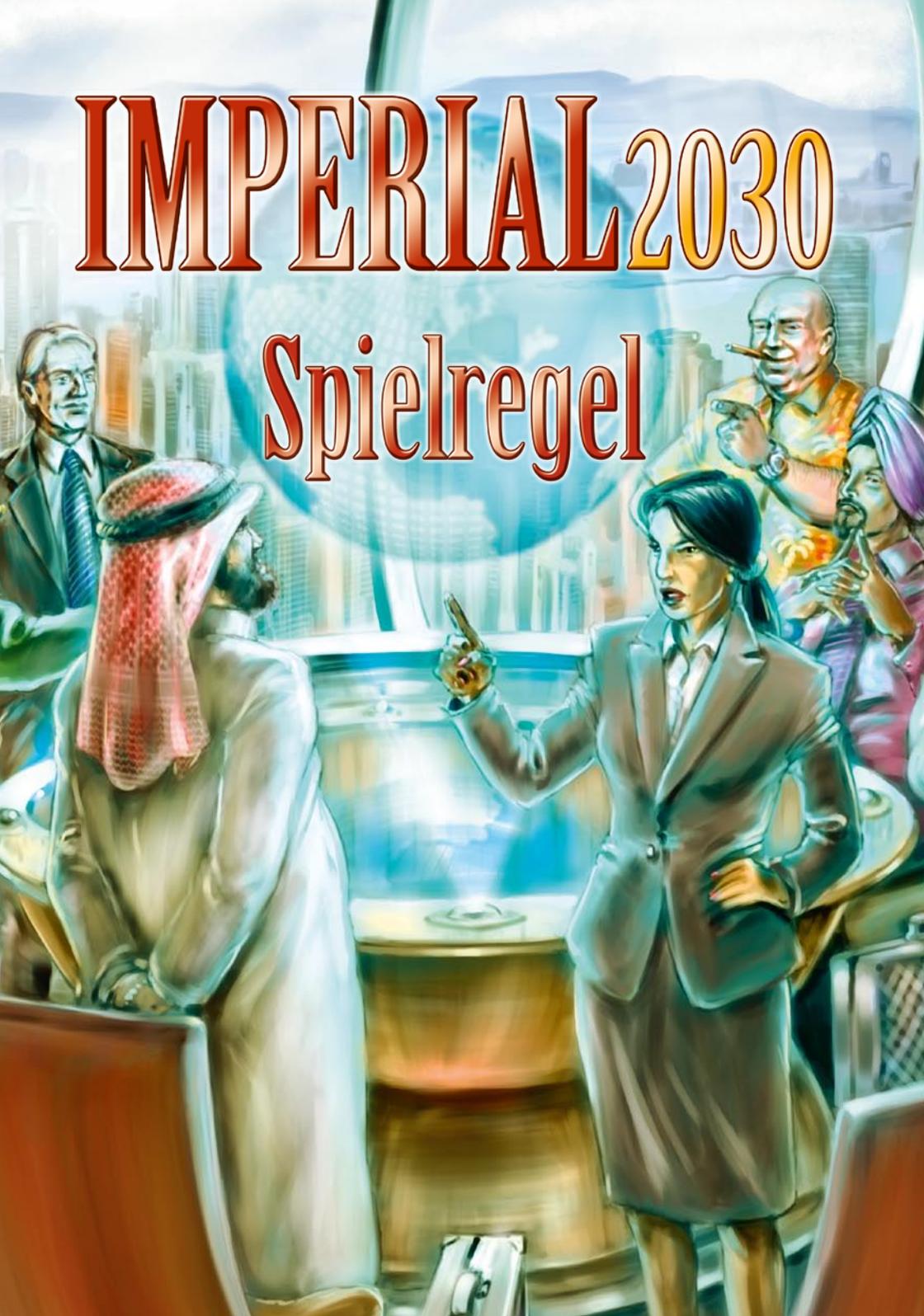


IMPERIAL 2030

Spielregel



INHALTSÜBERSICHT

Spielplan.....	3
Spielmaterial.....	4
Spielvorbereitung.....	4
Spielablauf	6
Spielziel / Spielende.....	6
Staatskassen / Spielbeginn	7
Aktionsfelder	7
Fabrik	7
Produktion	7
Import	8
Manöver	8
Investor.....	11
Steuer.....	12
Varianten zu Imperial 2030.....	13
Häufige Fragen (FAQ).....	14
Strategietipps.....	15
Zur Entstehung von Imperial 2030	15
Kurzüberblick: Regelunterschiede zu „Imperial“.....	16

BESCHREIBUNG

Die Welt im Jahre 2030.

Die Spieler vergeben als internationale Investoren Kredite an die sechs Großmächte Russland, China, Indien, Brasilien, USA und Europa. Der Spieler mit der höchsten Kreditsumme übt jeweils die Kontrolle über die Großmacht aus. Er entscheidet als Regierung über die Aktionen der Großmacht. Durch den Bau von Fabriken und die Eroberung von Steuerregionen kann er die Macht ausbauen, er kann aber auch mit militärischen Aktionen andere Großmächte schwächen. Erfolgreiche Regierungen werden von ihren Staaten durch Bonuszahlungen belohnt, aber die wichtigste Einnahmequelle für die Investoren sind die Zinszahlungen der Staaten für die Kredite.

Die Kontrolle über die Großmächte wechselt im Lauf des Spiels. Dies führt immer wieder zu neuen Spielsituationen, strategischen Allianzen und Konflikten.

SPIELPLAN

Auf dem Spielplan gibt es sechs **Großmächte**: Russland, China, Indien, Brasilien, USA und Europa. Diese Großmächte werden nachfolgend auch als „Staaten“ bezeichnet. Gelenkt werden diese Großmächte von internationalen Investoren (Spieler) die in der Schweiz beheimatet sind. Die Schweiz ist daher eine neutrale Region, die nicht mit Armeen betreten werden darf.

Machtliste

Hier werden die erreichten Machtpunkte (0 - 25) der sechs Staaten markiert. In der oberen Zeile steht der zugehörige Machtfaktor (0 - 5).

Provinz „Moskau“

Jeder Staat besitzt 4 Heimatprovinzen mit jeweils einer Stadt. In jeder Stadt kann eine Fabrik gebaut werden, und zwar entweder als Werft (hellblau) oder als Waffenfabrik (braun).

Landregion „Mongolei“

Die 27 braun eingefärbten Landregionen liegen außerhalb der 6 Großmächte. Jede trägt einen eigenen Namen und darf nur von Armeen betreten werden.

Machtpunkte	0-5	6	8	10	11	12	13	14	15	16	18+
Bonus (Mio.)	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
Mehrwertsteuer	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10

Russland

China

Indien

Brasilien

USA

Europa

Rondell

Hier wählen die 6 Staaten ihre Aktionen aus.

Staatskasse von Indien

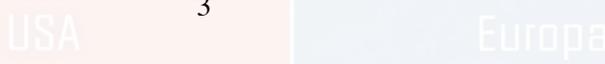
Ablage für die indischen Kredite (links) und das indische Geld (rechts).

Seeregion „Tasmanische See“

Die 11 blauen Seeregionen dürfen nur von Flotten betreten werden.

Steuerliste

Abhängig von dem Steueraufkommen (1. Zeile) wird hier der Bonus für die Regierungen (2. Zeile) und der Zuwachs an Machtpunkten für den Staat (3. Zeile) abgelesen.



SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 48 Armeen in 6 Farben (10 gelbe, 6 rote, alle anderen 8)
- 48 Flotten in 6 Farben (6 gelbe, 10 rote, alle anderen 8)
- 90 Flaggen in 6 Farben (15 Flaggen für jede Großmacht)
- 24 Fabriken (je 12 braune Waffenfabriken und 12 hellblaue Werften)
- 6 achteckige hohe Spielsteine in 6 Farben (für das Rondell)
- 12 achteckige niedrige Spielsteine in 6 Farben (Zählleiste und optional Steuerleiste)
- 54 Karten der Kredite an die sechs Großmächte, nachfolgend „Kredite“ genannt (Kredithöhe: 2, 4, 6, 9, 12, 16, 20, 25, 30 Mio. Zinshöhe: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 Mio.)
- 6 Flaggenkarten (Rückseite: Startkredite)
- 1 Investorkarte
- 3 Schweizer Banken
- Banknoten: 35 x 1 Mio., 55 x 2 Mio., 25 x 5 Mio. und 15 x 10 Mio.
- 1 Spielregel
- 1 Schnelleinstieg
- 4 Kurzspielregeln
- 1 Zugmarker (orange Holzfigur)

SPIELVORBEREITUNG

1. Spiel aufbauen (siehe Abbildung unten)

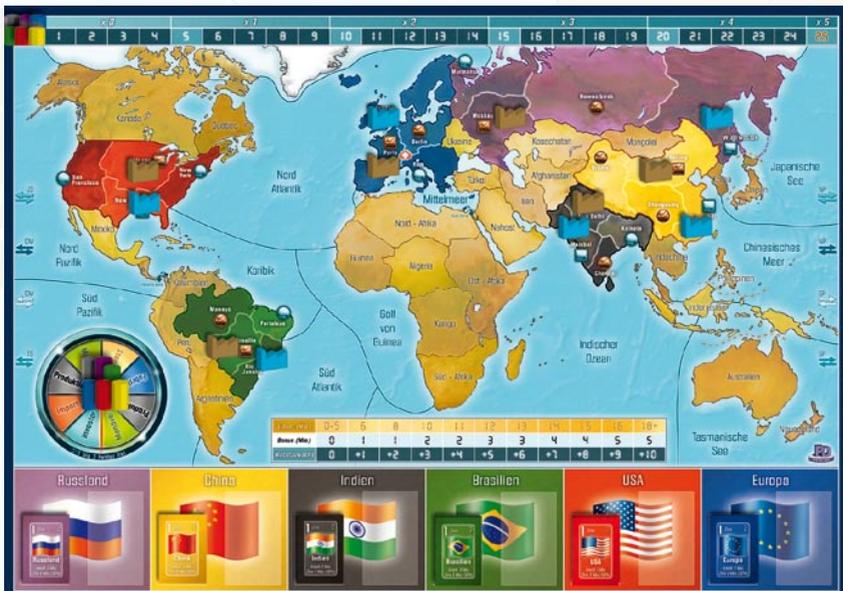
Spielsteine: Von jeder Farbe wird der große achteckige Spielstein in die Mitte des Rondells gestellt. Einer der niedrigen achteckigen Spielsteine wird auf das erste Feld der Zählleiste („0“) gestellt. (Der zweite kleine Spielstein kommt nur bei einer Variante zum Einsatz.)

Fabriken: Jeder Staat startet mit zwei Fabriken, die auf dem Spielplan in den quadratischen Städten platziert werden. In den braunen Städten eine

braune Waffenfabrik, in den hellblauen Städten eine hellblaue Werft. Die noch nicht gebauten 12 Fabriken werden neben dem Spielplan als Vorrat der Bank abgelegt.

Kredite: Die 54 Kredite werden nach ihren Staaten in sechs Stapeln aufsteigend sortiert. Jeder Stapel wird auf dem Ablagefeld der jeweiligen Staatskasse abgelegt.

Bank: Das Spielgeld wird sortiert und neben dem Spielplan als Bank abgelegt.



SPIELVORBEREITUNG

2. Kredite verteilen

Die anfänglichen Kredite sind auf der Rückseite der Flaggenkarten abgebildet. Abhängig von der Spielerzahl erhalten die Spieler Startgeld und Flaggenkarten ausgehändigt.

4 bis 6 Spieler:

Jeder Spieler erhält aus der Bank ein Startgeld von 13 Mio. (1 x 5 Mio., 4 x 2 Mio.).

Die 6 Flaggenkarten werden verdeckt gemischt und reihum so an die Mitspieler verteilt, dass jeder eine Flaggenkarte erhält.

3 Spieler:

Jeder Spieler erhält aus der Bank ein Startgeld von 24 Mio. (2 x 5 Mio., 7 x 2 Mio.).

Die Flaggenkarten von Russland, China und Indien werden verdeckt gemischt und reihum an die Mitspieler verteilt. Nachfolgend erhält jeder Spieler eine weitere Flaggenkarte:

- 1: USA zu Indien
- 2: Brasilien zu Russland
- 3: Europa zu China

2 Spieler:

Jeder Spieler erhält aus der Bank ein Startgeld von 35 Mio. (3 x 5 Mio., 10 x 2 Mio.).

Die Regierungen von Russland und China werden verdeckt gemischt und reihum an die Mitspieler verteilt. Nachfolgend erhält jeder Spieler zwei weitere Flaggen:

- A: Europa und Brasilien zu China
- B: Indien und USA zu Russland

Die **Anfangsverteilung der Kredite** ist auf der Rückseite der Flaggenkarten abgebildet. Die Spieler nehmen jeweils die Kredite, die auf der Rückseite ihrer Flaggenkarte(n) abgebildet sind, aus den Staatskassen und zahlen den Kreditbetrag in die jeweilige Staatskasse ein. Wenn alle anfänglichen Kredite verteilt sind, liegt das Startgeld der Spieler jeweils bis auf 2. Mio. in den Staatskassen auf dem Spielplan.

Wer einem Staat die höchste Kreditsumme gegeben hat, kontrolliert dessen Politik und wird im Folgenden auch als „Regierung“ dieses Staates bezeichnet. Dies wird jeweils durch den Besitz der Flaggenkarte dieses Staates angezeigt. Daher behalten alle Spieler zunächst ihre ausgehändigten Flaggenkarten.

Bei 4 und 5 Spielern sind noch nicht alle Flaggenkarten verteilt. Die restlichen Flaggenkarten erhält jeweils der Spieler, der diesem Staat 2 Mio. Kredit gegeben hat (er hat die höchste Kreditsumme). Ist kein Kredit des Staates vergeben, bleibt die Flaggenkarte zunächst in der Bank liegen.

Tipps für 2 und 3 Mitspieler:

Bei der Verteilung der Flaggenkarten kann man sich auch an den unten auf ihrer Rückseite abgedruckten Hilfen orientieren:

3 Mitspieler: Flaggenkarten mit gleicher Zahl

2 Mitspieler: Flaggenkarten mit gleichem Buchstaben.

Auf diese Weise braucht man die Verteilung der Flaggenkarten nicht in der Regel nachzulesen.

Kredite verteilen für erfahrene Spieler

Diese Variante der Kreditverteilung erhöht die strategischen Möglichkeiten und wird daher erfahrenen Spielern empfohlen.

Jeder Spieler erhält aus der Bank folgendes Startgeld:

- bei 6 Spielern 13 Mio.,
- bei 5 Spielern 15 Mio.,
- bei 4 Spielern 19 Mio.,
- bei 3 Spielern 25 Mio.,
- bei 2 Spielern 37 Mio..

