιορισμούς.

Αν ένα έθνος έχει μόνο ένα εργοστάσιο που δεν είναι κατειλημμένο από εχθρικούς στρατούς (όρθιος), η επαρχία αυτή με το εργοστάσιο δεν μπορεί να δεχθεί εισβολή από εχθρικό στρατό. Οι στρατοί των αντίπαλων εθνών που εισβάλουν στην επαρχία ζαπλώνουν στο πλάι.

Καταστρέφοντας ένα εργοστάσιο: Ένα ξένο εργοστάσιο μπορεί να καταστραφεί με τρεις στρατούς, αν δεν υπάρχουν στρατοί (ή στόλοι) του αμυνόμενου στην αρχική επαρχία. Τα ξένα εργοστάσια και οι τρεις στρατοί αφαιρούνται από το ταμπλό. Εξάιρεση: Αν ένα έθνος έχει μόνο ένα εργοστάσιο που δεν είναι κατειλημμένο από εχθρικό στρατό (όρθιο), τότε αυτό δεν μπορεί να καταστραφεί.

Παράδειγμα καταστροφής εργοστασίου:



Υπάρχει ένα ναυπηγείο στο Μουρμάνσκ, και ένας στόλος ακόμη στο λιμάνι του. Αρχικά, ένας μπλε στρατός μπορεί από το Βερολίνο να φτάσει στο

Μουρμάνσκ και να πολεμήσει με τον στόλο (αφαιρείται τόσο ο στρατός όσο και ο στόλος). Οι στρατοί από τη Ρώμη μπορούν να φτάσουν στο Βερολίνο μέσω σιδηροδρόμου και έπειτα να μετακινηθούν στο Μουρμάνσκ μαζί με το στρατό του Βερολίνου. Τώρα 3 μπλε στρατοί βρίσκονται στο Μουρμάνσκ και μπορούν να καταστρέψουν το εργοστάσιο. Οι τρεις στρατοί και το γαλιζίο ναυπηγείο αφαιρούνται από το ταμπλό.

3. Σημαίες

Η σημαία ενός έθνους τοποθετείται σε κάθε νέα κατειλημμένη περιοχή ζήρας ή θάλασσας, στην οποία δεν υπάρχουν ξένες στρατιωτικές μονάδες. Οι αρχικές επαρχίες ξένων εθνών, δεν μπορούν να δεχθούν σημαίες.

Μία σημαία παραμένει σε μια περιοχή μέχρι η περιοχή να καταληφθεί αποκλειστικά από άλλο έθνος. Σαν αποτέλεσμα μάχης, μπορεί να υπάρχει ένα μη ενεργό έθνος το οποίο καταλαμβάνει αποκλειστικά την περιοχή. Στην περίπτωση αυτή αφαιρείται η προηγούμενη σημαία και τοποθετείται εκεί η σημαία του έθνους αυτού.

Αν ένα έθνος έχει τοποθετήσει και τις 15 σημαίες στο ταμπλό, δεν μπορεί να καταλάβει άλλες περιοχές. Αν το έθνος καταλάβει νέες περιοχές από αντιπάλους, οι σημαίες των άλλων εθνών αφαιρούνται χωρίς να αντικατασταθούν. Μόλις μία από τις 15 σημαίες είναι διαθέσιμη και πάλι, το έθνος μπορεί να την τοποθετήσει στην κενή αυτή περιοχή.

Ειδικές συνθήκες χάρτη:

Διώρυγες: Οι Διώρυγες του Παναμά και του Σουέζ επιτρέπουν το πέρασμα στόλων. Έτσι, ένας στόλος από την Καραϊβική μπορεί να μετακινηθεί στον Βόρειο Ειρηνικό ή από την Μεσόγειο άμεσα στον Ινδικό Ωκεανό και το αντίστροφο. Αλλά αν η Κολομβία (για τον Παναμά) ή η Βόρεια Αφρική (για το Σουέζ) έχουν σημαία, ο ιδιοκτήτης του έθνους αυτού ελέγχει το πέρασμα από τη διώρυγα και μπορεί να απαγορεύσει ή να επιτρέψει σε έναν στόλο να περάσει. Οι στρατοί μπορούν να συνοδευτούν από στόλους στις διώρυγες, αρκεί ο έθνος που ελέγχει τη διώρυγα με τη σημαία του να το επιτρέψει. Στην αρχή του παιχνιδιού δεν υπάρχει σημαία εκεί, και συνεπώς ούτε περιορισμοί χρήσης της διώρυγας.

