

IMPERIAL

VON MAC GERDTS

Règles du jeu



Un jeu de stratégie pour 2 à 6 joueurs



TABLE DES MATIERES

PLATEAU DE JEU	2
CONTENU	3
MISE EN PLACE	3
1. Mise en place générale	3
2. Distribution des obligations	4
DEROULEMENT DE LA PARTIE	5
BUT DU JEU / FIN DU JEU	5
TRESORS / DEBUT DU JEU	5
CASES SUR LA ROUE	6
Usine	6
Production	6
Importer	7
Manœuvre	7
1. Flottes	7
2. Armées	7
3. Jetons Taxe	9
Investir	9
1. Payer les intérêts	9
2. Activer l'Investisseur	9
3. Investir sans un drapeau	10
Taxation	10
1. Taxes / Bonus de réussite	10
2. Récolter de l'argent	10
3. Ajouter des points de puissance	10
CONSEILS STRATEGIQUES	11
FOIRE AUX QUESTIONS (FAQ)	12
A PROPOS DU DEVELOPPEMENT D'IMPERIAL	13
VARIANTE SANS LA CARTE INVESTISSEUR	13

Texte: Mac Gerds, Peter Dörsam

Illustrations: Matthias Cathrein

Mise en page: Peter Dörsam

Traduction française par LudiGaume (<http://www.ludigaume.net>)

IMPERIAL

DESCRIPTION

L'Europe à l'époque de l'impérialisme. Les investisseurs internationaux tentent d'avoir le plus d'influence en Europe. Grâce à leurs obligations, ils contrôlent la politique de six empires : Autriche-Hongrie, Italie, France, Grande-Bretagne, l'Empire Germanique et la Russie. Les nations érigent des usines, construisent des navires et déploient leurs armées. Les investisseurs surveillent l'expansion de leurs nations, partent en guerre, prélèvent des taxes et engrangent les bénéfices. Depuis que les nations d'Europe sont sous l'influence fluctuante des différents investisseurs, de nouvelles alliances stratégiques et conflits surviennent entre eux encore et encore !

Chaque joueur représente un investisseur international. Seul celui qui augmentera son capital et gagnera de l'influence sur les plus puissantes nations d'Europe gagnera la compétition impériale.

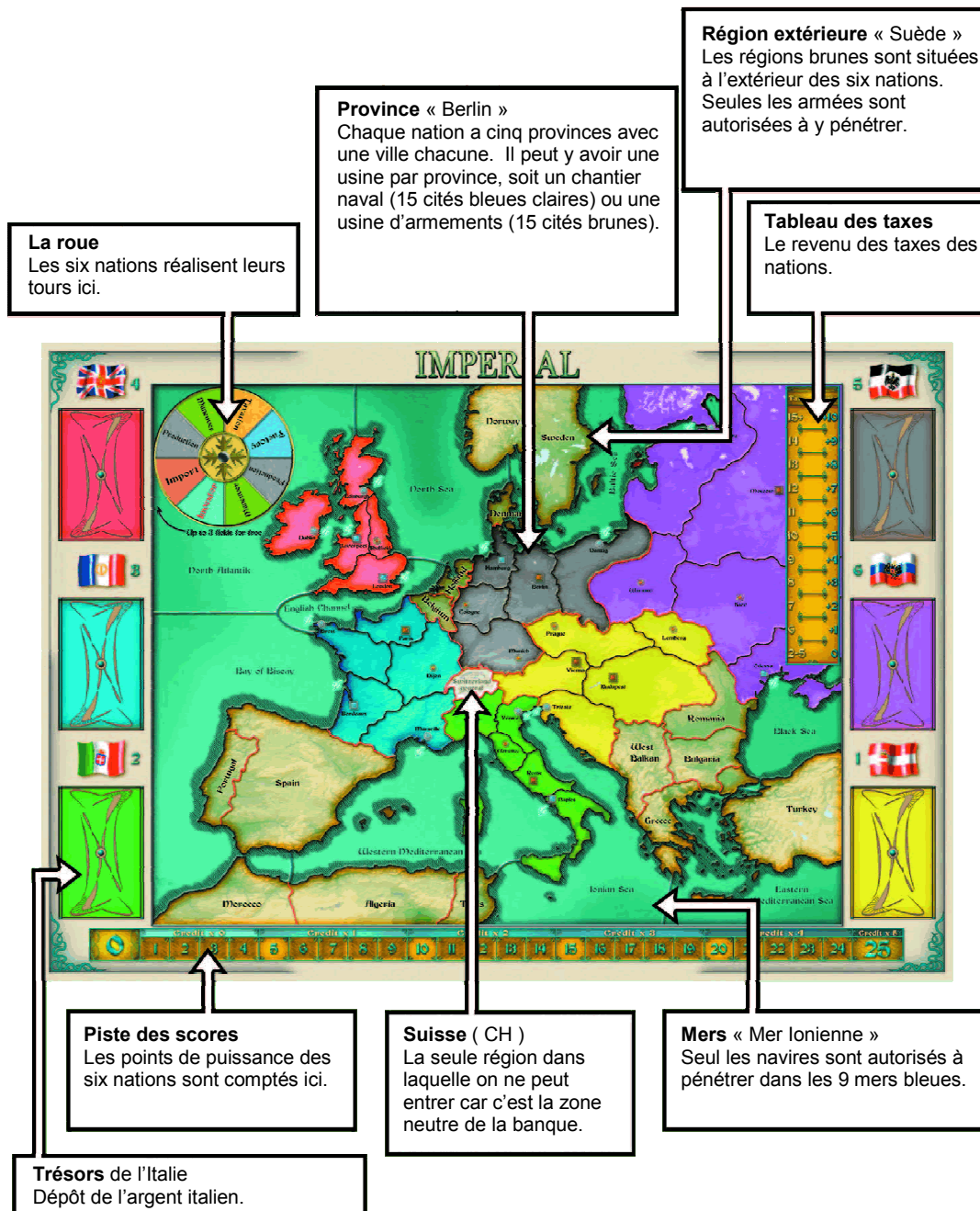
Imperial est un jeu de stratégie varié sans le hasard des dés ou des cartes. Deux à six joueurs, à partir de douze ans et plus, prennent le rôle d'investisseurs impériaux. La durée du jeu est approximativement de deux ou trois heures.