Ein durch Los bestimmter Spieler (Startspieler) darf zuerst einen Kredit von Russland aussuchen. Nimmt er einen russischen Kredit an sich, zahlt er den Betrag des Kredites in die russische Staatskasse, die sich auf dem Spielplan befindet. Danach dürfen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn jeweils einen noch freien russischen Kredit auswählen und in die Staatskasse einzahlen.

Nach Russland werden Kredite an China vergeben. Der links vom Startspieler sitzende Spieler darf zuerst einen chinesischen Kredit auswählen. Danach dürfen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn jeweils einen noch freien chinesischen Kredit auswählen.

Auf diese Weise werden danach reihum auch in Indien, Brasilien, den USA und Europa Kredite vergeben. Der Betrag eines ausgewählten Kredites wird jeweils in die Staatskasse eingezahlt. Wer danach keine Regierung führt, erhält stattdessen eine Schweizer Bank ausgehändigt.

SPIELABLAUF

Auf dem Spielplan agieren die sechs imperialen Großmächte (Staaten). Die Spieler sind Investoren, die diesen Staaten Kredite geben. Der Spieler, der einem Staat die höchste Kreditsumme gegeben hat, übt die Kontrolle über die Regierung des Staates aus und entscheidet daher über die Spielzüge auf dem Spielplan.

Unabhängig von der Anzahl der Mitspieler sind an jedem Spiel alle 6 Großmächte (Staaten) beteiligt.

Spielzug

In jedem Spielzug eines Staates wird auf dem Rondell ein neues Feld ausgewählt und der Staat führt die entsprechende Aktion aus. Im ersten Zug eines Staates wird hierbei der Spielstein auf ein beliebiges Feld des Rondells gesetzt. Alle späteren Spielzüge werden auf dem Rondell durch Vorrücken des Spielsteins im Uhrzeigersinn ausgewählt. Ein Stehenbleiben auf dem bisherigen Feld ist dabei nicht möglich. Beim Vorrücken darf jeweils eines der drei vorausliegenden Felder kostenfrei ausgewählt werden. Für jedes weiter entfernte liegende Feld muss der Spieler, der die Regierung führt, jeweils an die Bank folgendes bezahlen:

$(1 + \text{Machtfaktor des Staates})$ in Mio.

Anfangs haben die Staaten einen Machtfaktor von 0, daher kostet jedes weitere Feld die Regierung 1 Mio. Steht ein Staat z.B. bei einem Machtfaktor von 3, so kostet jedes weitere Feld 4 Mio. usw. Auf dem Rondell darf insgesamt um maximal 6 Felder vorgerückt werden.



Beispiel:

x 1					x 2				
5	6	7	8	9	10	12	13	14	15

China hat 11 Machtpunkte (Machtfaktor 2) und steht auf dem Rondell auf dem Aktionsfeld „Investor“. Um im nächsten Zug „Steuer“ auszuwählen, muss China 4 Felder vorrücken. Der Spieler der die Regierung von China führt muss entsprechend 3 Mio. $(1 + 2)$ an die Bank zahlen. Um alternativ von „Investor“ auf „Fabrik“ vorzurücken, müsste die Regierung 6 Mio. an die Bank zahlen usw.

SPIELZIEL / SPIELENDENDE

Entsprechend ihrer ökonomischen Macht (Fabriken) und ihrer militärischen Macht (mit Flaggen markierte See- und Landregionen) sammeln die Staaten im Laufe des Spiels Machtpunkte, die auf der Machtliste markiert werden. Sobald ein Staat 25 Machtpunkte erreicht hat, endet das Spiel.

Zur Ermittlung der Siegpunkte der Spieler werden nun die Zinsbeträge der Kredite mit den Faktoren auf der Machtliste gewichtet.

Beispiel:

Indien hat 17 Machtpunkte, auf der Machtliste lässt sich der Faktor „3“ ablesen. Der indische Kredit über 12 Mio. hat eine Zinszahlung von 5

Mio. und liefert somit folgenden Wert:

$5 \text{ Mio. (Zins)} \times 3 \text{ (Machtfaktor)} = 15 \text{ Mio.}$

Die Spieler zählen die Werte für alle ihre Kredite zusammen und addieren noch die Summe ihres Bargelds. Jede Mio., die sich so ergibt, zählt einen Siegpunkt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der im Staat mit den meisten Machtpunkten den höheren Kreditbetrag besitzt. Gibt es auch hier einen Gleichstand, werden die Kreditbeträge im Staat mit den zweitmeisten Machtpunkten verglichen usw.

STAATSKASSEN / SPIELBEGINN

Getrennte Kassen

Die Staatskassen der sechs Großmächte und das private Geld der Spieler bilden jeweils strikt getrennte Kassen. Die Spieler verwalten die von ihnen kontrollierten Staatskassen treuhänderisch. Sie dürfen über die Staatskasse nicht privat verfügen und aus der Staatskasse weder Geld verleihen noch verschenken. Es ist den Regierungen (Spieler mit der Flaggenkarte) jedoch gestattet, ihrer Staatskasse privates Geld zu schenken, um sie finanziell zu unterstützen.

Jeder Spieler darf den Inhalt aller Staatskassen jederzeit einsehen. Sein eigenes privates Geld darf er jedoch vor den anderen Spielern geheim halten.

Spieler dürfen untereinander weder Geld verleihen oder verschenken. Sie dürfen auch nicht mit ihren Krediten untereinander handeln oder sie auf andere Art weitergeben.

Spielbeginn

Das Spiel beginnt Russland, danach ziehen die Staaten im Uhrzeigersinn entsprechend der Reihenfolge ihrer Staatskassen am Feldrand (1. Russland, 2. China, 3. Indien, 4. Brasilien, 5. USA und 6. Europa). Mit dem Zugmarker wird jeweils der Staat markiert, der am Zug ist.

Sollte von einem Staat noch kein Kredit vergeben worden sein, hat der Staat noch keine Regierung. In diesem Fall wird der Zug dieses Staates ausgelassen.

Die Investorkarte erhält zu Beginn der Spieler, der links von dem Spieler mit der russischen Regierung sitzt. Führt kein Spieler die russische Regierung, erhält der Spieler links von dem Spieler mit der chinesischen Regierung die Investorkarte.

AKTIONSFELDER

Die Bedeutung der Aktionsfelder auf dem Rondell wird im Folgenden erläutert.

FABRIK

Der Staat darf maximal **eine** neue Fabrik bauen. Fabriken dürfen nur im Heimatland gebaut werden, wobei Waffenfabriken nur in Städten mit braunem Symbol und Werften nur in Städten mit hellblauem Symbol gebaut werden können. Eine Fabrik darf nur in einer Stadt gebaut werden, in deren Heimatprovinz sich keine feindliche (aufrecht stehende) Armee befindet. In jeder Stadt darf sich nur eine Fabrik befinden.

Der Staatskasse zahlt 5 Mio. in die Bank, und die jeweilige Fabrik wird auf dem Spielplan in der gewählten Stadt aufgestellt.

Beispiel:

Europa hat Fabriken in Paris und London. Europa kann also auf dem Feld „Fabrik“ entweder eine Werft in Rom (hellblau) oder eine Waffenfabrik in Berlin (braun) aufstellen. Hierfür müssen 5 Mio. aus der Staatskasse an die Bank gezahlt werden.

(Würde sich z.B. in Berlin eine feindliche Armee befinden, so könnte nur in Rom eine Fabrik gebaut werden.)