Παράδειγμα χρήσης διώρυγας:

Η Διώρυγα του Σουέζ ελέγχεται από τις Ηνωμένες Πολιτείες. Αν συμφωνήσουν, η Ευρώπη μπορεί να περάσει το στόλο της από τη Μεσόγειο Θάλασσα στον Ινδικό Ωκεανό. Επιπλέον, αν ο στόλος της Ρώμης μπει στη Μεσόγειο, η Ευρώπη θα μπορούσε να συνοδεύσει το στρατό του Παρισιού μέσω στόλων της στη Μουμπάι, ώστε να καταλάβει το Ινδικό ναυπηγείο. Και πάλι όμως, η συνοδεία του στρατού



στρατού είναι δυνατή μόνο αν οι Η.Π.Α. συμφωνήσουν για την μετακίνηση αυτή.

Η γη είναι σφαιρική: Οι θαλάσσιες περιοχές συνδέονται μεταξύ τους, από Ανατολικά προς Δυτικά. Στα δεξιά φαίνεται η αριστερή πλευρά του ταμπλό, όπου φαίνονται μέρη του Βόρειου και του Νότιου Ειρηνικού. Τα βέλη δείχνουν ότι ο Βόρειος Ειρηνικός είναι γειτονικός της Θάλασσας της Ιαπωνίας (SJ), καθώς και του Κινεζικού Πελάγους (CS). Έτσι, οι στόλοι μετακινούνται από τον Βόρειο Ειρηνικό άμεσα σε μία από τις δύο αυτές περιοχές και το αντίστροφο και δεν υπάρχουν περιορισμοί στη συνοδεία στρατών κατά μήκος της διαδρομής αυτής. Αντίστοιχα, ο Νότιος Ειρηνικός είναι γειτονικός στο Κινεζικό Πέλαγος (CS) και την Θάλασσα της Τασμανίας (TS). Οστόσο, δεν υπάρχουν αντίστοιχες συνδέσεις στον χάρτη από Βόρεια προς Νότια.



Νησιά: Μόνο τα 5 νησιά/αρχιπελάγη με ονομασίες είναι περιοχές ξηράς και μπορούν να καταληφθούν από στρατό. Αυτά είναι η Ιαπωνία, η Ινδονησία, η Αυστραλία και η Νέα Ζηλανδία. Άλλα νησιά, όπως η Μαδαγασκάρη, απλώς παραλείπονται. Το μόνο νησί στο οποίο μπορεί κάποιος να φτάσει από αρκετές θαλάσσιες περιοχές είναι η Ινδονησία, όπου συνοδευόμενοι στρατοί φτάνουν μέσω Ινδικού Ωκεανού, Θάλασσας της Τασμανίας ή Κινεζικού Πελάγους.

Απαγόρευση εισόδου: Οι λευκές πολιτικές περιοχές στο Βόρειο άκρο του ταμπλό δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν, όπως επίσης ούτε η ουδέτερη περιοχή της Ελβετίας, όπου βρίσκονται οι τράπεζες.

ΕΠΕΝΔΥΤΗΣ

Η ενέργεια αυτή εκτελείται σε τρία βήματα. Τα βήματα δύο και τρία εκτελούνται όχι όταν πατηθεί η θέση «επενδυτή» του δίσκου, αλλά όταν **προσπεραστεί**. Στην περίπτωση αυτή η ενέργεια καθορίζεται αφού πρώτα ολοκληρωθεί η ενέργεια η οποία πατήθηκε στον δίσκο.

1. Πληρωμή τόκων

Κάθε παίκτης που έχει αγοράσει ομόλογα από το έθνος παίρνει τον τόκο του από το ταμείο. Αν το ταμείο δεν έχει αρκετά χρήματα για να πληρωθούν όλοι οι τόκοι των ομολόγων, ο παίκτης που ηγείται της κυβέρνησης του έθνους πρέπει να παραλείψει εντελώς ή μερικώς τον δικό του τόκο και, αν είναι αναγκαίο, να αναλάβει να πληρώσει τον τόκο των υπολοίπων από τα δικά του χρήματα.

2. Ενεργοποίηση του Επενδυτή

Ο παίκτης που έχει την κάρτα Επενδυτή (Επενδυτής) πληρώνεται 2 εκατομμύρια από την τράπεζα και μπορεί να επενδύσει σε οποιοδήποτε έθνος. Μπορεί να επιλέξει μόνο από τα ομόλογα που έχει το απόθεμα του έθνους, παίρνοντας ένα **νέο** ομόλογο ή **αυξάνοντας** ένα ήδη υπάρχον ομόλογο του ίδιου έθνους. Ένα επιπλέον ομόλογο πληρώνεται συνολικά στο κατάλληλο ταμείο, και ο παίκτης παίρνει την κάρτα ομολόγου. Έτσι, μπορεί να έχει κάποιος αρκετά ομόλογα του ίδιου έθνους. Αν ένα ήδη υπάρχον ομόλογο αυξηθεί, η κάρτα του ομολόγου τοποθετείται στις κάρτες ομολόγων του έθνους, και αποκτάται μία νέα κάρτα ομολόγου από το απόθεμα, πληρώνοντας μόνο τη διαφορά μεταξύ των δύο ομολόγων στο ταμείο.

