

# Правила настольной игры Империял

## СОДЕРЖАНИЕ

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| ИГРОВОЕ ПОЛЕ.....                      | 2  |
| КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ.....                   | 3  |
| ПОДГОТОВКА.....                        | 3  |
| ХОД ИГРЫ.....                          | 5  |
| ЦЕЛЬ ИГРЫ / КОНЕЦ ИГРЫ.....            | 5  |
| КАЗНАЧЕЙСТВО / НАЧАЛО ИГРЫ.....        | 6  |
| ДЕЛЕНИЯ НА РОНДЕЛЕ.....                | 6  |
| ФАБРИКИ.....                           | 6  |
| ПРОИЗВОДСТВО.....                      | 6  |
| ИМПОРТ.....                            | 7  |
| МАНЕВРЫ.....                           | 7  |
| ИНВЕСТИТОР.....                        | 10 |
| НАЛОГИ.....                            | 11 |
| ВАРИАНТ ИГРЫ БЕЗ КАРТЫ ИНВЕСТИТОР..... | 13 |
| ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ .....         | 13 |
| СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ.....             | 14 |

## ОПИСАНИЕ

*Европа в эпоху империализма. Международные инвесторы стараются добиться наибольшего влияния в Европе. Со своими связями они контролируют политику шести имперских наций: Австро-Венгрии, Италии, Франции, Великобритании, Германской Империи и России. Народы строят заводы, флот и разворачивают армии. Инвесторы наблюдают, как их страны расширяются, ведут войны, взимают налоги и собирают доходы. Поскольку европейские страны находятся под меняющимся влиянием разных инвесторов, новые стратегические союзы и конфликты возникают между ними снова и снова!*

*Каждый игрок представляет международного инвестора. Только тот, кому удастся увеличить свой капитал и получить влияние в самых могущественных европейских странах, выиграет имперское соревнование. Imperial - это разнообразная стратегическая игра без кубиков и карт. От двух до шести игроков примерно от двенадцати лет и старше берут на себя роль имперских инвесторов. Продолжительность игры от двух до трех часов.*

**Версия 2016**

# Игровое поле

Шесть Великих Держав расположились на карте мира: Австро-Венгрия, Италия, Франция, Британия, Германия и Россия. В следующих правилах они называются «нациями». У каждой великой державы есть пять домашних провинций. Сухопутные регионы за пределами Великих держав называются сухопутными регионами».

**Рондель**  
Круг, на котором отображаются действия, доступные шести нациям.

**Сухопутный регион «Норвегия»**  
15 коричневых сухопутных регионов, не принадлежащих нациям. Только армии могут находиться в них.

**Провинция «Москва»**  
Каждая нация владеет 5-ю провинциями, в каждой из которых есть город. В них могут быть построены фабрики, как военные (коричневые), так и судостроительные (синие).

**Казна Италии**  
Хранилище денег и облигаций Италии.

**Швейцария**  
Единственный регион, в который нельзя попасть, так как здесь проживают инвесторы.

**Таблица Налогов**  
Здесь отмечены налоговые поступления стран.

**Морской край регион «Западная часть Средиземного моря»**  
Только корабли могут находиться в синих морских регионах.

**Линейка подсчета очков**  
Отображает текущее число очков могущества нации (0 - 25). Выше находится множитель могущества.

# Компоненты игры

## Картонные элементы

- 1 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»
- 1 карта Инвестора
- 130 купюр (35 x 1 миллиону, 55 x 2 млн., 25 x 5 млн., 15 x 10 млн.)
- 3 жетона «Швейцарский Банк»
- 1 книга правил
- 1 буклет «быстрый старт»
- 1 буклет «Исторические Данные о Шести Державах»

## 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)
- 30 фишек фабрик (15 коричневых военных и 15 светло-синих судостроительных фабрик)
- 6 высоких восьмиугольных маркеров шести цветов наций (для рондера)
- 12 восьмиугольных маркеров шести цветов наций (один для трека очков и один для таблицы налогов)
- 1 маркер хода (деревянная пешка)

# Подготовка к игре

## 1) Первоначальная расстановка (см. иллюстрацию ниже)



**Маркеры наций:** высокий маркер нации для каждой нации выставляется в центр ронделя. Низкие маркеры нации на цифру «0» на линейке подсчета очков и в наименьшую область налогов («2-5»).