PRODUKTION

Jede Waffenfabrik und Werft des Staates darf je eine Armee bzw. je eine Flotte produzieren. Die Produktion ist kostenfrei. Fabriken, in deren Heimatprovinz sich eine feindliche (aufrecht stehende) Armee befindet, können nicht produzieren. Auch der Besatzer selbst kann in einer besetzten fremden Fabrik nicht produzieren. Die neuen Armeen und Flotten werden auf dem Spielplan jeweils in der Heimatprovinz ihrer Fabrik aufgestellt. Dabei ist es unerheblich, wie viele Militäreinheiten sich bereits in der Region befinden.

Beispiel:

Europa hat Fabriken in London, Paris und Rom. In Paris befindet sich eine feindliche (aufrecht stehende) chinesische Armee, in London eine

befreundete (liegende) amerikanische Armee.

Auf Produktion werden in London und Rom europäische Flotten aufgestellt, aber keine Armee in Paris.



MANÖVER

IMPORT

Der Staat darf Militäreinheiten für je 1 Mio. bei der Bank kaufen. Die Anzahl der Militäreinheiten ist jedoch auf maximal drei beschränkt. Die Militäreinheiten können in allen Heimatprovinzen ohne feindliche (aufrecht stehende) Armeen aufgestellt werden, Flotten allerdings nur in hellblauen Hafenstädten. In derselben Heimatprovinz dürfen auch mehrere Militäreinheiten gleichzeitig aufgestellt werden.

Beispiel:

China importiert eine Flotte und zwei Armeen. Dafür zahlt China 3 Mio. aus seiner Staatskasse in die Bank. Alle drei Militäreinheiten werden in Shanghai aufgestellt. Die Armeen hätten auch in den anderen 3 chinesischen Heimatprovinzen aufgestellt werden können, die Flotte aber nicht.

MANÖVER

Dieser Spielzug wird in drei Schritten ausgeführt. Zunächst werden die Flotten gezogen, dann die Armeen, schließlich werden neue Flaggen abgelegt.

1. Flotten

Alle Flotten des Staates dürfen in eine benachbarte Seeregion ziehen. Flotten stehen nach ihrer Produktion bzw. ihrem Import im Hafen. Ihr erster Zug ist daher immer ein Zug in die angrenzende Seeregion. Sobald sich Flotten auf See befinden, können sie nicht mehr in eine Landregion zurückkehren.

Beispiel für ein Flottenmanöver:

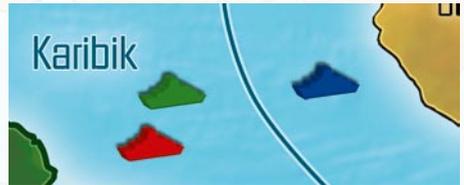


Die Flotte aus dem Nord Atlantik kann in das Mittelmeer, die Karibik oder den Golf von Guinea ziehen. Die Flotte, die bei London im Hafen liegt, kann lediglich in den Nord Atlantik ziehen. Alternativ können die Flotten auch jeweils an der bisherigen Stelle verharren.

Zieht eine Flotte in eine Seeregion, in der sich Flotten anderer Staaten befinden, kommt es zum Kampf, wenn mindestens eine Seite dies verlangt. Bei einem Kampf werden die beteiligten Flotten im Verhältnis 1:1 vom Spielplan genommen (Abtausch). Die ziehende Flotte kann gegebenenfalls aussuchen, welche Flotte in der Region sie abtauschen will. Möchte sie friedlich bleiben, muss sie dennoch den feindlichen Flotten die Möglichkeit zum Abtausch anbieten. Hierzu fragt sie die anderen Flotten direkt nach dem Hineinziehen nacheinander, ob sie kämpfen wollen. Möchte keine Seite kämpfen, bleiben alle Flotten friedlich nebeneinander in derselben Seeregion liegen.

Auch Flotten des aktiven Staates, die sich nicht bewegen, können Flotten anderer Staaten, die sich in derselben Seeregion befinden, abtauschen.

Beispiel für den Kampf von Flotten:



Wenn die blaue Flotte in die Karibik zieht, kann zunächst Blau entscheiden, ob die Flotte angreifen soll. Bei einem Angriff kann Blau zudem entscheiden, ob die blaue Flotte gegen die grüne oder gegen die rote Flotte abgetauscht wird. Will Blau nicht abtauschen, zieht die blaue Flotte in die Karibik und Blau muss die anderen Regierungen fragen, ob sie abtauschen wollen. Über die Reihenfolge der Befragung entscheidet Blau. Verlangt niemand einen Abtausch, bleiben alle drei Flotten in der Seeregion liegen.

2. Armeen

Alle Armeen des Staates dürfen in eine benachbarte Landregion ziehen. Alternativ können sie auch mit eigenen Flotten über See transportiert werden (Konvoi). Dabei überschreiten sie eine oder mehrere benachbarte

MANÖVER

Seeregionen, in denen sich jeweils eigene Flotten befinden müssen. Jede Flotte darf pro Zug nur eine Armee transportieren. Ein Seetransport ist nur möglich, wenn sich die Armee in einer an die Seeregion angrenzenden Landregion befindet oder diese Region mit der Eisenbahn erreicht (siehe nächster Punkt). Nach Abschluss des Konvois befindet sich die Armee wieder in einer Landregion. Auch Flotten die sich zuvor in diesem Manöverzug bewegt haben, können bei dem Konvoi benutzt werden.

Beispiel für den Seetransport (Konvoi):



Eine Armee aus Wladiwostok kann über eine Flotte in der Japanischen See und die Flotte im Chinesischen Meer z.B. in Indonesien landen. Alternativ könnte die Armee auch in den Philippinen, Indochina, Shanghai, Beijing oder Korea landen. Die andere Armee kann über die zweite Flotte in der Japanischen See transportiert werden, sie kann allerdings lediglich in Japan oder Korea landen, denn das Schiff im Chinesischen Meer wurde zuvor bereits benutzt und kann in diesem Zug keine weitere Armee mehr transportieren. (Um nach Korea zu gelangen wäre allerdings gar keine Flotte nötig.)

Eisenbahntransport: Jeder Staat verfügt über ein Eisenbahnnetz, das aber nur zwischen den Heimatprovinzen existiert und somit an den eigenen Staatsgrenzen endet. Befinden sich in einer Heimatprovinz feindliche (aufrecht stehende) Armeen, ist das Eisenbahnnetz in dieser Heimatprovinz unterbrochen. Armeen dürfen entweder vor oder nach ihrem Zug beliebig mit der Eisenbahn im Inland transportiert werden.

Beispiel für Eisenbahntransporte:



Die Armee aus Neu Delhi kann z.B. zunächst mit der Eisenbahn nach Kolkata fahren und dann mit dem eigentlichen Manöverzug nach Indochina oder Chongqing ziehen. Diese Armee könnte auch zunächst mit der Eisenbahn in eine der Küstenprovinzen fahren und dann über die Flotte im Indischen Ozean in eine an den Indischen Ozean angrenzende Region transportiert werden. Für die Armee aus Afghanistan gibt es diese Möglichkeiten allerdings nicht. Diese Armee hat keine direkte Verbindung zu der Flotte im Indischen Ozean. Wenn diese Armee nach Indien zieht, hat sie ihren Manöverzug verbraucht. Sie kann anschließend per Eisenbahn noch nach Chennai oder Kolkata fahren, aber sie kann in diesem Zug Indien nicht mehr verlassen.

