

# ИМПЕРИАЛ 2030



ПРАВИЛА ИГРЫ

# СОДЕРЖАНИЕ

---

ИГРОВОЕ ПОЛЕ .....	3
СОСТАВ ИГРЫ.....	4
ПОДГОТОВКА.....	4
ХОД ИГРЫ .....	6
ЦЕЛЬ ИГРЫ • КОНЕЦ ИГРЫ.....	6
КАЗНАЧЕЙСТВА • НАЧАЛО ИГРЫ .....	7
СЕКТОРА НА КРУГЕ .....	7
Фабрика .....	7
Производство .....	7
Импорт.....	8
Манёвр .....	8
Инвестор .....	11
Налоги .....	12
ВАРИАНТЫ ИГРЫ.....	13
ОТВЕТЫ НА ЧАСТЫЕ ВОПРОСЫ (FAQ) .....	14
ИГРОКУ НА ЗАМЕТКУ .....	15
ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ИГРЫ.....	15
КРАТКИЙ ОБЗОР: Отличия от Imperial .....	16

## ОБ ИГРЕ

---

*Мир в 2030-м году. США, России и Европейскому Союзу пришла пора потесниться: Китай, Индия и Бразилия набирают силу и устремляются в борьбу за власть и влияние. Но эти шесть держав — всего лишь марионетки в глобальной игре, которую ведут могущественные инвесторы, серые кардиналы, контролирующие судьбы планеты. Станьте таким инвестором, пуститесь в погоню за прибылью, установите свою власть в крупнейших странах мира и используйте их ресурсы для победы.*

*«Империял 2030» — настольная игра, в которой нет места удаче или случайности. В этом противостоянии аналитических умов, холодного расчёта и стратегических навыков смогут сойтись от двух до шести противников.*

# ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле — карта земного шара, на которой отмечены несколько десятков территорий. Территории делятся на моря (голубые) и регионы (бежевые, а также национальных цветов). Регионы каждой из шести великих держав — России, Китая, Индии, Бразилии, США и ЕС — также называются провинциями. Швейцария и приполярные области в игре не участвуют.

**Трек подсчёта**  
Здесь учитываются очки могущества держав (от 0 до 25). В верхнем ряду указаны значения фактора могущества.

**Провинция Москва**  
Держава состоит из 4 провинций с городом в каждой из них. В каждой провинции можно построить одну фабрику: верфь в синем городе или завод в коричневом.

**Регион Монголия**  
27 регионов (бежевых территорий) изначально не принадлежат ни одной из шести наций. В них могут входить только армии.



**Круг**  
Каждая нация выбирает на круге действие для своего хода.

**Казначейство Индии**  
Место размещения индийских финансов (денег и облигаций).

**Тасманово море**  
Только флоты могут входить в моря (голубые территории).

**Налоговая таблица**  
Таблица показывает, как сборы налогов (1-й ряд) влияют на бонус успеха правительства (2-й ряд) и прирост очков могущества (3-й ряд).

# СОСТАВ ИГРЫ

- Игровое поле
- 54 облигации шести держав (по 9 каждой: номиналом 2, 4, 6, 9, 12, 16, 20, 25 и 30 млн)
- 90 флагов шести держав (по 15 каждой нации)
- 6 карт держав (с национальными флагами)
- 1 карта инвестора
- 4 карты швейцарского банка
- 130 денежных банкнот (35×1 млн, 55×2 млн, 25×5 млн, 15×10 млн)
- Правила игры
- Курс молодого инвестора

## Деревянные фишки

- 48 армий шести держав (10 жёлтых, 6 красных, по 8 всех прочих)
- 48 флотов шести держав (6 жёлтых, 10 красных, по 8 всех прочих)
- 24 фабрики (12 коричневых заводов и 12 синих верфей)
- 18 восьмиугольных маркеров шести держав (один для круга, второй для трека подсчёта и третий, если выбран соответствующий вариант, для таблицы налогообложения)
- 1 маркер хода

# ПОДГОТОВКА

## 1. Расстановка (см. иллюстрацию)

**Маркеры наций:** поставьте один маркер каждой державы в центр круга, а другой — на нулевое деление трека подсчёта. Третий маркер нужен только при игре по особым правилам, но об этом варианте мы расскажем позже.