**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 Австро-Венгрии, Италии и Франции случайным образом распределяются между участниками. Затем каждый игрок дополнительно берет соответствующую карту нации:

- Британия для Австро-Венгрии,
- Россия для Италии,
- Германия для Франции.

### **2 игрока:**

Каждый игрок получает 35 миллионов (три 5-миллионные купюры, десять 2-миллионных) из банка. Карты Австро-Венгрии и Италии случайным образом распределяются между участниками. Затем каждый игрок берет две соответствующие карты наций:

- Франции и Германия для Австро-Венгрии,
- Россия и Британия для Италии

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 казне 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.

### **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 - 15 миллионов
- 5 игроков - 18 миллионов
- 4 игрока - 22 миллионов
- 3 игрока - 28 миллионов
- 2 игрока - 40 миллионов

Определяется по жребию: У него есть право первым приобрести облигацию Австро-Венгрии. Если он хочет, то может выбрать одну облигацию из стопки и оплатить ее стоимость в казну Австро-Венгрии. Затем, по часовой стрелке, все остальные игроки могут приобрести одну из оставшихся Австро-Венгерских облигаций, заплатив ее цену в казну этой страны.

После Австро-Венгрии, всё вышеописанное происходит с Италией. Первым облигацию может купить участник, сидящий слева от начинающего игрока. Затем, по часовой стрелке, все остальные участники могут приобрести одну из оставшихся итальянских облигаций (по одной на игрока).

То же самое происходит с облигациями Франции, Британии, Германии, России (в таком порядке).

Стоимость выбранной облигации должна быть уплачена в казну соответствующей страны. Наконец, каждый игрок, который не формирует правительство страны, вместо этого получает карту Швейцарского Банка.

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 места 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 2 миллиона (**альт. правило: 1+фактор могущества нации**). Максимально допустимое перемещение по ронделю - 6 делений за ход.

### Пример:

Италия стоит на месте «Инвестор» на ронделе. Чтобы выбрать «Налогообложение» на следующем ходу, Италия должна продвинуться на четыре клетки вперед; Правительство Италии (игрок с флагом) должно соответственно выплатить 2 миллиона банку. Чтобы перейти от «Инвестора» к «Фабрике»,

государство должно было бы заплатить банку 4 миллиона и т. д.

## Цель игры и конец игры

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, умноженных на значение Множителей могущества наций, и денег, находящихся у игрока.

**Пример:** в конце партии у Франции есть 17 очков могущества, чему соответствует значение Множителя «3». Французская облигация за 12 миллионов дает прибыль в 5 миллионов, 5 миллионов (доход) x 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.

# Казначейство и начало игры

## Разделение денежных средств

Денежные средства шести наций и личные деньги игроков должны лежать строго раздельно. 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. Им также не разрешается торговать облигациями друг с другом или отказываться от них любым другим способом.

## Начало игры

Австро-Венгрия начинает игру, после этого, нации двигаются на ронделе по часовой стрелке в порядке, соответствующем расположению наций на нижнем крае поля (Австро-Венгрия, Италия, Франция, Британия, Германия и Россия). 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 Австро-Венгрию. Если в Австро-Венгрии нет правительства, карту инвестора берет игрок, сидящий слева от того, кто контролирует Италию.

# 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 Германии есть заводы в Берлине и Гамбурге. В Кельне находится французская армия. Поэтому завод можно построить только в Мюнхене или Данциге. Это означает, что в области ронделя «Фабрика» Германия может построить либо верфь в Данциге (голубой), либо оружейный завод в Мюнхене (коричневый). Для этого из казны необходимо выплатить банку 5 миллионов.