IMPERIAL

LE PLATEAU DE JEU

Il y a six Grandes Puissances sur le plateau de jeu.

Autriche-Hongrie, Italie, Grande-Bretagne, l'empire Germanique et la Russie. Dans la suite des règles, elles sont appelées « Nations ». Chaque Grande Puissance a 5 provinces. Les régions à l'extérieur des Grandes Nations sont appelées « Régions extérieures ».



IMPERIAL

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 48 armées - six couleurs (10 jaunes, 6 rouges, 8 pour les autres)
- 48 navires - six couleurs (6 jaunes, 10 rouges, 8 pour les autres)
- 60 jetons Taxe - six couleurs (10 disques en bois pour chaque nation)
- 30 usines (15 brunes pour les usines d'armements et 15 bleues claires pour les chantiers navals)
- 18 marqueurs octogonaux - 6 couleurs (pour la roue, le tableau des taxes et piste des scores)
- 1 marqueur de tour (pion en bois)
- 48 cartes Obligations des six nations, appelées « Obligation » par la suite (2, 4, 6, 9, 12, 16, 20, 25 mil.)
- 6 drapeaux
- 1 carte Investisseur
- 1 carte blanche (en remplacement)
- Billets de banque (50 x 1mil., 40 x 2mil., 30 x 5 mil., 10 x 10 mil.)
- La règle du jeu
- 1 livret « Données historiques des Six Puissances »

MISE EN PLACE

1. Mise en place générale (voir ci-dessous)

Pièces du jeu: Les pièces octogonales de chaque nation sont placées sur le plateau de jeu: une au centre de la roue, une sur l'emplacement le plus bas sur le tableau des taxes (« 2-5 ») et une sur la première case de la piste des scores (« 0 »).

Usines: Chaque nation débute avec 2 usines qui sont placées sur les cités carrées du plateau de jeu: une usine d'armements brune sur la case brune et un chantier naval bleu clair sur la case bleue claire. Les 18 usines non encore construites sont placées sur le côté du plateau.

Obligations: Les 48 obligations sont triées suivant leurs nations en six piles en ordre ascendant (plus petite valeur au-dessus). Chaque pile est placée à côté du trésor de sa nation.

Banque: L'argent est trié et placé près du plateau de jeu en tant que banque.





MISE EN PLACE

2. Distribution des Obligations

L'argent de départ et les drapeaux, distribués aux joueurs, dépendent du nombre de joueurs.

4 à 6 joueurs:

Chaque joueur reçoit une somme de départ de 13 mil. (1 x 5 mil., 4 x 2 mil.) de la banque.

Les 6 drapeaux sont mélangés faces cachées et distribués aux joueurs; chaque joueur reçoit un drapeau.

3 joueurs:

Chaque joueur reçoit une somme de départ de 26 mil. (2 x 5 mil., 8 x 2 mil.) de la banque.

Les drapeaux de l'Autriche-Hongrie, Italie, et de la France sont mélangés faces cachées et chaque joueur reçoit un drapeau. Ensuite, chaque joueur reçoit 1 drapeau de plus:

- Grande-Bretagne avec l'Autriche-Hongrie
- Russie avec l'Italie
- Empire Germanique avec la France

2 joueurs:

Chaque joueur reçoit une somme de départ de 39 mil. (3 x 5 mil., 12 x 2 mil.) de la banque.

Les drapeaux de l'Autriche-Hongrie et de l'Italie sont mélangés faces cachées et chaque joueur reçoit un drapeau. Ensuite, chaque joueur reçoit 2 drapeaux de plus:

- France et Empire Germanique avec l'Autriche-Hongrie
- Russie et Grande-Bretagne avec l'Italie

La distribution de départ des obligations est indiquée sur le dos des drapeaux.

Chaque joueur prend les obligations indiquées sur le verso de leur(s) drapeau(x) depuis les piles d'obligations et paye le prix au trésor de chaque nation.

Chaque joueur garde le(s) drapeau(x) qu'il a reçu; cela indique qu'il a donné la plus grande contribution à la nation et par conséquent forme son gouvernement.

A quatre ou cinq joueurs, tous les drapeaux ne sont pas distribués au départ. Le ou les drapeaux restants sont donnés aux joueurs qui possèdent l'obligation « 4

millions » de ces nations (ils ont le plus haut taux d'intérêts). Si aucune obligation de cette nation n'a été distribuée, les drapeaux restants restent à la banque pour l'instant.

Variante pour joueurs expérimentés

Cette variante pour la distribution des obligations augmente les possibilités de stratégies; par conséquent, elle est recommandée pour les joueurs expérimentés.