Παράδειγμα:

Ο παίκτης παίρνει το ομόλογο 12 εκατ. της Κίνας και επιστρέφει στη στοίβα το ομόλογο των 4 εκατ. Πληρώνει τη διαφορά των 8 εκατομμυρίων στο Κινεζικό ταμείο.

3. Επένδυση σαν Ελβετική Τράπεζα

Κάθε παίκτης που έχει μία Ελβετική Τράπεζα και δεν θέλει να έχει ταυτόχρονα την κάρτα επενδυτή, μπορεί να κάνει μια επένδυση. Η επένδυση με την Ελβετική Τράπεζα γίνεται όπως και με την κάρτα Επενδυτή, αλλά χωρίς να παίρνει ο παίκτης δύο εκατομμύρια από την τράπεζα.

Αν αρκετοί παίκτες έχουν Ελβετική Τράπεζα, η επενδύσεις γίνονται με τη σειρά (δεξιόστροφα), ξεκινώντας με τον παίκτη που έχει την κάρτα Επενδυτή.

Στο τέλος της ενέργειας Επενδυτή, γίνεται ένας έλεγχος για αλλαγές κυβερνήσεων. Για το λόγο αυτό, το σύνολο των ομολόγων κάθε παίκτη σε κάθε ξεχωριστό έθνος, καθορίζει την κυβέρνηση του έθνους. Αν, λόγω του διαμοιρασμού των ομολόγων, ένας νέος παίκτης πήρε το μεγαλύτερο σύνολο (η ισοπαλία δεν είναι αρκετή), παίρνει την κυβέρνηση του έθνους αυτού και μαζί την κάρτα σημαίας του έθνους. Αν αρκετοί παίκτες καταφέρουν το ίδιο μεγαλύτερο σύνολο, ο παίκτης που κάθεται πιο κοντά (δεξιόστροφα) στον παίκτη με την κάρτα επενδυτή, κερδίζει την κυβέρνηση.

Αν ένας παίκτης δεν ελέγχει καμία κυβέρνηση, παίρνει μία Ελβετική Τράπεζα. Η ιδιοκτησία της τράπεζας συνεχίζεται όσο ο παίκτης δεν ελέγχει ένα έθνος. Αν κερδίσει μία κυβέρνηση ξανά, επιστρέφει πίσω την Ελβετική Τράπεζα.

Ο ιδιοκτήτης μιας Ελβετικής Τράπεζας μπορεί να υποχρεώσει τα έθνη να μην περάσουν τη θέση Επενδυτή, αν το επιθυμεί. Ωστόσο, αυτό μπορεί να γίνει μόνο αν το ταμείο του έθνους έχει αρκετά χρήματα για να πληρωθούν όλοι οι τόκοι.

Τέλος, η κάρτα Επενδυτή περνάει δεξιόστροφα στον επόμενο παίκτη.

ΦΟΡΟΛΟΓΙΑ

Η ενέργεια αυτή εκτελείται σε τρία βήματα.

1. Φορολογικά έσοδα / Bonus επιτυχίας

Η εθνική φορολόγηση αποτελείται από δύο στοιχεία:

- 2 εκατομμύρια ανά μη κατελιγμένο εργοστάσιο
- 1 εκατομμύριο ανά σημαία

Ένα εργοστάσιο είναι μη κατελιγμένο όταν δεν υπάρχει εχθρικός στρατός στην αρχική επαρχία του εργοστασίου. Το μέγιστο εισόδημα φόρου είναι 23 εκατ. (8 εκατ. από τα 4 εργοστάσια συν 15 εκατ. από τις 15 σημαίες). Ο φόρος πληρώνεται από την τράπεζα στο εθνικό ταμείο, στην κατάλληλη θέση του ταμπλό.

2. Πληρωμή στρατού

Το ταμείο του έθνους πρέπει να πληρώσει ένα εκατομμύριο για κάθε στρατό και στόλο του, στην τράπεζα. Αν το ταμείο είναι άδειο, δεν γίνονται επιπλέον πληρωμές.