## 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: Германия владеет заводами в Берлине, Гамбурге и Мюнхене. В Берлине есть враждебная русская армия (стоит

вертикально) и дружественная французская армия (лежит) в Мюнхене. Находясь в области ронделя «Производство», Германия может разместить свой флот в Гамбурге и армию в Мюнхене.

## 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:

Австро-Венгрия импортирует два флота и одну армию, заплатив в банк 3 миллиона из своей казны. Все три воинские части размещены в Триесте. Также было возможно разместить армию в одной из четырех других провинций Австро-Венгрии.

## 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:

Флот из Ла-Манша может двигаться в Северную Атлантику, Бискайский залив или в Северное море. Флот, лежащий в гавани Лондона, может двигаться только в Ла-Манш (якорь), а флот в гавани Дублина может двигаться только в Северную Атлантику. В качестве альтернативы, любой флот может остаться на 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 сражения флота:**

Если флот движется в морской регион, в котором присутствуют флоты других наций, это приводит к сражению, если хотя бы одна сторона этого хочет. В бою корабли уничтожаются 1:1 и удаляются с игрового поля. Правительство вторгающегося флота может выбрать, если необходимо, с каким из флотов в регионе оно хочет сражаться. Если флоты, уже находящиеся в морском регионе,

хотят сражения, о нем следует объявить сразу после того, как другие флоты вошли в него. Если ни одна из сторон не хочет конфликта, они продолжают мирно лежать рядом друг с другом в одном и том же морском районе. Флоты активной нации, которые не двигаются, также могут сражаться с флотами других наций, которые находятся в том же районе моря.

## **2. Армии**

Все армии нации могут перейти в соседний сухопутный регион (исключая Швейцарию). 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.



#### **Пример морского транспорта:**

В Триесте две желтые армии. На корабле одна из армий может высадиться в Алжире. В этом случае, однако, вторую армию больше нельзя перебрасывать через западную часть Средиземного моря, поскольку корабль в западной части Средиземного моря уже использовался первой армией. Но вторая армия может высадиться, например, в Тунисе, поскольку в Ионическом море есть еще один корабль, который еще не перебросил ни одну армию; Тунис также граничит с Ионическим морем.

**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:**

Голландская армия (см. Иллюстрацию справа) не может добраться до Дании, Швеции или Норвегии. Прямые морские перевозки невозможны, так как в прилегающих морских районах нет немецкого флота. Армия может переехать в Гамбург; тогда они могут попасть в любую другую немецкую родную провинцию. Но его ход «Маневры» выполнен, и он не может ни покинуть Германию через сухопутную границу, ни перейти в другой сухопутный регион с помощью флота в Балтийском море. Немецкая армия в Кельне может добраться до Гамбурга по железной дороге, а затем совершить «Маневр» либо прямо в Данию, либо с помощью флота на Балтийском море в Данию, Швецию или Норвегию.

**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.

**Вход в провинции других 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. При следующем ходе маневров нации нации статус армии можно менять, даже не перемещая её в другую провинцию. Также в случае такого изменения статуса армии других наций в провинции могут вызвать сражение.

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

A map of Central Europe with colored wooden blocks representing military units. Yellow blocks are positioned near Vienna and Budapest, dark red blocks are near Prague and Vienna, and teal blocks are near Venice. The map shows borders and city names like Berlin, Warsaw, Prague, Vienna, Budapest, Trieste, Venice, and Florence.

10



#### Пример:

Игрок берет итальянскую 12-миллионную облигацию и кладет обратно в стопку итальянскую 4-миллионную облигацию. Он вносит разницу в 8 миллионов в итальянскую 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 три фазы.

### 1. Налоговые поступления/Бонус за достижения

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 - 25 миллиона (10 миллионов с 5-х фабрик плюс 15 миллионов с 15 флагов).

Налогообложение завершается и отмечается в налоговой таблице с помощью игровой фишки. Если налоги 5 млн. или меньше, фишка кладется на нижнюю часть таблицы налогов («2-5»); если налог 15 мил. или больше, фишка помещается на самое высокое место в таблице налогов («15+»).