Kampf: Der Kampf zwischen Armeen entspricht dem Kampf zwischen Flotten. D.h., der aktive Staat kann Armeen in Landregionen 1:1 abtauschen. Armeen anderer Staaten können einen Kampf verlangen, wenn ihre Landregion betreten wird. Flotten und Armeen können nur dann gegeneinander kämpfen, wenn sich die Flotte noch im Hafen befindet. In diesem Fall kann sowohl eine hineinziehende Armee als auch die Flotte im Hafen den Abtausch verlangen.

Provinzen anderer Großmächte betreten:

Zieht eine Armee in die Heimatprovinz einer anderen Großmacht, so hat die Regierung der Armee zu entscheiden, ob dies in feindlicher oder freundlicher Absicht geschieht. Eine feindliche Armee wird aufrecht in die Provinz gestellt und blockiert die Provinz (keine Produktion, kein Import, keine Fabrik bauen, keine Steuer, keine Eisenbahn). Eine befreundete Armee wird hingegen auf die Seite gelegt, sie führt zu keinerlei Beeinträchtigung. Bei dem nächsten Manöverzug des Staates kann der Status der Armeen geändert werden, auch ohne dass diese in eine andere Provinz gezogen werden. Auch bei einer derartigen Änderung des Status können Armeen anderer Staaten in der Provinz einen Abtausch verlangen.

Hat ein Staat nur eine einzige Fabrik, die nicht von feindlichen (aufrecht stehenden) Armeen besetzt ist, so darf die Provinz dieser Fabrik nicht mit feindlichen Armeen betreten werden. Armeen anderer Staaten, die diese Provinz betreten, werden auf jeden Fall auf die Seite gelegt.

Fabriken zerstören: Eine fremde Fabrik darf mit drei Armeen zerstört werden, wenn sich in ihrer Heimatprovinz keine Armeen (Flotten) des Verteidigers (mehr) befinden. Die fremde Fabrik und die drei Armeen werden vom Spielplan genommen. Ausnahme: Hat ein Staat nur eine einzige Fabrik, die nicht von feindlichen (aufrecht stehenden) Armeen besetzt ist, so darf diese Fabrik nicht zerstört werden.

Beispiel für die Zerstörung einer Fabrik:

In Murmansk befindet sich eine Werft und eine Flotte liegt noch im Hafen. Zunächst kann eine blaue Armee aus Berlin nach Murmansk ziehen und die Flotte abtauschen. Die Armeen aus Rom können mit der Eisenbahn nach Berlin fahren und danach zusammen mit der Armee aus Berlin nach Murmansk ziehen. Nun stehen drei blaue Armeen in Murmansk und können die Fabrik zerstören. In diesem Fall werden die drei Armeen und die hellblaue Werft vom Spielplan entfernt.



3. Flaggen ablegen

In neu besetzten Land- oder Seeregionen, in denen sich keine Militäreinheit anderer Staaten befindet, wird eine eigene Flagge abgelegt. **Heimatprovinzen** anderer Staaten können **nicht mit einer Flagge** markiert werden.

Eine Flagge bleibt solange in einer Region liegen, bis diese allein durch einen anderen Staat besetzt ist. Durch einen Kampf kann es passieren, dass ein Staat, der nicht am Zuge ist, allein eine Region besetzt. In diesem Fall wird die bisherige Flagge entfernt und durch eine Flagge dieses Staates ersetzt.

Hat ein Staat alle seine 15 Flaggen auf dem Spielplan abgelegt, kann er keine weiteren Steuerregionen erlangen. Wenn er allein eine Region besetzt, wird eine fremde Flagge ersatzlos entfernt. Sobald eine seiner 15 Flaggen wieder verfügbar ist, darf er diese in der leeren Region ablegen.

Geografische Besonderheiten:

Kanäle: Der Panama- und der Suezkanal können von Flotten durchfahren werden. So kann eine Flotte z.B. in einem Zug von der Karibik in den Nord Pazifik ziehen. Wenn allerdings ein Staat eine Flagge in Kolumbien abgelegt hat, so hat er die Kontrolle über den Panamakanal. Fremde Flotten benötigen nun die Erlaubnis dieses Staates, um den Panamakanal zu passieren. Auch Armeen dürfen bei einem Konvoi die Kanäle benutzen. Allerdings brauchen auch Armeen gegebenenfalls die Zustimmung des Staates, der Kolumbien kontrolliert (dort eine Flagge liegen hat). Die Benutzung des Suezkanals ist in gleicher Weise geregelt, hier wird die Kontrolle des Kanals über Nordafrika ausgeübt.

MANÖVER - INVESTOR

Beispiel zu Kanälen:



Der Suezkanal wird von den USA kontrolliert. Europa kann auf Manöver mit der Erlaubnis der USA die Flotte aus dem Mittelmeer in den Indischen Ozean ziehen. Wenn zudem die Flotte aus Rom in das Mittelmeer ausläuft, kann die Armee aus Paris über die Schiffe im Mittelmeer und im Indischen Ozean z.B. in Mumbai landen und die indische Fabrik besetzen. Auch für den Konvoi der Armee durch den Kanal benötigt Europa die Erlaubnis der USA.

Die Erde ist eine Kugel: Daher bestehen in Ost-West-Richtung durchgehende Verbindungen zwischen den Seeregionen. Nebenstehend ist die linke Seite des Spielplans dargestellt. Die obere Seeregion ist der Nord Pazifik. Durch die Doppelpfeile ist jeweils angedeutet, dass es eine Verbindung vom Nord Pazifik in die Japanische See (JS) und in das Chinesische Meer (CM) gibt. Flotten können also bei ihrem Manöverzug z.B. aus dem Nord Pazifik in das Chinesische Meer ziehen und auch der Konvoi von Armeen ist bei einer bestehenden Flottenverbindung möglich. Entsprechende Verbindungen bestehen zwischen dem Süd Pazifik und dem Chinesischen Meer (CM) sowie der Tasmanischen See (TS). Entsprechende Verbindungen in Nord-Süd-Richtung gibt es nicht, hier sind die Seeregionen durch das nördliche Eismeer bzw. die Antarktis getrennt.

Inseln: Nur Inseln oder Inselgruppen mit einem eigenen Namen (Japan, Philippinen, Indonesien, Neuseeland und Australien) sind eigenständige

Länder und können von Armeen betreten werden. Als einzige Inselgruppe kann Indonesien von mehreren Seeregionen aus erreicht werden: Durch einen Konvoi über den Indischen Ozean, die Tasmanische See oder das Chinesische Meer.

Kein Zutritt: Kein Zutritt besteht zu den weiß eingefärbten Polarregionen am oberen Spielfeldrand und natürlich in die Schweiz als Sitz der Bank.

INVESTOR

Dieser Spielzug wird in drei Schritten ausgeführt. **Die Schritte 2 und 3 werden auch dann ausgeführt, wenn das Feld „Investor“ nicht betreten, sondern nur überschritten wird.** In diesem Fall wird zunächst der Spielzug des betretenen Feldes vollständig ausgeführt.

1. Zinsen auszahlen

Jeder Spieler, der dem Staat Kredit gegeben hat, erhält seine Zinsen aus der Staatskasse ausgezahlt.

Ist in der Staatskasse nicht genügend Geld um die Zinsen aller Kredite des Staates zu bezahlen, muss der Spieler, der die Regierung führt, auf seine eigenen Zinsen ganz oder teilweise verzichten bzw. die Zinszahlung an andere Spieler aus seiner privaten Kasse übernehmen.

2. Investor aktivieren

Der Spieler, der die Investorkarte besitzt (Investor), erhält aus der Bank 2 Mio. ausgezahlt und darf danach in einem beliebigen Staat investieren. Er kann nur einen Kredit auswählen, der noch in der Staatskasse eines Staates vorhanden ist. Dabei hat der Investor die Wahl, ob er **einen** zusätzlichen Kredit wählt, oder **einen** seiner Kredite dieses Staates aufstockt.