3. Bonus επιτυχίας

Η κυβέρνηση (παίκτης) λαμβάνει ένα bonus επιτυχίας από το ταμείο. Το bonus φαίνεται στην μεσαία γραμμή του πίνακα φορολογίας. 1 εκατομμύριο για φορολογία τουλάχιστον 6 εκατ., 2 εκατομμύρια για φορολογία τουλάχιστον 10 εκατ. κλπ. Αν η πληρωμή προς τον στρατό ήταν τόσο υψηλές ώστε το ταμείο δεν έχει αρκετά χρήματα για να πληρώσει το bonus, τότε αυτό μειώνεται μέχρι το διαθέσιμο ποσό, ίσως και μηδενικό.

4. Προσθήκη πόντων ισχύος

Σύμφωνα με το φορολογικό εισόδημα, το έθνος κερδίζει επιπλέον πόντους ισχύος όπως φαίνεται στη δεξιά πλευρά του πίνακα φορολογίας. Οι μόλις αποκτημένοι πόντοι ισχύος προστίθενται στους προηγούμενους που υπάρχουν στον μετρητή του σκορ στο κάτω μέρος του ταμπλό.

Μόλις ένα έθνος φτάσει συνολικά τους 25 πόντους ισχύος, το παιχνίδι τελειώνει. Αν κατά την μετακίνηση στη θέση «Φορολογίας» προσπεραστεί η θέση Επενδυτή, τα μέρη 2 και 3 της ενέργειας Επενδυτή δεν εκτελούνται πια (πχ ανήσχησε τα βήματα 2 και 3 της ενέργειας Επενδυτή).

ΦΟΡΟΛΟΓΙΑ

Παράδειγμα:



Οι ΗΠΑ επιλέγουν τη θέση ενέργειας Φορολογίας στον δίσκο:

1. Τα φορολογικά έσοδα των 11 εκατ. (3 εργοστάσια και 5 σημείες) πληρώνονται από την τράπεζα στο ταμείο τους.
2. Λόγω του ότι οι ΗΠΑ έχουν δύο στόλους και ένα στρατό, το ταμείο τους πληρώνει 3 εκατομμύρια πίσω στην τράπεζα.

Πόντος	0-5	6	8	10	11	12
Βonus (ml)	0	1	1	2	2	3
Power Bonus	0	+1	+2	+3	+4	+5

3. Όπως φαίνεται στον πίνακα φορολογίας (μεσαία γραμμή), το bonus της κυβέρνησης είναι 2 εκατομμύρια. Ο παίκτης που ηγείται της κυβέρνησης των ΗΠΑ κερδίζει 2 εκατομμύρια από το εθνικό ταμείο.
4. Ο πίνακας φορολογίας δείχνει «+4» πόντους (κάτω γραμμή). Αντίστοιχα, 4 πόντοι προστίθενται στον πίνακα σκορ των ΗΠΑ.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ ΤΟΥ IMPERIAL 2030

Οι παρακάτω παραλλαγές μπορούν να χρησιμοποιηθούν μαζί ή ξεχωριστά η μία από την άλλη.

Παραλλαγή: Χωρίς κάρτα επενδυτή

Η παραλλαγή αυτή δημιουργεί λιγότερες αλλαγές στην ιδιοκτησία των κυβερνήσεων.

Αφαιρέστε την κάρτα επενδυτή από το παιχνίδι. Αντί για την κάρτα επενδυτή, κάθε παίκτης μπορεί να επενδύσει αμέσως σε ένα έθνος, αφού αυτό παίζει τη σειρά του.

Για παράδειγμα:

Αφού παίζει η Κίνα, ο ιδιοκτήτης της μπορεί να επενδύσει σε αυτή. Έπειτα οι υπόλοιποι παίκτες μπορούν να επενδύσουν στην Ιταλία, ξεκινώντας από αυτόν που βρίσκεται στα αριστερά του ιδιοκτήτη της και συνεχίζοντας δεξιόστροφα γύρω από το τραπέζι. Παίζει έπειτα η Ινδία.

Επιπλέον της διαδικασίας αυτής, οι παίκτες που δεν έχουν κάποια κυβέρνηση, μπορούν να επενδύσουν όποτε το επιθυμούν σε κάποιο έθνος.

Στη θέση «Επενδυτής» του δίσκου, πληρώνονται μόνο οι τόκοι. Περνώντας από τη θέση αυτή δεν υπάρχει πλέον κάποια συγκεκριμένη συνέπεια.

Αν στην αρχή δεν έχει δοθεί κανένα ομόλογο ενός έθνους, τα ομόλογά του αγοράζονται αμέσως μετά τη σειρά του προηγούμενου έθνους. Η κυβέρνηση του προηγούμενου έθνους είναι η πρώτη που επενδύει.

Παραλλαγή: Bonus μόνο για φορολογικές αυξήσεις

Η παραλλαγή αυτή ακολουθεί τους κανόνες του «Imperial».