При любом увеличении в налоговой таблице по сравнению с предыдущим уровнем правительству

| Tax | Points |
|-----|--------|
| 15+ | +10    |
| 14  | +9     |
| 13  | +8     |
| 12  | +7     |
| 11  | +6     |
| 10  | +5     |
| 9   | +4     |
| 8   | +3     |
| 7   | +2     |
| 6   | +1     |
| 2-5 | 0      |

(игроку) выплачивается бонус за достижения из банка. Бонус составляет 1 мил. за каждое дополнительное место. Если налоги постоянны или уменьшаются, бонус не выплачивается; однако владелец флага не должен ничего платить.

## 2. Получение очков могущества

В зависимости от налоговых поступлений, нация получает дополнительные очки могущества, указанные в правой части таблицы налогов. Получаемые очки добавляются к предыдущему количеству очков нации на линейке в нижней 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).

## 3. Сбор денег

При остановке на поле «Налоги» на ронделе, нация должна заплатить 1 миллион содержания за каждую имеющуюся армию и флот. Один миллион за каждую армию и флот нации вычитается из налоговых поступлений. Только оставшаяся сумма вносится из банка в казну на игровом поле. Если сумма отрицательная, оплата не производится.

### Пример (см. ниже):

Немецкие игровые фишки стоят 6 (млн.) На налоговой таблице и 1 на шкале подсчета очков. На иллюстрации показана ситуация в Германии: Германская империя выбирает место «Налоги» на ронделе.





1. Налоговые поступления составляют 7 млн. (2 фабрики и 3 флага). Таким образом, маркер налога поднимается с 6 (миллионов) до 7 (миллионов). Поскольку маркер налога переместился на одну позицию выше, правительство Германии (игрок с картой флага немецкой нации) получает 1 миллион. выплачивается из банка в качестве бонуса за достижения.
2. Налоговая таблица показывает «+2» балла. Соответственно, на дорожке подсчета очков добавляются 2 очка, и немецкий маркер перемещается с «1» на «3».



3. Германская империя имеет две армии и один флот. Так что 4 мил. (7 миллионов налоговых поступлений минус 3 миллиона солдатских зарплат) выплачивается из банка в немецкую казну.

## 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 Италии, его правительство может купить итальянские облигации, а затем и все остальные участники, по часовой стрелке, начиная с игрока, контролирующего Италию. После этого ходит Франция.

В дополнение к этой процедуре, игрок, не владеющий правительством, 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 выбирать облигацию.

## 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 или если армия меняет свой статус с «дружественной» на «враждебную».

### 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?

Нет. Острова на игровом поле (такие как Сицилия, Сардиния, Корсика, Крит) не имеют названий и не считаются независимыми регионами. Только в провинцию «Дублин» (Ирландия) можно вводить войска.

### Какие проливы могут пересечь армии?

Армии могут двигаться из Болгарии в Турцию. Однако перебросить армии из Швеции в Данию или из Испании в Марокко невозможно. Для этого армиям нужен конвой флота.

#### **Что означает фраза «сеть железных дорог заблокирована»?**

Если, например, в Берлине стоит враждебная русская армия, то добраться из Гамбурга, Кельна или Мюнхена в Данциг по железной дороге невозможно.

#### **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; 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 инвестировать дважды, если он не возглавляет какое-либо правительство?**

Нет. Невозможно использовать карту инвестора и в то же время инвестировать во второй раз, потому что игрок-инвестор не возглавляет правительство.

#### **Что происходит, если все запасы нации использованы?**

В таком случае, новые флаги и/или армии и корабли не могут быть выставлены на поле.

#### **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.

#### **Есть ли железнодорожное сообщение из Великобритании в Ирландию?**

Нет. Войска не могут двигаться в провинцию «Дублин» по железной дороге.

## **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»?**

Стандартная партия в «Империял» 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.