Ein zusätzlicher Kredit wird mit seiner vollen Summe in die entsprechende Staatskasse eingezahlt und der Spieler nimmt die Karte des Kredits an sich. Beim Aufstocken wird die Karte des aufzustockenden Kredits wieder in die Staatskasse zurückgelegt, die Karte des neuen Kredits von dort genommen, und nur die Differenz zwischen beiden Krediten in die Staatskasse eingezahlt.

Beispiel:

Ein Spieler nimmt den chinesischen Kredit über 12 Mio. an sich und gibt den chinesischen Kredit über 4 Mio. zurück in die Staatskasse. Er bezahlt die Differenz von 8 Mio. in die chinesische Staatskasse.

INVESTOR - STEUER

3. Als Schweizer Bank investieren

Jeder Spieler, der eine Schweizer Bank hat und **nicht im Besitz der Investorkarte** ist, darf ebenfalls einmal investieren. Das Investieren als Schweizer Bank erfolgt in gleicher Weise wie beim Besitzer der Investorkarte, ohne jedoch aus der Bank 2 Mio. zu kassieren.

Dürfen in diesem Fall mehrere Spieler investieren, so wird in der Sitzreihenfolge (Uhrzeigersinn) investiert. Ausgangspunkt ist hierbei der Spieler mit der Investorkarte.

Am **Ende des Investorzuges** wird geprüft, ob es zu Regierungswechseln kommt. Entscheidend ist die Summe aller Kredite eines Spielers im jeweiligen Staat. Hat aufgrund der Kreditvergabe(n) ein neuer Spieler die höchste Kreditsumme erlangt (Gleichstand reicht nicht), übernimmt er die Regierung (er bekommt die Flaggenkarte). Sollten mehrere Spieler die bisherige Regierung mit der gleichen Kreditsumme überboten haben, übernimmt der Spieler, der in der Sitzreihenfolge (Uhrzeigersinn) zuerst kommt, die Regierung. Ausgangspunkt ist hierbei der Spieler mit der Investorkarte.

Verliert ein Spieler seine letzte Regierung, so bekommt er eine „**Schweizer Bank**“ ausgehändigt. Diese Karte behält er solange, bis er wieder eine Regierung übernimmt. Ein Spieler mit der Schweizer Bank kann Staaten dazu zwingen, auf dem Investorfeld stehen zu bleiben, wenn deren Regierung dieses Feld eigentlich überschreiten will. Voraussetzung ist allerdings, dass die Staatskasse ausreichend Geld enthält, um alle Zinsen zahlen zu können.

Schließlich gibt der bisherige Besitzer die Investorkarte an seinen linken Sitznachbarn weiter.

STEUER

Dieser Spielzug wird in vier Schritten ausgeführt:

1. Steuern kassieren

Die Steuern des Staates setzen sich aus zwei Komponenten zusammen:

- pro unbesetzter eigener Fabrik 2 Mio.
- pro eigener Flagge 1 Mio.

Eine Fabrik gilt als unbesetzt, wenn sich keine feindliche Armee in der Heimatprovinz der Fabrik befindet. Das Maximum der Steuer beträgt 23 Mio. (8 Mio. aus 4 Fabriken plus 15 Mio. aus 15 Flaggen). Die ermittelte Steuer wird aus der Bank in die Staatskasse gezahlt.

2. Sold zahlen

Der Staat muss für seine Armeen und Flotten jeweils 1 Mio. Sold in die Bank bezahlen. Sollte das Geld der Staatskasse nicht ausreichen, wird zumindest die vorhandene Summe in die Bank gezahlt.

3. Bonus kassieren

Der Staat zahlt an die Regierung (Spieler) einen Bonus für die Leistung der Regierung. Die Höhe des Bonus wird auf der Steuerleiste abgelesen. Es zählt jeweils die Spalte, deren Steueraufkommen gerade noch erreicht wird. Ein Steueraufkommen von 9 Mio. führt z.B. zu der Spalte mit der „8“ bei „Steuer“ und entsprechend zu einem Bonus von 1 Mio. Hat die Staatskasse nicht ausreichend Geld, so erhält die Regierung nur einen reduzierten oder auch gar keinen Bonus.

4. Machtpunkte addieren

Der Staat erwirbt entsprechend seinem Steueraufkommen die auf der Steuerleiste dargestellten zusätzlichen Machtpunkte. Die neu erworbenen Machtpunkte werden auf der Machtleiste am oberen Spielfeldrand zum alten Punktestand hinzugerechnet.

Sobald ein Staat insgesamt 25 Machtpunkte erreicht hat, endet das Spiel. Sollte bei diesem Zug auf „Steuer“ das Investorfeld überschritten worden sein, werden Punkt 2 und 3 des Investorzuges nicht mehr ausgeführt.

Steuer (Mio.)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Bonus (Mio.)	0	1	1	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Machtzuwachs	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6																	

STEUER

Beispiel:



Die USA wählt die Aktion „Steuer“ aus.

1. Die Steuern von 11 Mio. (3 Fabriken und 5 Flaggen) werden aus der Bank in die Staatskasse eingezahlt.
2. Die USA haben zwei Flotten und eine Armee, daher zahlen sie 3 Mio. aus der Staatskasse in die Bank.

Steuer (Mio.)	0-5	6	8	10	11	12
Bonus (Mio.)	0	1	1	2	2	3
Machtzuwachs	0	+1	+2	+3	+4	+5

3. Auf der Steuerleiste lässt sich ein Bonus von 2 Mio. ablesen. Entsprechend erhält der Spieler, der die amerikanische Regierung führt, aus der amerikanischen Staatskasse 2 Mio.
4. Aus der Steuerleiste lässt sich für den Machtpunktzuwachs „+4“ ablesen, entsprechend werden auf der Machtleiste 4 Punkte zum bisherigen Stand addiert.

VARIANTEN ZU IMPERIAL 2030

Variante ohne Investorkarte

Diese Variante führt zu einer stabileren Kontrolle über Regierungen.

Bei dieser Variante gibt es keine Investorkarte. Stattdessen dürfen alle Spieler unmittelbar **nach** jedem Zug einer Großmacht dort investieren. Sie dürfen also nur der Großmacht Kredite geben, die gerade gezogen hat.

Als Beispiel sei ein Zug Chinas betrachtet: Nach dem Zug Chinas darf zuerst der Besitzer der chinesischen Flaggenkarte in China investieren, danach im Uhrzeigersinn alle anderen Spieler. Spieler mit der Schweizer Bank dürfen einer Großmacht jederzeit Kredit geben, also auch unmittelbar vor ihrem Spielzug. Auf dem Feld „Investor“ werden nur die Zinsen der Kredite ausgezahlt. Das Überschreiten des Feldes „Investor“ hat bei dieser Variante keine Auswirkung.

Sollte ein Staat am Anfang noch ohne Regierung geblieben sein, so können Kredite an diesen Staat direkt im Anschluss an den Zug des vorherigen Staates vergeben werden. Als erstes darf die Regierung des vorherigen Staates investieren.

Variante: Bonus nur für Steigerung

Diese Variante entspricht der Bonusregelung bei „Imperial“.