Chaque joueur reçoit la somme de départ suivante de la banque:

- A 6 joueurs : 15 mil.
- A 5 joueurs : 18 mil.
- A 4 joueurs : 22 mil.
- A 3 joueurs : 28 mil.
- A 2 joueurs : 40 mil.

Déterminé au hasard, l'un des joueurs est autorisé à allouer une obligation de son choix à l'Autriche-Hongrie. S'il décide de le faire, il choisit une obligation de l'Autriche-Hongrie de la pile et paye le montant au trésor de l'Autriche-Hongrie. Après lui, tous les autres joueurs, dans le sens horaire, sont autorisés à allouer une obligation à l'Autriche-Hongrie, et dans ce cas payent le prix au trésor de l'Autriche-Hongrie.

Après l'Autriche-Hongrie, les obligations sont données à l'Italie. Le joueur situé à la gauche du premier joueur est le premier à choisir une obligation pour l'Italie. Ensuite, tous les autres joueurs, dans le sens horaire, sont autorisés à allouer n'importe quelle obligation Italienne disponible (1 par joueur).

Les obligations sont données ensuite à la France, l'Empire Germanique, et la Russie de la même façon. Le prix de l'obligation choisie doit être payé au trésor respectif.

La **carte Investisseur** est donnée au joueur à gauche du joueur ayant l'Autriche-Hongrie. Si personne n'a l'Autriche-Hongrie, alors la carte va au joueur à gauche du joueur ayant l'Italie.

Après que tous les joueurs ont eu l'opportunité de donner une obligation à chaque nation, la partie peut commencer.

IMPERIAL

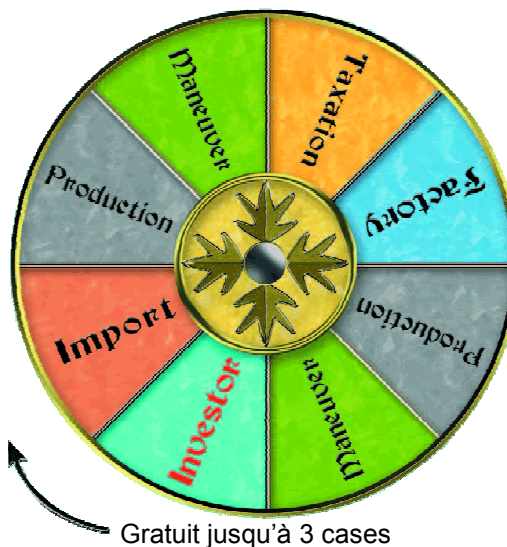
DEROULEMENT DE LA PARTIE

Les 6 Grandes Puissances (nations) opèrent sur le plateau de jeu. Les joueurs sont des investisseurs qui octroient des obligations à ces nations. Le joueur qui a octroyé le plus grand crédit à une nation contrôle le gouvernement de cette nation et décide de ses actions sur le plateau de jeu. Ce joueur est nommé « Le gouvernement de cette nation ».

Peu importe le nombre de joueurs, les six Grandes Puissances (nations) prennent part à chaque partie.

Choisir une case sur la roue

Le déplacement d'une nation consiste à choisir une case sur la roue. Au premier tour d'une nation, le pion est placé sur n'importe quelle case de la roue. Tous les tours suivants se font en déplaçant le pion sur la roue dans le sens horaire; rester sur place n'est pas autorisé. Le pion peut être déplacé gratuitement d'une à trois cases vers l'avant; chaque case supplémentaire coûte 2 millions au joueur qui contrôle le gouvernement de cette nation, payés à la banque. Le déplacement maximum sur la roue est de six cases.



Exemple:

L'Italie est sur la case « Investor » de la roue. Afin de choisir « Taxation » au tour suivant, l'Italie doit se déplacer de 4 cases; donc le gouvernement Italien (joueur avec le drapeau) doit payer 2 millions à la banque. Afin de se déplacer de « Investor » à « Factory », le gouvernement paierait 4 millions à la banque, ...

BUT DU JEU / FIN DU JEU

Suivant leur puissance économique (usines) et leur puissance militaire (mers et régions extérieures occupées), les nations reçoivent des points de puissance durant la partie. Les points sont ajoutés sur la piste des scores. Dès qu'une nation a atteint 25 points de puissance, la partie prend fin.

Pour calculer les points de victoire des joueurs, les intérêts des obligations sont multipliés par l'indice de la piste des scores.

Exemple:

La France a 17 points de puissance; l'indice sur la piste des scores est « 3 ». L'obligation Française de 12 mil. génère des intérêts de 5 mil., donnant la valeur suivante:
 $5 \text{ mil.} \times 3 = 15 \text{ mil.}$

Les joueurs additionnent la valeur de toutes leurs obligations, et ensuite, ajoutent leur argent. Chaque million équivaut à un point de victoire. Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a la plus grande somme des crédits pour la nation avec le plus de points de puissance gagne. S'il y a encore une égalité, la somme des crédits de la seconde nation avec le plus de points de puissance est comparée, et ainsi de suite.

IMPERIAL

TRESORERIES / DEBUT DU JEU

Séparer les capitaux

Le trésor des six nations impériales et l'argent individuel des joueurs doivent toujours être séparés. Les joueurs détiennent les trésors qu'ils contrôlent en toute confiance. Ils ne sont pas autorisés à disposer personnellement des trésors ni les prêter ni donner de l'argent des trésors. Cependant, ils sont autorisés à donner de l'argent personnel n'importe quand au trésor afin de supporter une nation financièrement.