**Фабрики:** каждая нация начинает с двумя фабриками в городах с квадратными символами (например, в России это Москва и Владивосток, в Европе — Париж и Лондон). Расставьте заводы

в коричневые города, а верфи — в синие. Оставшиеся 12 фабрик сложите рядом с полем.

**Облигации:** рассортируйте 54 карты облигаций по шести державам и сложите их стопками в соответствующих казначействах. В каждой стопке карты должны лежать по возрастанию номинала (самая дешёвая — наверху, самая дорогая — внизу).

**Банк:** рассортируйте деньги по номиналу и сложите в банк рядом с полем.



## 2. Распределение облигаций

Финансовый капитал и политическое влияние, с которыми игроки начинают партию, зависят от их количества.

### 4—6 игроков

Каждый участник берёт из банка по 13 млн (4 банкноты по 2 млн и одну 5 млн).

Карты держав сдаются игрокам вслепую: каждый получает одну карту.

### 3 игрока

Каждому игроку причитается по 24 млн (2 купюры по 5 млн и 7 — по 2 млн) из банка.

Карты Индии, России и Китая сдаются игрокам вслепую, а остальные державы распределяются следующим образом:

1. Игрок-«индиец» получает карту США;
2. «Русский» забирает Бразилию;
3. Европа достаётся «китайцу».

### 2 игрока

Соперники получают из банка по 35 млн (3 банкноты по 5 млн и 10 — по 2 млн).

Вслепую сдаются карты России и Китая, а затем:  
А. Китай получает Европу и Бразилию;  
Б. Россия — Индию и США.

На обороте каждой карты державы указано, какие облигации должен приобрести её хозяин перед началом игры. Купите эти облигации, выплачивая их номинальную стоимость в казначейства соответствующих держав. После того как все игроки обзаведутся стартовыми наборами облигаций, у каждого из них на руках должно остаться по 2 миллиона — все прочие средства перейдут в национальные казначейства.

Держите перед собой все полученные вами карты с национальными флагами: они показывают, что вы внесли наибольший вклад в экономику данной державы (или держав) и, следовательно, можете оказывать серьёзное влияние на её внутреннюю и внешнюю политику.

При игре вчетвером и впятером в начале игры между участниками будут распределены не все державы. «Ничейные» нации достаются тем игрокам, которые купили двухмиллионные облигации этих держав. Если облигации какой-то нации ещё никем не приобретены, карта этой державы до поры до времени остаётся в резерве.

Наконец, карту инвестора получает тот игрок, кто сидит слева от участника, контролирующего Россию (или от главы Китая, если Россия пока никому не досталась).

## Подсказка

Буквы и цифры на обороте карт держав подсказывают, каким образом распределяются нации при игре вдвоём и втроём. Если вас трое, каждый берёт по две карты с одинаковым номером, если двое — по три карты с одинаковой буквой.

## Вариант для опытных игроков

Освоившись с принципами «Империя 2030», вы сможете сами решать, с какими облигациями начинать партию. Вы можете вложить все свои средства в одну-две державы или равномерно инвестировать капиталы в несколько наций.

В начале партии каждый участник получает:

- при шести игроках — 13 млн;
- при пяти игроках — 15 млн;
- при четырёх игроках — 19 млн;
- при трёх игроках — 25 млн;
- при двух игроках — 37 млн.

Выберите первого игрока. Он получает право купить любую российскую облигацию. При желании он выбирает облигацию и выплачивает её номинальную стоимость в российское казначейство. Затем право покупки российских облигаций из числа оставшихся передаётся остальным игрокам по часовой стрелке.

Та же процедура выполняется в отношении китайских облигаций, только теперь начинает игрок слева от того, кто первым получил доступ к облигациям России. После него каждый игрок в порядке очереди имеет право выкупить одну из оставшихся китайских облигаций.

Аналогичным образом игроки приобретают облигации Индии, Бразилии, США и ЕС, внося их стоимость в соответствующие казначейства.

Каждый игрок должен получить право купить по одной облигации каждой нации. После этого распределите карты держав: они достаются тем игрокам, которые приобрели наиболее дорогие облигации данных наций. Иными словами, державу контролирует тот, кто вложил в неё больше всего средств. Затем можете начинать игру.

# ХОД ИГРЫ

Шесть великих держав борются за передел мира. Для этого им необходимы средства, которые ссужают международные инвесторы — игроки. Тот, кто предоставил державе наибольший кредит (то есть, приобрёл её облигаций на наибольшую сумму), контролирует её правительство и выбирает курс развития. Такой игрок называется *главой державы*.