Bei dieser Variante erhalten die Regierungen nur dann einen Bonus für ihre Regierungstätigkeit, wenn sie das Steueraufkommen steigern. Das jeweilige Steueraufkommen wird hierbei mit dem zweiten kleinen achteckigen Spielstein auf der mittleren Zeile der Steuerleiste markiert. Für jedes Feld, um das der Marker beim Steuerzug nach rechts verschoben wird, erhält die Regierung einen Bonus von 1 Mio. Bei gleichbleibenden oder sinkenden Steuern wird keine Prämie ausgezahlt, die Regierung muss allerdings auch nichts bezahlen.

Beispiel:

Steuer (Mio.)	0-5	6	8	10	11	12
Bonus (Mio.)	0	1	1	2	2	3
Machtzuwachs	0	+1	+2	+3	+4	+5

In der angeführten Situation steigert China sein Steueraufkommen auf 12 Mio., der gelbe Spielstein wird also um 4 Felder nach rechts, auf die „3“ unterhalb der „12“, verschoben. Die chinesische Regierung (Spieler) erhält einen Bonus von 4 Mio. aus der chinesischen Staatskasse.

HÄUFIGE FRAGEN (FAQ)

Können auch Flotten Fabriken zerstören?

Flotten können keine Fabriken zerstören, da sie ja aus einer Seeregion nicht in eine Landregion zurückkehren dürfen.

Wann können Staaten überhaupt mit ihren Militäreinheiten kämpfen?

Dafür gibt es zwei Gelegenheiten:

1. Staaten, die den Spielzug „Manöver“ auswählen, dürfen in diesem Zug gegen fremde Armeen und/oder Flotten kämpfen.
2. Staaten, die nicht am Zuge sind, dürfen gegen jede fremde Armee oder Flotte kämpfen, die sich gerade in eine Region hineinbewegt hat, in der sie Militäreinheiten haben. Dies gilt auch, wenn eine „befreundete“ Armee in eine Heimatprovinz zieht oder wenn eine „befreundete“ Armee ihren Status zu „feindlich“ ändert.

Können Armeen und Flotten gegeneinander kämpfen?

Dies ist nur möglich, wenn die Flotte noch im Hafen liegt und die Heimatprovinz des Hafens von einer Armee betreten wird bzw. die Armee sich dort bereits befindet.

Können auch Inseln mit Armeen betreten werden?

Nur Inseln mit einem eigenen Namen auf dem Spielplan (Japan, Philippinen, Indonesien, Neuseeland und Australien) sind eigenständige Länder und können von Armeen betreten werden.

Was bedeutet ein unterbrochenes Eisenbahnnetz?

Steht beispielsweise in Nowosibirsk eine feindliche chinesische Armee, dann ist es von Moskau oder Murmansk aus nicht möglich, mit der Eisenbahn nach Wladiwostok zu fahren. Es ist auch nicht möglich nach dem Zug einer Armee in eine Heimatprovinz der Großmacht den Eisenbahntransport zum Abtausch der feindlichen Armee zu benutzen.

Können Flaggen auch in Provinzen anderer Großmächte abgelegt werden?

Nein. Eine feindliche Besetzung einer fremden Heimatprovinz verhindert aber, dass der fremde Staat dort Militäreinheiten aufstellen, für eine dort gelegene Fabrik Steuern einnehmen, die Eisenbahn nutzen oder eine neue Fabrik bauen kann.

Wann wird eine Flagge vom Spielplan entfernt?

Nur wenn die Region alleinig von einer anderen Großmacht besetzt ist. Die bisherige Flagge bleibt also auch dann liegen, wenn sich in der Region Militäreinheiten mehrerer Staaten oder überhaupt keine Militäreinheiten mehr befinden.

Können Kredite zurückgegeben werden?

Eine Rückgabe von Krediten ist nur möglich, wenn dem jeweiligen Staat gleichzeitig ein neuer, höherer Kredit gewährt wird (Aufstocken).

Darf ein Investor mit Schweizer Bank zweimal investieren?

Nein. Es ist nicht möglich, die Investorkarte zu nutzen und zusätzlich mit der Schweizer Bank ein zweites Mal zu investieren.

Was passiert, wenn die Vorräte erschöpft sind?

Staaten können dann keine weiteren Armeen oder Flotten mehr aufstellen bzw. keine weiteren Flaggen ablegen. Die Vorräte der Bank sind aber prinzipiell unbegrenzt (Geld, Schweizer Bank).

Dürfen Spieler sich Geld leihen oder schenken lassen?

Nein. Die Spieler dürfen sich weder untereinander, aus einer Staatskasse noch aus der Bank, Geld leihen oder schenken lassen. Es ist ihnen lediglich möglich, den Staatskassen Geld zu schenken oder im Rahmen des Zuges „Investor“ genau definierte Kredite zu geben.

Dürfen Absprachen getroffen werden?

Ja, das ist nicht verboten. So können die Staaten untereinander z.B. Absprachen über Einflusszonen treffen oder Nichtangriffspakte vereinbaren. Es gibt jedoch keine Spielregel, die das Einhalten von Absprachen erzwingen könnte. Aber auch wenn Absprachen eingehalten werden, kann sich die Lage durch einen Regierungswechsel schlagartig ändern.

Welche Meerengen können von Armeen überschritten werden?

Armeen können von Rom in die Türkei und von Paris nach London (hier existiert auch eine Eisenbahnverbindung) ziehen. Andere Meerengen können nicht überschritten werden, dies ist auf dem Spielplan jeweils durch gestrichelte orange Linien kenntlich gemacht.

STRATEGIETIPPS

An die Machtpunkte denken

Nur wenn Staaten Fabriken bauen, Flaggen ablegen und auch tatsächlich auf das Feld „Steuer“ ziehen, steigern sie ihre Machtpunkte. Konflikte mit anderen Großmächten lassen sich oft nicht vermeiden, wer aber als Regierung ständig nur rüstet und Kriege führt, wird die Machtpunkte seines Staates nicht erhöhen können.

Nicht zu sehr auf einen einzelnen Staat konzentrieren

Weitere Kredite an „den eigenen Staat“ zu geben ist verlockend, denn hierdurch lässt sich die eigene Regierungsmacht festigen und der Staat bekommt Geld um Fabriken zu bauen und Zinsen zu zahlen. Es ist jedoch gefährlich, wenn keine anderen Spieler nennenswert in diesem Staat investiert sind. Schnell kann es passieren, dass der „eigene“ Staat von mehreren Großmächten angegriffen wird.

Als Investor denken

Es ist wichtig, die Staaten, die man regiert, zu entwickeln. Dabei sollte aber nicht vergessen werden, dass man selber Investor ist und für den

eigenen Spielerfolg auch frisches Geld benötigt. Das Feld „Investor“ kostet zwar den Staat einen Zug und viel Geld, aber es ist die wichtigste Geldquelle für die Spieler.

Die Schweizer Bank einsetzen

Hat ein Spieler die Schweizer Bank, so kann er dies oft zur Vergabe kleiner Kredite (hohe Verzinsung) nutzen. Wenn er Kredite an einen Staat vergeben hat, der über Investor zieht, ist es zudem fast immer sinnvoll, eine Ausschüttung zu erwirken (Voraussetzungen beachten).

Überraschend schnelles Ende

Haben Staaten sich gut entwickelt, also viele Fabriken gebaut und viele Flaggen abgelegt, können sie oft überraschend schnell Machtpunkte sammeln. Bereits mit 3 Fabriken und 12 Flaggen bekommt ein Staat auf dem Feld „Steuer“ 10 Machtpunkte hinzu. Dadurch kann es passieren, dass selbst ein zurückliegender Staat erstaunlich schnell 25 Machtpunkte erreicht.