Οι παίκτες κερδίζουν bonus επιτυχίας μόνο αν καταφέρουν να αυξήσουν το φορολογικό εισόδημα του έθνους που ελέγχουν. Το τρέχον φορολογικό εισόδημα σημειώνεται με τον τρίτο οκταγωνικό δείκτη στην μεσαία γραμμή του πίνακα φορολογίας. Για κάθε θέση που ο δείκτης περνάει προς τα δεξιά, η κυβέρνηση (παίκτης) κερδίζει bonus 1 εκατομμύριο από το εθνικό ταμείο. Από την άλλη, αν ο φόρος μειωθεί και ο δείκτης προχωρήσει προς τα αριστερά, ο παίκτης δεν χρειάζεται να πληρώσει τίποτα.

Παράδειγμα:

Πόντος	0-5	6	8	10	11	12
Βonus (ml)	0	1	1	2	2	3
Power Bonus	0	+1	+2	+3	+4	+5

Στην παραπάνω περίπτωση, το φορολογικό εισόδημα της Κίνας αυξάνεται στα 12 εκατομμύρια. Έτσι, ο κίτρινος δείκτης μετακινείται κατά 4 θέσεις δεξιά, φτάνοντας στην «3» κάτω από το «12». Ο παίκτης που ελέγχει την Κινεζική κυβέρνηση κερδίζει bonus 4 εκατομμύρια από το ταμείο της Κίνας.

ΣΥΧΝΕΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ (FAQ)

Μπορούν τα εργοστάσια να καταστραφούν από στόλους;

Οι στόλοι δεν μπορούν να καταστρέψουν ένα εργοστάσιο μιας κι δεν μπορούν από περιοχρή θάλασσας να μπουν σε περιοχρή ξηράς.

Πότε μπορούν τα έθνη να χρησιμοποιήσουν τις στρατιωτικές μονάδες τους για μάχη;

Υπάρχουν δύο πιθανότητες:

1. Τα έθνη που έχουν επιλέξει τη θέση δίσκου «Ελιγμοί» επιτρέπεται να πολεμήσουν με ξένους στρατούς και/ή στόλους όποτε το επιθυμούν.
2. Μη ενεργά έθνη επιτρέπεται να πολεμήσουν με οποιονδήποτε ξένο στρατό ή στόλο που μόλις μετακινήθηκε σε μια περιοχρή όπου το μη ενεργό έθνος έχει στρατιωτικές μονάδες. Αυτό ισχύει ακόμη κι αν ένας «φιλικός» στρατός μπει σε αρχική επαρχία ή αν ένας στρατός αλλάξει την κατάσταση του από «φιλικό» σε «εχθρικό».

Μπορούν να πολεμήσουν στρατοί εναντίον στόλων;

Αυτό είναι δυνατό μόνο αν ο στόλος βρίσκεται ακόμη στο λιμάνι και η αρχική επαρχία του λιμανιού δεχθεί εισβολή από στρατό ή ο στρατός βρίσκεται ήδη εκεί.

Μπορούν οι στρατοί να φτάσουν σε νησια;

Μόνο 5 νησιά/αρχιπελάγη μπορούν να καταληφθούν από στρατό. Η Ιαπωνία, οι Φιλιππίνες, η Ινδονησία, η Αυστραλία και η Νέα Ζηλανδία υπολογίζονται μόνο σαν περιοχές ξηράς. Τα υπόλοιπα, όπως η Μαδαγασκάρη, απλά αγνοούνται. Οι Γροιλανδία δεν μπορεί να καταληφθεί όχι απλά επειδή δεν έχει ονομασία, αλλά επειδή βρίσκεται στις πολιτικές περιοχές.

Τι σημαίνει ότι ένα σιδηροδρομικό δίκτυο διακόπτεται;

Αν, για παράδειγμα, ένας εχθρικός Κινεζικός στρατός βρίσκεται στο Ναβοσίμπρσκ, δεν είναι δυνατή η μετακίνηση από Ουκρανία σε Μόσχα μέσω σιδηροδρόμου. Αν για παράδειγμα ένας Ρώσικος στρατός μετακινήθει από την Ουκρανία στη Μόσχα, δεν μπορούν να χρησιμοποιήσουν το σιδηροδρόμο για να πολεμήσουν τους Κινέζους εκεί.

Μπορούν οι σημαίες να τοποθετηθούν σε επαρχίες αντίπαλων Μεγάλων Δυνάμεων;

Όχι. Μία εχθρική κατάληψη αρχικής επαρχίας ξένου έθνους αποτρέπει τη δημιουργία στρατού, την πληρωμή τόκων για εργοστάσιο που βρίσκεται εκεί, ή την κατασκευή νέου εργοστασίου στην επαρχία εκείνη.