Невзирая на число игроков, в игре всегда участвуют все шесть держав.

## Выбор сектора на круге

Ход нации сводится к выбору сектора на круге. В первый ход глава державы ставит её маркер на любой сектор круга, а на следующих ходах решает, на сколько секторов по часовой стрелке уйти. Остаться на месте нельзя. За ход вы можете переместить маркер державы на один, два или три сектора вперёд. Если хотите передвинуть маркер дальше, за *каждый* сектор сверх трёх бесплатных заплатите в банк сумму, равную  $1 + \text{фактор могущества нации}$  (в млн).

В начале игры фактор могущества каждой нации равен нулю, и прохождение каждого дополнительного сектора будет стоить 1 млн. Если же, допустим, ваша держава набрала 17 очков могущества (и её фактор могущества равен 3), то каждый лишний сектор, пройденный маркером, отнимет у вас 4 миллиона.

Нельзя передвинуть маркер нации больше чем на шесть секторов за ход.



## Пример



*Китай с 11 очками могущества занимает на круге сектор инвестора. Чтобы сдвинуть маркер в сектор налогов, надо преодолеть 4 сектора по часовой стрелке. Для этого глава Китая должен заплатить в банк  $1 + 2 = 3$  миллиона за один сектор, пройденный после трёх бесплатных. Чтобы встать на сектор фабрики, глава Китая должен будет потратить 6 миллионов.*

# ЦЕЛЬ ИГРЫ • КОНЕЦ ИГРЫ

В ходе игры державы набирают очки могущества за счёт экономического развития (фабрики) и экспансии (занятые регионы и моря). Эти очки учитываются с помощью маркеров на треке подсчёта. Как только одна из держав наберёт 25 очков, партия закончится. Однако глава этой нации может и не стать победителем.

Победные очки игрока — это сумма его наличных и дохода по его облигациям, помноженного на фактор могущества соответствующих держав.

## Пример

*В конце партии у Индии 17 очков могущества, фактор могущества 3. Индийская*

*облигация на 12 миллионов приносит доход 5 миллионов и даёт в итоге*

$$5 \text{ млн (доход)} \times 3 \text{ (фактор)} = 15 \text{ млн}$$

Подсчитав финальную ценность всех своих облигаций, прибавьте к ней оставшиеся у вас на руках деньги. Каждый миллион получившейся суммы приносит 1 победное очко. Побеждает тот, у кого в итоге очков больше.

При ничьей выигрывает тот из претендентов, кто больше вложил в самую могущественную державу. Если и эти суммы равны, разрешите спор по инвестициям во вторую по могуществу нацию, и т. д.

# КАЗНАЧЕЙСТВА • НАЧАЛО ИГРЫ

## Отдельные фонды

Не смешивайте деньги из казначейств и личные средства игроков. Вам доверено управлять державой, но расходовать её бюджетные средства на собственные нужды или одалживать их вы не вправе. С другой стороны, вы всегда можете поддержать нацию вливанием собственных денег в её казначейство.

Игрокам разрешено когда угодно проверять, сколько денег осталось в казначействах любых держав, однако они вправе держать личные сбережения втайне от соперников.

Вы не имеете права одалживать или дарить деньги игрокам. Также запрещается передавать друг другу облигации или избавляться от них любым способом, не предусмотренным данными правилами.

## Начало игры

Партия начинается с хода России, затем право хода передаётся от одной нации к другой в порядке расположения казначейств на поле (Россия, Китай, Индия, Бразилия, США, Европейский Союз). Маркер хода отмечает, какая из держав действует на текущем ходу.

Если нация ещё никем не контролируется (то есть, ни один из игроков пока не владеет её облигациями), она пропускает ход.

В начале партии карту инвестора получает игрок, сидящий слева от главы России. Если такого нет, отдайте карту левому соседу китайского руководителя.

## СЕКТОРА КРУГА

Переставив маркер державы, её глава может выполнить от лица этой державы определённые действия в зависимости от того, на каком секторе круга оказался маркер.

## ФАБРИКА

Держава может построить одну новую фабрику в одном из своих городов. В коричневых городах строятся заводы, а в синих — верфи. Фабрику нельзя построить в провинции, занятой враждебной армией. В каждом городе может быть только одна фабрика.