Chaque joueur peut vérifier n'importe quand le contenu de tous les trésors pour les contrôler, mais il doit garder son argent personnel secret.

Les joueurs ne sont pas autorisés à prêter ou donner de l'argent aux autres. Ils ne sont pas autorisés à vendre des obligations aux autres ou à s'en dessaisir d'aucune façon.

Début du jeu

L'Autriche-Hongrie débute la partie; après, les nations se déplacent dans le sens horaire suivant l'ordre des nations sur le bord du plateau de jeu (1. Autriche-Hongrie, 2. Italie, 3. France, 4. Grande-Bretagne, 5. l'Empire Germanique et 6. Russie). Le marqueur de tour est utilisé dans chaque cas pour montrer à quelle nation est le tour.

Si une nation n'a pas encore reçu d'obligation, elle n'a pas encore de gouvernement. Dans ce cas, le déplacement de cette nation est passé.

Au début du jeu, la carte Investisseur va au joueur à gauche du joueur ayant le drapeau de l'Autriche-Hongrie. Si personne ne l'a, la carte Investisseur va au joueur à la gauche du joueur ayant le drapeau de l'Italie.

CASES SUR LA ROUE

La signification des cases sur la roue est détaillée ci-dessous.

USINES (Factory)

La nation peut construire une nouvelle usine. Les usines d'armements ne peuvent être seulement construites que sur des villes brunes tandis que les chantiers navals peuvent être seulement construits sur des cités bleues claires. Une usine peut seulement être construite sur les propres cités de la nation, s'il n'y pas d'armées hostiles (debout) dans la province. Une seule usine peut être construite sur chaque cité.

Les nations payent 5 mil. à la banque et l'usine choisie est placée sur le plateau de jeu sur la ville appropriée.

Exemple:

L'Allemagne a des usines à Berlin et Hamburg. Il y a une armée française à Cologne. Donc, une usine peut être construite à Munich ou Danzig. Cela signifie que sur la case « Factory » de la roue, l'Allemagne peut construire un chantier naval à Danzig

(bleu clair) ou une usine d'armements à Munich (brun). Pour le faire, 5 millions doivent être payés depuis le trésor à la banque.

PRODUCTION (Production)

Chaque usine d'armements et chantier naval d'une nation peut produire respectivement une armée ou un navire gratuitement. Des usines dans une province dans laquelle des armées hostiles (debout) sont présentes ne peuvent pas produire. Une force d'occupation ne peut produire elle-même dans une usine étrangère occupée. Les nouvelles armées et les nouveaux navires sont placés sur le plateau de jeu dans la province de leur usine. Dans ce contexte, le nombre d'armées déjà présentes dans cette région est sans importance.

Exemple:

L'Allemagne possède des usines à Berlin, Hamburg et Munich. Il y a une armée Russe hostile (debout) à Berlin, et une armée amie Française (couchée) à Munich. Sur la case « Production » de la roue, l'Allemagne peut placer un navire à Hamburg et une armée à Munich.

IMPERIAL

CASES SUR LA ROUE

IMPORTER (*Import*)

La nation peut acheter des unités militaires pour 1 million chacune à la banque. Le nombre d'unités militaires est toutefois limité à 3 au total. Les unités militaires peuvent être placées dans toutes les provinces ne contenant pas d'armée hostile (debout); les navires, par contre, sont placés sur les ports en bleu clair. Déployer plusieurs unités militaires dans la même province au même moment est permis.

Exemple:

L'Autriche-Hongrie importe deux navires et une armée, en payant 3 millions de son trésor à la banque. Les trois unités sont placées à Trieste. Il aurait été également possible de placer l'armée dans l'une des 4 autres provinces Austro-hongroises.

MANŒUVRE (*Maneuver*)

Ce tour se décompose en 3 étapes.

1. Navires

Toutes les navires d'une nation sont autorisés à se déplacer vers une mer adjacente (traverser une bordure bleue). Après leur production ou importation, les navires sont dans un port; par conséquent, leur premier déplacement est toujours vers la mer adjacente au port (cette mer est marquée d'une ancre). Une fois le navire en mer, il ne peut plus retourner sur la terre.

Exemple:

Un navire a été construit ou importé à Hamburg, il peut seulement naviguer vers la Mer du Nord (North Sea) car l'ancre d'Hamburg est située dans la Mer du Nord.

Si un navire se déplace vers une mer où des navires d'autres nations sont présents, il y a une bataille si au moins l'un des deux camps le veut. Dans une bataille, les navires sont égaux et retirés du plateau de jeu au taux de 1:1. Le gouvernement de la flotte d'invasion peut choisir, si besoin, quels navires de la région il veut combattre. Si les navires déjà présents dans la région veulent une bataille,

il faut le déclarer directement après l'entrée des autres navires. Si aucune des parties ne veut de conflit, elles restent pacifiquement l'une à côté de l'autre sur la même mer. Les navires de la nation active qui ne se sont pas déplacés peuvent également combattre les navires des autres nations qui sont dans la même mer.

Exemple de bataille navale :



Si le navire violet se déplace vers la mer Ionienne, Violet peut décider si le navire doit combattre. S'il le fait, Violet peut choisir si son navire combat le navire vert ou jaune. Si Violet ne souhaite pas combattre, le bateau violet se déplace vers la mer Ionienne. Si, directement après ce déplacement, Jaune ou Vert ne souhaite pas combattre, les 3 navires restent dans la mer Ionienne.