Πότε μια σημαία αφαιρείται από το ταμπλό;

Μόνο αν η περιοχρή καταλαμβάνεται από μία εκ των Μεγάλων Δυνάμεων αποκλειστικά. Η σημαία παραμένει εκεί αν υπάρχουν στρατιωτικές μονάδες αρκετών εθνών, αλλά αντίπαλες μονάδες δεν υπερισχύουν στην περιοχρή.

Μπορούν να επιστραφούν ομόλογα;

Η επιστροφή ομολόγων επιτρέπεται μόνο αν αγοραστεί ένα νέο μεγαλύτερο ομόλογο του κράτους, την ίδια στιγμή.

Μπορεί ο επενδυτής να κάνει δύο επενδύσεις αν δεν ηγείται καμίας κυβέρνησης;

Όχι. Δεν γίνεται να χρησιμοποιηθεί η κάρτα επενδυτή και ταυτόχρονα να γίνει δεύτερη επένδυση αν ο παίκτης επενδυτής δεν πάρει κάποια κυβέρνηση.

Τι γίνεται όταν ταποθέματα ενός έθνους έχουν χρησιμοποιηθεί;

Στην περίπτωση αυτή, δεν μπορούν να δημιουργηθούν νέοι στρατοί ή στόλοι και/ή να τοποθετηθούν επιπλέον σημαίες. Από την άλλη, τα αποθέματα της τράπεζας θεωρούνται απεριόριστα (μετρητά, Ελβετικές Τράπεζες).

Επιτρέπεται οι παίκτες να δανείζονται ή να παίρνουν δώρο χρήματα;

Όχι. Οι παίκτες δεν επιτρέπεται να δανείζουν, να δανείζονται ή να δέχονται δώρο χρήματα από άλλο παίκτη, από τα ταμεία ή από την τράπεζα. Επιτρέπεται μόνο να δίνουν χρήματα στα ταμεία, ή κατά την ενέργεια Επενδυτή να αγοράζουν ομόλογα τα οποία είναι ετακτριβώς ορισμένα.

Επιτρέπεται η σύναψη συμφωνιών;

Ναι, δεν απαγορεύεται. Για παράδειγμα, τα έθνη μπορούν να συμφωνήσουν για τις ζώνες επιρροής ή για συμφωνίες ειρήνης. Ωστόσο, δεν υπάρχει κανόνας που να υποχρεώνει κάποιον να τηρήσει τη συμφωνία. Ακόμη κι αν, ωστόσο, οι συμφωνίες διατηρηθούν η κατάσταση μπορεί να αλλάξει ξαφνικά με την αλλαγή κυβερνήσεων.

Ποιοι πορθμοί μπορούν να διασχισθούν από στρατούς;

Οι στρατοί περνάνε από Ρώμη σε Τουρκία και από Παρίσι σε Λονδίνο (όπου υπάρχει σιδηροδρομική σύνδεση). Άλλοι πορθμοί δεν μπορούν να διασχισθούν κάτι που σημειώνεται στο ταμπλό από μία πορτοκαλί διακεκομμένη γραμμή.

Αν έχετε επιπλέον ερωτήματα, επισκευτείτε μας στο www.pd-verlag.de/im

ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Μην ξεχνάτε τους πόντους ισχύος

Μόνο όταν ένα έθνος κατασκευάζει εργοστάσια, τοποθετεί σημαίες και τελικά παίζει «φορολογία» μπορεί να αυξήσει τους πόντους ισχύος του. Μπορεί να μην είναι δυνατή η αποφυγή συγκρούσεων με άλλα έθνη που επιζητούν τον πόλεμο, αλλά κάτι τέτοιο δεν θα τους οδηγήσει στην απόκτηση πόντων ισχύος.

Προσέχετε όταν επικεντρώνεστε σε ένα έθνος

Μπορεί να είναι δελεαστικό να αγοράζετε ομόλογα μόνο του έθνους που ελέγχετε, ώστε να σταθεροποιήσετε την κυβέρνηση και να μπορείτε το έθνος να κατασκευάζει εργοστάσια και να πληρώνει φόρους. Αυτή, ωστόσο, μπορεί να αποδειχθεί επικίνδυνη στρατηγική, αν δεν επενδύουν εκεί άλλοι επενδυτές, και κανένας άλλος δεν θέλει να αναπυχθεί το έθνος. Το έθνος θα δεχτεί επίθεση συντομότερα από όσο υπολογίζετε.