**Für weitere Fragen besuchen Sie uns unter:
www.pd-verlag.de/im**

ZUR ENTSTEHUNG VON IMPERIAL 2030

Nachdem das 2006 erschienene „Imperial“ ein großer Erfolg geworden war, reifte die Überlegung, das zugrundeliegende Spielprinzip für ein weiteres Spiel zu nutzen. Das Thema internationaler Investoren, die auf der Suche nach der maximalen Rendite die internationale Staatengemeinschaft rücksichtslos für ihre eigenen Zwecke ausnutzen, gewann im Zuge der Finanzkrise von 2008 unverhoffte Aktualität. Der sich abzeichnende Aufstieg der neuen Großmächte China, Indien und Brasilien gab schließlich den Ausschlag dafür, „Imperial“ auf einer Weltkarte umzusetzen und in die Zukunft zu verlagern. Die geografischen Verhältnisse einer Weltkarte sind sehr viel anders als in Europa, denn die neutralen Länder nehmen einen sehr viel größeren Raum ein. Daneben wurde die Gelegenheit genutzt, auch die Spielregeln etwas zu verändern und wo möglich zu vereinfachen.

Eine Weltkarte erfordert im Interesse der Spielbarkeit gewisse Anpassungen. Es wird Wert darauf gelegt, dass mit einzelnen Zusammenfassungen von Regionen kein politisches Statement zum Ausdruck gebracht werden soll. Imperial 2030

will weder dafür plädieren, Alaska und Quebec in die Unabhängigkeit zu entlassen, noch das Existenzrecht Israels oder anderer eigenständiger Staaten in Frage stellen.

Imperial 2030 ist in vielen Runden intensiv getestet worden. Hieran waren in Hamburg insbesondere Stephan Borowski, Lars Brüggling, sowie die Spielkreise im Rieckhof und in Jork beteiligt. Besonders zu erwähnen sind auch die Brettspielbaren aus Berlin, die Heidelberger in Burg Stahleck, die Spieler von Spielportugal, Martin Wallace und Mark Bigney. Letzterer hat auch bei der Übersetzung der Regeln ins Englische unschätzbare Hilfestellung geleistet.

Peter Dörsam schließlich hat nicht nur als unermüdlicher Spieletester, sondern auch als Verleger die Veröffentlichung von Imperial 2030 erst möglich gemacht.

Viele andere, die hier nicht alle namentlich genannt werden können, haben zur Entstehung von Imperial 2030 beigetragen. Bei allen Beteiligten möchte ich mich herzlich bedanken.

Mac Gerdts

KURZÜBERBLICK: REGELUNTERSCHIEDE ZU „IMPERIAL“

Für alle Spieler, die bereits Imperial kennen, sind nachfolgend die wesentlichen Regelunterschiede zwischen „Imperial“ und „Imperial 2030“ zusammenhängend aufgeführt:

Kredite: Jeder Staat hat einen zusätzlichen Kredit über 30 Mio. mit einer Verzinsung von 9 Mio. (30%)

Rondell: Wenn ein Staat mehr als 3 Felder vorrücken will, betragen die Kosten dafür jetzt:

$(1 + \text{Machtfaktor})$ in Mio.

Steuer: Der Bonus für die Regierungen hängt bei „Imperial 2030“ nicht von der Steigerung des Steueraufkommens ab. Stattdessen gibt es zum jeweiligen Steueraufkommen einen fixen Bonus, der sich auf der Steuerleiste ablesen lässt (siehe S. 12). Das Steueraufkommen der jeweiligen Staaten muss deshalb auch nicht mit einem Spielstein markiert werden. Weiterhin wird der Bonus für die Spieler nicht aus der Bank, sondern aus der Staatskasse bezahlt. Reicht das Geld der Staatskasse nicht aus, erhält der Spieler weniger oder auch gar keinen Bonus. (Als Variante (siehe S. 13) kann auch mit der Bonusregel von „Imperial“ gespielt werden.)

Spielplan: Die Staaten haben bei „Imperial 2030“ lediglich 4 Heimatprovinzen, somit können sie maximal 4 Fabriken bauen. Andererseits gibt es sehr viel mehr neutrale Land- und Seeregionen

als bei „Imperial“. Da die Erde rund ist, gibt es bei Imperial 2030 eine Verbindung von der linken zur rechten Seite des Plans (siehe S. 11). In Nord-Süd-Richtung gibt es allerdings keine Verbindung.

Bezeichnungen: Bei „Imperial“ wurden Steuerchips in besetzten Ländern abgelegt, bei „Imperial 2030“ sind es Flaggen. Der Spieler der die Regierung eines Staates kontrolliert erhält bei „Imperial 2030“ die „Flaggenkarte“ dieses Staates. Bei „Imperial“ wurde die Karte mit der Flagge des Staates hingegen einfach „Flagge“ genannt.

Kanäle: Es gibt den Panama- und den Suezkanal. Durch diese Kanäle können sowohl Flotten als auch Armeen im Konvoi gezogen werden. Haben Staaten Flaggen in Kolumbien bzw. Nord-Afrika abgelegt, so kontrollieren sie die Kanäle und ein Manöver durch die Kanäle ist nur mit ihrer Erlaubnis möglich (siehe S. 10).

Schweizer Bank: Führt ein Spieler keine Regierung, erhält er eine Schweizer Bank. Mit der Schweizer Bank kann er Staaten daran hindern das Feld „Investor“ zu überschreiten und sie auf diese Weise zwingen, Zinsen auszuschütten. Voraussetzung ist allerdings, dass in der Staatskasse ausreichend Geld vorhanden ist, um alle Kredite zu bedienen (siehe auch S. 12).

Almanach: Eine Besonderheit unserer Spiele ist der historische Almanach, der den historischen Hintergrund der Spiele beleuchtet. Nun ist die Geschichte bis 2030 noch nicht geschrieben, aber zumindest einen fiktiven Almanach haben wir im Internet (wie es vielleicht im Jahr 2030 üblich ist) veröffentlicht: www.pd-verlag.de/im/almanach



Aus dem PD-Verlag sind zur Zeit (2009) außer „Imperial 2030“ folgende Strategiespiele erhältlich:



Imperial: Tauchen Sie in die Zeit zu Beginn des 20. Jahrhunderts ein. Sechs europäische Großmächte ringen um Macht und Einfluss. Gegenüber „Imperial 2030“ bietet sich eine deutlich andere strategische Lage, denn die Großmächte liegen sehr viel dichter beieinander und kommen sich wesentlich schneller in die Quere.



Hamburgum: Hamburg im 17. Jahrhundert. Gewaltige Festungsanlagen schützen die Stadt vor den Verwüstungen des 30jährigen Krieges. Als Kaufleute gelangen Sie zu Reichtum, aber letztlich geht es nur um die Ewigkeit. Durch geschicktes Spenden beteiligen Sie sich am Bau der 6 großen Hamburger Kirchen.

Antike: Antike Völker liefern sich einen Wettstreit bei der Entwicklung ihrer Zivilisation. Es gilt, sein Königreich zu erweitern, fremde Seeregionen zu befahren, Tempel zu bauen und neue Erfindungen zu machen. Erreichen Sie zuerst die Gunst der antiken Persönlichkeiten.



Die Prinzen von Machu Picchu: Nur eine kleine Schar von Inka-Prinzen konnte vor den goldgierigen Spaniern in die Berge nach Machu Picchu fliehen. Die Inkas müssen alle ihre Priester und Sonnenjungfrauen aufbieten, um die Hilfe des Sonnengottes Tayta Inti zu erlangen.