2. Armées

Toutes les armées d'une nation sont autorisées à se déplacer vers une région adjacente (excepté vers la Suisse). Autrement, elles peuvent également être transportées sur mer grâce à leurs navires (convoyer). En le faisant, elles peuvent traverser une ou plusieurs mers adjacentes où la nation a déjà un navire sur ces mers. Chaque navire peut seulement transporter une armée par tour.

Un transport maritime est seulement possible si l'armée est sur une région terrestre adjacente à la mer, ou atteint cette région via le chemin de fer (voir paragraphe suivant). Après avoir été convoyée, l'armée est à nouveau sur une région terrestre.

IMPERIAL

CASES SUR LA ROUE

Exemple de transport maritime :

Il y a 2 armées jaunes à Trieste. Via un navire, l'une des armées peut débarquer en Algérie. Dans ce cas, la seconde armée ne peut pas être transportée vers la mer Méditerranée Occidentale car le navire sur cette mer a déjà été utilisé par la première armée. Mais la seconde armée peut débarquer à Tunis, par exemple, car il y a un autre navire dans la mer Ionienne qui n'a encore transporté aucune armée; et Tunis est également adjacent à la mer Ionienne.



Transport ferroviaire :

Chaque nation a un réseau ferroviaire qui existe entre toutes ses provinces et finit à ses propres frontières. Si des armées hostiles (debout) sont présentes dans une province, le réseau ferroviaire de cette province est suspendu. Avant ou après qu'elles se déplacent, les armées peuvent être transportées via le chemin de fer à l'intérieur du pays comme elles veulent.

Batailles:

Les batailles entre les armées se déroulent comme les batailles entre navires c'est-à-dire que la nation active peut combattre des armées sur les régions terrestres au taux de 1:1. Les armées de nations étrangères peuvent appeler au combat si leur région a été envahie. Navires et armées peuvent combattre l'un contre l'autre seulement si les navires sont encore au port. Dans ce cas, une armée d'invasion peut attaquer un navire ou un navire peut appeler au combat.

Exemple de transport ferroviaire :

L'armée Hollandaise ne peut pas entrer au Danemark, en Suède ou en Norvège. Un transport maritime direct n'est pas possible car il n'y a pas de navire sur les mers adjacentes à l'Empire Germanique. L'armée peut se déplacer à Hamburg, comme elle peut se déplacer vers toute autre province allemande. Mais son tour « Maneuver » est terminé, et elle ne peut ni quitter l'Allemagne via une frontière, ni se déplacer vers une région terrestre au moyen du navire sur la mer Baltique.

L'armée Allemande à Cologne peut se déplacer à Hamburg par chemin de fer et ensuite prendre son tour « Maneuver », puis aller soit directement au Danemark ou, au moyen de la flotte de la mer Baltique, aller vers le Danemark, la Suède ou la Norvège.



IMPERIAL

CASES SUR LA ROUE

Entrer dans des provinces des autres Grandes Puissances:

Si une armée se déplace dans une province d'une autre Grande Puissance, le gouvernement de cette armée décide si ses intentions sont hostiles ou amicales. Une armée hostile est placée debout dans la province, bloque la province (plus de production, d'importation, de constructions d'usines, de taxation). Une armée amicale, par contre, est couchée sur son côté; elle n'apporte aucune contrainte.

Si une nation n'a plus qu'une seule usine qui n'est pas occupée par des armées hostiles (debout), la province de cette usine ne peut pas être envahie par des armées hostiles. Les armées des autres nations qui entrent dans cette province sont couchées sur leur côté.

Destruction:

Une usine adverse peut-être détruite par trois armées si aucune armée (navire) du défenseur n'est présente dans la province. L'usine adverse et les trois armées sont retirées du plateau de jeu. Exception: Si une nation n'a plus qu'une seule usine qui n'est pas occupée par une armée hostile (debout), cette usine ne peut pas être détruite.

Exemple de destruction d'une usine :



Il y a un chantier naval à Venise, et un navire est toujours présent dans le port. D'abord, une armée jaune peut se déplacer de Vienne vers Venise et combattre la flotte. Les armées de Budapest peuvent aller à Vienne via le chemin de fer, ensuite elles peuvent se déplacer vers Venise à partir de Vienne. Maintenant trois armées jaunes sont à Venise et peuvent détruire l'usine. Dans ce cas, les trois armées et le chantier naval bleu clair sont retirés du plateau de jeu.

3. Jetons Taxe

Un jeton Taxe d'une nation est placé dans une région extérieure ou une mer nouvellement occupée qui ne contient plus d'unités militaires adverses. **Les provinces des nations adverses ne peuvent pas recevoir de jetons Taxe.**

Un jeton Taxe reste sur une région jusqu'à ce que cette région soit occupée exclusivement par une autre nation. Suite à une bataille, il peut arriver qu'une nation inactive finisse par occuper exclusivement une région; dans ce cas le jeton Taxe précédent est retiré et remplacé par un jeton Taxe de cette nation.

Si une nation a placé ses dix jetons sur le plateau de jeu, elle ne peut plus acquérir plus de régions taxables. Si une nation a occupé exclusivement une région, les jetons Taxe des autres nations sont retirés sans être remplacés. Aussitôt que l'un de ses 10 jetons Taxe est à nouveau disponible, la nation peut le placer dans cette région vide.