Προσέχετε τα χρήματά σας

Σίγουρα είναι σημαντικό να αναπτύξετε το έθνος που ελέγχετε. Ωστόσο δεν πρέπει να ξεχνάτε το ρόλο του επενδυτή που έχετε και χρειάζεστε χρήματα για να κερδίσετε το παιχνίδι. Φτάνοντας στη θέση Επενδυτή του δίσκου μπορεί να καθυστερήσει το έθνος, αλλά συνήθως είναι ο αποτελεσματικότερος τρόπος να κερδίσετε χρήματα.

Χρησιμοποιήστε την Ελβετική Τράπεζα

Η Ελβετική Τράπεζα συνήθως είναι χρήσιμη για να πάρτε πολλά μικρότερα ομόλογα με μεγαλύτερα επιτόκια. Αν επίσης οι προϋποθέσεις τηρούνται, πάντα είναι καλό να υποχρεώσετε ένα έθνος να σταματήσει στον Επενδυτή και να πληρώσει τόκους.

Το τέλος του παιχνιδιού μπορεί να φτάσει πιο γρήγορα από το αναμενόμενο

Τα έθνη που είναι καλά ανεπτυγμένα, έχοντας πολλά εργοστάσια και περιοχές φορολόγησης, προχωρούν γρήγορα στο σκορ. Ένα έθνος χρειάζεται μόλις 4 εργοστάσια και 7 περιοχές για να μαζέψει 10 πόντους ισχύος. Έτσι μπορεί ένα έθνος που βρίσκεται πίσω να ξεφύγει ξαφνικά και να λήξει το παιχνίδι φτάνοντας τους 25 πόντους.

Πόσους γύρους συνήθως διαρκεί μια παρτίδα «Imperial»;

Μία συνηθισμένη παρτίδα «Imperial» χρειάζεται περίπου 120 γύρους. Δηλαδή 20 γύρους ανά έθνος. Το παιχνίδι συνήθως ολοκληρώνεται αφού το έθνος που κερδίζει φτάσει τέσσερις φορές στη Φορολογία. Ωστόσο, αυτό δεν σημαίνει αναγκαστικά ότι ο παίκτης που ελέγχει το έθνος αυτό κερδίζει και το παιχνίδι.

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΟ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΤΟΥ IMPERIAL

Αφού το 2006 εκδόθηκε το «Imperial» έγινε μεγάλη επιτυχία, και ήρθε η σκέψη για χρήση του συστήματος σε ένα νέο παιχνίδι. Το θέμα των διεθνών επενδυτών, οι οποίοι επιζητούν τα μέγιστα κέρδη για τις επενδύσεις τους, εκμεταλλεύομενοι τα έθνη προς δικού τους οφέλους, κέρδισε αναπάντεχη δόξα κατά την οικονομική κρίση του 2008. Η προβλέψιμη έγερση των Νέων Δυνάμεων, Κίνας, Ινδίας και Βραζιλίας έδωσε τελικά την ιδέα δημιουργίας ενός Imperial σε παγκόσμιο χάρτη, στο μέλλον. Οι γεωγραφικές συνθήκες του παγκόσμιου χάρτη είναι αρκετά διαφορετικές από αυτές της Ευρώπης, μιας και ουδέτερες περιοχές καταλαμβάνουν αρκετά περισσότερο χώρο. Ταυτόχρονα, οι κανόνες άλλαξαν λίγο και απλοποιήθηκαν εκεί όπου έπρεπε. Η δημιουργία ενός οργανωμένου παιχνιδιού σε παγκόσμιο χάρτη απαιτεί κάποιες ρυθμίσεις. Ωστόσο, η σχεδίαση συγκεκριμένων περιοχών δεν πρέπει να παρεξηγηθεί σαν πολιτική δήλωση. Το Imperial 2030 δεν προτείνει την ανεξαρτησία της Αλάσκα ή του Κεμπέκ και το δικαίωμα του Ισραήλ ή άλλων ανεξαρτήτων εθνών δεν πρέπει να αμφισβητείται.

Το Imperial 2030 έχει δοκιμαστεί και ρυθμιστεί με πολλές ομάδες παικτών. Εδώ στο Αμβούργο, περισσότερο από τους Stephan Borowski, Lars Bugging και τις ομάδες των Rieckhof και Jork. Εκτός Αμβούργου πολλές ευχαριστίες έχω για την Brettspielbaren του Βερολίνου, των Heidelbergers στην Burg Stahleck, τους παίκτες από Spielportugal, τον Martin Wallace και τον Mark Bigney. Ο Mark μαζί με τον Ralph Anderson, επίσης βοήθησαν στη μετάφραση του απαραίτητου κειμένου στα Αγγλικά. Ο Alexander Jung δημιούργησε την απίστευτη εικονογράφηση και πάντα είναι ευχαριστή μου να συνεργάζομαι μαζί του. Πολλοί άλλοι άνθρωποι, τους οποίους δεν προλαβαίνω να ονοματίσω, συνεισέφεραν στη δημιουργία του παιχνιδιού. Τέλος, ο Peter Dorsant, ο οποίος δεν είναι μόνο ένας σκληρός δοκιμαστής, αλλά επίσης ο εκδότης, χωρίς τον οποίο το Imperial 2030 δεν θα μπορούσε να γίνει.