INVESTISSEUR (Investor)

Ce tour se décompose en 3 étapes. **Les étapes deux et trois sont exécutées quand la case « Investor » n'est pas atteinte mais qu'on passe au-dessus.** Dans ce cas, l'action par la case atteinte est réalisée d'abord.

1. Payer les intérêts

Chaque joueur ayant attribué des obligations à une nation reçoit ses intérêts payés par le trésor. Si le trésor n'a pas assez d'argent pour payer tous les intérêts de ses obligations, le joueur qui contrôle le gouvernement doit refuser ses propres intérêts, complètement ou en partie, et si nécessaire, il doit effectuer lui-même le paiement des intérêts dus aux autres avec son argent personnel.

2. Activer l'Investisseur

Le joueur qui détient la carte « Investor » (Investisseur) reçoit 2 millions de la banque et peut les investir dans une nation. Il doit seulement sélectionner les obligations disponibles pour la réserve des obligations de cette nation et doit choisir soit de prendre une **nouvelle** obligation, soit d'**augmenter** une obligation existante de la même nation.



CASES SUR LA ROUE

Une obligation supplémentaire est totalement payée au trésor approprié, et le joueur prend la carte obligation. Si une obligation existante est augmentée, la carte de cette obligation est remise triée dans la pile de la réserve des obligations de la nation, la nouvelle obligation est prise de la réserve, et seule la différence entre les deux obligations est payée au trésor.

Exemple:

Un joueur prend l'obligation Italienne de 12 millions et remet l'obligation Italienne de 4 millions dans la pile. Il paye la différence de 8 millions au trésor Italien.

3. Investir sans un drapeau

Chaque joueur qui ne contrôle pas de gouvernement (qui n'a pas de drapeau) et n'a pas la carte « Investor » (Investisseur) est aussi autorisé à investir une fois. Investir sans un drapeau est fait de la même façon que si le joueur avait la carte « Investor », mais sans recevoir 2 millions de la banque.

Si plusieurs joueurs sont autorisés à investir de cette façon, ils le font dans le sens horaire, et en commençant par le joueur qui détient la carte « Investor ».

A la fin du tour « Investisseur », un contrôle est réalisé afin de vérifier s'il n'y a pas de changement de gouvernement. Dans ce contexte, la somme de toutes les obligations d'un joueur dans la bonne nation est décisive. Si, en raison de l'allocation des obligations, un nouveau joueur atteint la plus grande somme de crédits (une égalité n'est pas suffisante), il prend le contrôle du gouvernement de cette nation et il reçoit le drapeau.

Maintenant, la carte « Investor » (Investisseur) est donnée au joueur suivant dans le sens horaire.

TAXATION (*Taxation*)

Ce tour se décompose en 3 étapes.

1. Taxes / Bonus de réussite

Les taxes nationales consistent en deux composants :

- 2 millions par usine inoccupée
- 1 million par jeton Taxe

Une usine est inoccupée quand il n'y a pas d'armée hostile dans la province de l'usine. La taxe maximale possible est de 20 mil. (10 mil. pour 5 usines plus 10 mil. des 10 jetons Taxe). La taxation complétée, elle est enregistrée sur le tableau de taxes au moyen du marqueur. Si les taxes sont de 5 mil. ou moins, le marqueur est placé sur la case la plus basse du tableau des taxes (« 2-5 ») : si les taxes sont de 15 mil. ou plus, le marqueur est placé sur la case la plus haute du tableau des taxes (« 15+ »).

Pour toute augmentation sur le tableau des taxes, comparée au niveau précédent, le gouvernement (joueur) reçoit un bonus de réussite de la banque. Le bonus est de 1 mil. pour chaque case de plus. Si les taxes sont constantes ou moindre, aucun bonus n'est payé; cependant, le propriétaire du drapeau ne doit rien payer.

2. Récolter de l'argent

Quand on s'arrête sur la case « Taxation » de la roue, la nation doit payer 1 mil. comme solde de ses soldats pour chacune de ses armées et navires. Un million pour chaque armée et navire de la nation est soustrait du revenu des taxes. Seul le montant restant est payé par la banque au trésor sur le plateau de jeu. Si le montant est négatif, aucun paiement n'est fait.

3. Ajouter des points de puissance

Suivant le revenu de ses taxes, une nation gagne des points de puissance supplémentaires comme indiqué sur le côté droit du tableau des taxes. Les nouveaux points de puissance acquis sont ajoutés aux points précédents de la piste des scores sur le bord droit du plateau de jeu. Dès qu'une nation a atteint un total de 25 points de puissance, le jeu se termine.

IMPERIAL

CASES SUR LA ROUE

Exemple:

Le marqueur Allemand est sur 6 (mil.) sur le tableau des taxes et sur 1 (mil.) sur la piste des scores. L'image montre la situation de l'Allemagne:



L'Empire Germanique choisit la case « Taxation » sur la roue.

1. Le revenu des taxes est de 7 mil. (2 usines et 3 jetons Taxe). Donc le marqueur de taxes se déplace de 6 (mil.) à 7 (mil.). Comme le marqueur de taxes s'est déplacé d'une case, le gouvernement Allemand (le joueur qui a le drapeau Allemand) reçoit 1 mil. payé par la banque comme bonus de réussite.
2. L'Empire Germanique a deux armées et un navire. Donc, 4 mil. (7 mil. de revenus des taxes moins 3 mil. de soldes pour les soldats) est payé de la banque au trésor de l'Allemagne.
3. Le tableau des taxes montre « +2 » points. Par conséquent, 2 points sont ajoutés sur la piste des scores et le marqueur Allemand est déplacé du « 1 » vers le « 3 ».