Επίσης μεγάλες ευχαριστίες σε όσους βοήθησαν να γίνει αυτό το παιχνίδι πραγματικότητα!

Αμβούργο, Οκτώβριος 2009

Mac Gerdtz

ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΛΗΨΗ:

ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟ «IMPERIAL»

Οι παίκτες που είναι ήδη εξοικειωμένοι με το «Imperial» μπορούν εδώ να βρουν τις βασικές διαφορές μεταξύ «Imperial 2030» και «Imperial»:

Ομόλογα: Κάθε έθνος έχει ένα επιπλέον ομόλογο των 30 εκατομμυρίων, με τόκο 9 εκατομμυρίων (=30%).

Διώρυγες: Οι στόλοι χρησιμοποιούν τις Διώρυγες του Παναμά και του Σουέζ, και ακόμη και στρατός μπορεί να περάσει μαζί τους. Αν κάποιος έθνος ελέγχει την Κολομβία ή τη Βόρεια Αφρική με σημαία, μπορεί να απαγορεύσει σε κάποιον έθνος τη χρήση της αντίστοιχης διώρυγας (σελίδα 10).

Φορολογία: Για κάθε ποσό φορολογικού εσόδου υπάρχει συγκεκριμένο bonus επιτυχίας, το οποίο φαίνεται στον πίνακα φορολογίας (σελίδα 12). Έτσι το bonus δεν εξαρτάται από την αύξηση του φορολογικού εισοδήματος και δεν είναι αναγκαία η σημείωση του τρέχοντος εσόδου με δείκτη. Επιπλέον, το bonus αποκτάται από το ταμείο και όχι από την τράπεζα. Αν το ταμείο δεν έχει αρκετά χρήματα, το bonus μειώνεται, μέχρι και στο μηδέν. (σελίδα 13: Σαν παραλλαγή, μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι κανόνες του «Imperial»).

Ταμπλό: Τα έθνη έχουν από 4 μόνο αρχικές επαρχίες το κάθε ένα και δεν μπορούν να κατασκευάσουν περισσότερα από 4 εργοστάσια. Αντίθετα, υπάρχουν πολύ περισσότερες ουδέτερες και θαλάσσιες περιοχές, από το «Imperial». Επίσης, μιας και η γη είναι σφαιρική, οι περιοχές των δύο άκρων του χάρτη είναι γεγονικές μεταξύ τους.

Περιγραφές: Ενώ το «Imperial» χρησιμοποιεί μάρκες φορολογίας, το «Imperial 2030» χρησιμοποιεί μικρές σημαίες για τις περιοχές φορολόγησης. Ενώ ο παίκτης που ηγείται ενός έθνους στο «Imperial» έχει και τη σημαία, στο «Imperial 2030» η κάρτα αυτή καλείται κάρτα σημαίας έθνους.

Δίσκος: Όταν μετακινήσετε περισσότερες από 3 θέσεις, η πληρωμή διαφέρει ανάλογα με τον Παράγοντα Ισχύος του έθνους. Πληρώνετε (1 + παράγοντας στον μετρητή του σκορ) σε εκατομμύρια.

Ελβετική Τράπεζα: Οποιοσδήποτε παίκτης δεν έχει κυβέρνηση, λαμβάνει μία Ελβετική Τράπεζα. Αν ένα έθνος προσπαθήσει να προσπεράσει τον Επενδυτή όταν το ταμείο του έχει αρκετά μετρητά για την πληρωμή όλων των τόκων, η Ελβετική Τράπεζα, μπορεί να το υποχρεώσει να σταματήσει στον Επενδυτή (σελίδα 12).

Ημερολόγιο: Είναι παράδοση πια για τα παιχνίδια της PD-Games να προσθέτουν ένα ιστορικό εγχειρίδιο σε κάθε παιχνίδι που εκδίδουν. Η ιστορία του έτους 2030 ακόμη δεν έχει γραφτεί, αλλά μπορείτε να διαβάσετε κάποιες φανταστικές πληροφορίες για το έτος 2030 εδώ: www.pd-verlag.de/im/almanach



www.pd-verlag.com

Μετάφραση / Ενσωμάτωση:

Νίκος Χριστάκης για την **Red Meeple**  v.3