CONSEILS STRATEGIQUES

N'oubliez pas les points de puissance

Seulement quand une nation construit des usines, place des jetons Taxe, et à la fin joue « Taxation », elle peut augmenter ses points de puissance. Il n'est pas possible d'éviter les conflits avec les autres nations, mais les nations qui placent des troupes et partent en guerre tout le temps, ne réussiront pas à glaner beaucoup de points de puissance.

Soyez prudent en vous concentrant sur une seule nation

Il peut être tentant d'attribuer des obligations exclusivement à une nation dans laquelle le joueur a le contrôle, afin de stabiliser le gouvernement et de permettre à la nation de construire des usines et de payer des intérêts. Mais cela peut être une stratégie dangereuse, si aucun autre investisseur n'y investit et que personne d'autre n'est intéressé de voir cette nation prospérer. La nation sera attaquée plus tôt que prévu.

Faites attention à votre argent

Bien sur il est important de développer les nations dont le joueur a le contrôle. Mais néanmoins personne ne doit oublier le rôle d'être investisseur ayant besoin désespérément d'argent pour gagner la partie. S'arrêter sur la case « Investor » (Investisseur) de la roue va ralentir la nation, mais c'est en général la meilleure façon de gagner de l'argent.

La fin du jeu peut arriver étonnamment vite

Les nations qui se sont bien développées, possédant beaucoup d'usines et de régions taxables, peuvent progresser sur la piste de scores très rapidement. Une nation a besoin de seulement 4 usines et 7 régions taxables pour gagner 10 points de puissance. Cependant, il peut arriver facilement qu'une nation qui est en retard, passe subitement en tête et finisse le jeu en atteignant 25 points.



FOIRE AUX QUESTIONS (FAQ)

Une usine peut-elle être détruite par une flotte ?

Les flottes ne peuvent pas détruire les usines car elles ne sont pas autorisées à retourner, depuis la mer, sur une région terrestre.

Quand les nations peuvent-elles utiliser leurs unités militaires pour combattre ?

Il y a 2 possibilités :

1. Les nations qui ont choisi la case « Maneuver » sur la roue sont autorisées à combattre contre des armées et/ou des navires adverses n'importe quand.
2. Les nations inactives sont autorisées à combattre contre toute armée ou navire adverse qui vient juste d'entrer dans une région où la nation inactive a des unités militaires.

Une armée et un navire peuvent-ils combattre l'une contre l'autre ?

C'est seulement possible si le navire est toujours dans le port et que la province du port est envahie par une armée ou si une armée y est déjà présente.

Les armées peuvent-elles entrer sur les îles ?

Non. Les îles sur le plateau de jeu (comme la Sicile, la Sardaigne, la Corse, la Crête) n'ont pas de nom et ne compte pas en tant que régions indépendantes. Par conséquent, elles ne peuvent pas y entrer.

Que signifie un chemin de fer est suspendu ?

Si, par exemple, une armée Russe hostile est à Berlin, donc dans ce cas il n'est pas possible d'aller d'Hamburg, Cologne ou Munich à Danzig via le chemin de fer.

Les jetons Taxe peuvent-ils être placés dans des provinces des Grandes Puissances ?

Non. Une occupation hostile d'une province d'une nation étrangère empêche la nation étrangère d'y déployer des unités militaires, de lever des taxes pour une usine qui y est située ou de construire une nouvelle usine.

Quand un jeton Taxe est-il retiré du plateau de jeu ?

Seulement quand une région est occupée exclusivement par une Grande Puissance. Cela veut dire que le jeton Taxe y reste tant qu'il y a des unités militaires de plusieurs nations ou s'il n'y a plus aucune unité militaire.

Peut-on rendre une obligation ?

On peut rendre une obligation seulement si cette nation reçoit une nouvelle obligation de plus grande valeur au même moment.

Un investisseur peut-il investir deux fois s'il n'a le contrôle d'aucun gouvernement ?

Non. Ce n'est pas possible d'utiliser la carte Investisseur et au même moment investir une seconde fois car le joueur qui investit ne contrôle aucun gouvernement.

Qu'arrive-t-il quand la réserve d'une nation est entièrement utilisée ?

Dans ce cas, plus aucune armée ou navire ne peut être déployé et plus aucun jeton Taxe placé.

Les joueurs sont-ils autorisés à emprunter ou recevoir de l'argent en cadeau ?

Non. Les joueurs ne sont pas autorisés à emprunter, prêter ou recevoir de l'argent en cadeau d'un autre joueur ou d'un trésor ou de la banque. Ils sont seulement autorisés à donner de l'argent aux trésors, ou durant le tour de l'Investisseur à l'allouer à une obligation précise.

Faire des accords est-il permis ?

Oui, ce n'est pas interdit. Par exemple, les nations peuvent faire des accords au sujet des zones d'influence ou des pactes de non-agression; cependant, il n'y a pas de règle de jeu qui force un joueur à respecter l'accord. Mais même si les accords sont respectés, la situation peut changer subitement en raison des changements de gouvernement.

Si vous avez d'autres questions, visitez nous à www.eggertspiele.com ou directement sur le site de IMPERIAL : www.strategie-spiele.de/Imperial



LE DEVELOPPEMENT D'IMPERIAL

Retour dans les années 80. Imperial était joué uniquement dans des cercles privés, car seuls quelques prototypes existaient.

L'ancienne version fut développée en terme de temps de jeu, complexité et fluidité du jeu, afin de rencontrer les besoins d'une édition. Ce fut un challenge qui ne fut atteint qu'en consacrant beaucoup de temps et d'énergie à de nombreuses phases de tests. Au fur et à mesure, les nouvelles idées furent discutées et testées intensivement, et de nombreuses furent souvent rejetées. Mais la structure de base d'Imperial demeura inchangée.

Les puissances impériales en Europe avant la première guerre mondiale qui rivalisent avec leurs économies et leurs armées sont contrôlées par les changements d'influence entre les différents joueurs.

La plus part des tests eurent lieu au Centre Culturel « Rieckhof » d'Hamburg. Egalement, le « Hamburg Meeting of Game Designers », qui se déroule régulièrement, fut très important pour nous. Même des tests eurent lieu aux USA et en Australie; donc, un remerciement spécial à Peter Hawes et

Ralph Anderson qui ont contribué ardemment au développement du jeu et ont eu de nombreuses idées constructives.

Sans Peter Eggert, qui fut rapidement enthousiaste, sans Peter Dörsam, qui contribua avec succès avec sa profonde analyse du jeu et sa maison de publication PD-Verlag, sans Matthias Catrein, qui montra ses grands talents de graphiste, et enfin les derniers mais pas les moindre, sans les nombreux joueurs et aidants qui ne peuvent tous être mentionnés ici, l'édition d'Imperial n'aurait pu être possible. Je remercie ma femme Kathia, qui fut enceinte durant cette période, pour sa patience infinie et son assistance.

Que les intrigues des investisseurs impériaux vous soient fructueuses.

Hamburg, Septembre 2006

Mac Gerdts

Merci à Carlton Dempfle pour la traduction anglaise du livret « Historical Data on the Six Powers ». (*Données historiques sur les 6 puissances*).

VARIANTE SANS LA CARTE INVESTISSEUR

Cette variante offre un meilleur contrôle sur les gouvernements.

Dans cette variante la carte Investisseur est retirée du jeu. Au lieu d'utiliser la carte Investisseur, chaque joueur peut investir dans une nation immédiatement après que cette nation a exécuté son tour.

Prenons un tour de l'Italie par exemple :

Après le tour de l'Italie, d'abord le joueur possédant le drapeau Italien est autorisé à investir dans l'Italie. Après lui, tous les autres joueurs ont l'opportunité d'investir dans l'Italie aussi, dans le sens horaire.

Comme exception, les joueurs sans gouvernement peuvent investir n'importe quand dans n'importe quelle nation de leur choix. Sur la case « Investor », seuls les intérêts sont payés. Passer au-dessus de cette case n'a plus aucun effet.



RESUME DES REGLES

Les marqueurs représentant les nations sont déplacés dans le sens horaire sur la roue.
(Déplacement de 1-3 cases gratuit, pour chaque case supplémentaire, le gouvernement/ joueur paye 2 millions à la banque; avec un déplacement maximum de 6 cases).

USINE <i>Nation → Banque</i>	Une usine peut être construite pour 5 millions. (cité brune = usine d'armements; cité bleue claire = chantier naval)
PRODUCTION	Chaque usine inoccupée produit respectivement une armée ou un navire. Placement: Dans la province de l'usine, le navire sur le port.
IMPORTER <i>Nation → Banque</i>	La nation peut acheter au maximum 3 unités militaires pour 1 million chacune. Placement: N'importe où dans une province
MANOEUVRE	1. Les navires peuvent se déplacer dans une mer adjacente. Batailles: 1:1 2. Les armées peuvent se déplacer vers une région extérieure adjacente ou, via des navires, vers une autre région extérieure (une armée par navire); de plus, avant ou après chacun de ses mouvements, les armées peuvent voyager via chemin de fer dans leurs provinces. Une usine peut être détruite par 3 armées. Batailles: 1:1 3. Les jetons Taxe sont placés dans les nouvelles mers & régions extérieures ne contenant pas d'unités militaires adverses (mais pas dans les provinces des Grandes Puissances).
INVESTIR <i>Nation → Joueur</i> <i>Banque → Joueur</i> <i>Joueur → Nation</i>	<i>Les parties 2 & 3 sont également exécutées quand on passe au-dessus de la case « Investir ».</i> 1. Les intérêts sont payés aux joueurs détenant des obligations des nations. Le gouvernement doit s'assurer que tous les intérêts sont payés. 2. Le joueur avec la carte Investisseur reçoit 2 millions de la banque et peut prendre une nouvelle obligation ou augmenter une existante (on paye à la nation). Après cela, la carte Investisseur est passée au joueur suivant dans le sens horaire. 3. Chaque joueur qui ne contrôle pas de gouvernement peut investir aussi.
IMPOSITION <i>Banque → Joueur</i> <i>Banque → Nation</i>	1. Les taxes (chaque usine inoccupée: 2 millions; chaque jeton: 1 million) sont notées sur le tableau des taxes; si la position a augmenté, le gouvernement (joueur) reçoit l'augmentation comme un dividende de la banque. 2. Collecte des impôts moins la solde des soldats (1 million par armée/ navire) 3. Ajout des points de puissance (côté droit du tableau des taxes) sur la piste des scores.
Fin du jeu	Dès qu'une nation a atteint 25 points de puissance. Points de victoire: Intérêts des obligations x l'indice de la nation (0 - 5) + l'argent individuel