Глава державы платит 5 млн в банк и ставит фишку нужной фабрики в подходящий город.

### Пример

На начало игры Европа владеет фабриками в Париже и Лондоне. Заняв сектор фабрики, глава ЕС может за 5 млн построить завод в Берлине (город коричневого цвета) или верфь в Риме (город синего цвета). Если бы, к примеру, в Берлине стояла враждебная армия, европейцы могли бы открыть только верфь в Риме.

## Производство

Каждый завод державы может произвести по одной армии, а каждая верфь — по одному флоту. Деньги на это не тратятся. Фабрики в провинциях, занятых враждебными армиями, ничего не производят. Также нация не может создавать войска на захваченных фабриках других держав. Произведённые армии и флоты выводятся на поле в тех провинциях, где были созданы. В каждой провинции может находиться сколько угодно войска.

### Пример

ЕС принадлежит верфи Рима и Лондона и завод в Париже. В Лондоне присутствует армия США, но её фишка дружелюбно лежит. А вот в Париже стоит враждебная армия Китая. Заняв сектор производства,

глава ЕС сможет создать флоты в Лондоне и Риме, но не армию в Париже.



## ИМПОРТ

Держава может приобрести до трёх войсковых подразделений, заплатив по 1 миллиону за каждое. Купленные армии размещаются в любых провинциях державы, где нет враждебных (стоящих вертикально) армий. Флот должен быть выставлен в гавань (синий город). В одну провинцию можно ввести сразу несколько подразделений.

### Пример

*За счёт импорта Китай купил флот и две армии (в сумме три подразделения). Глава Китая платит в банк 3 млн из китайского казначейства и выставляет все три фишки в Шанхай. Армии он мог бы расквартировать в любых других провинциях державы, но гавань у Китая всего одна, и новые флоты всегда будут выставляться только в Шанхае.*

## МАНЁВР

Такой ход состоит из трёх шагов. Сначала держава перемещает флоты, потом — армии, затем устанавливает власть на захваченных территориях.

### 1. Флоты

Каждый флот державы может перейти в смежное море через водную границу (синие линии). Своим первым перемещением флот всегда выходит из гавани, где он был произведён или куплен, в смежное море. Ни один флот не может перейти из моря в наземный регион, даже если это гавань его державы. Флот вправе остаться там, где находился в начале хода.

### Пример движения флотов



*Флот из Северной Атлантики может перейти либо в Средиземное море, либо в Карибское, либо в Гвинейский залив. Флот, стоящий в гавани Лондона, вправе только выйти в Северную Атлантику. Разумеется, по желанию главы ЕС и тот, и другой флот может остаться на месте.*

Если при движении флоты разных держав окажутся в одном море, по требованию главы любой из них начинается сражение. Флоты противников уничтожаются один к одному: снимайте с поля попарно свои фишки и вражеские, пока хотя бы у одной стороны не закончатся флоты в этом море. Если ваш флот встречает флоты нескольких наций, вы решаете, с какой из них сражаться. Если вы не хотите никого атаковать, спросите по очереди глав каждой из держав, которым принадлежат встреченные флоты, хотят ли они воевать. Если ни одна сторона не выражает такого желания сразу после движения, все флоты остаются в море.

Флот маневрирующей державы может напасть на чужие флоты, даже если в этот ход он отказался от передвижения.

### Пример морского сражения



*Если ваш синий флот входит в Карибское море, вы первым решаете, будете ли сражаться, и если будете, то против зелёных или красных. Если воевать не хотите, но в Карибское море надо, введите туда свой флот и спросите у хозяев встреченных соединений, будут ли они нападать. Ни красный, ни зелёный вас не атакуют? Тогда все три флота остаются в Карибском море.*

### 2. Армии

Каждая армия державы может перейти в соседний регион (в том числе провинцию) либо пересечь море или несколько смежных морей с помощью конвоя из флотов этой державы. В каждом море, через которое идёт переброска армии конвоем, должен



## МАНЁВР

присутствовать хотя бы один флот той же державы. Каждый флот может отконвоировать только одну армию за ход. Конвой возможен, если армия начинает ход в регионе, смежном с морем, или может добраться до такого региона поездом (см. далее). После конвоя армия должна оказаться в регионе (не в море). Флот может конвоировать армию, даже если он уже двигался в этот ход.

### Пример конвоя



*Российские флоты могут конвоировать одну армию из Владивостока в Индонезию, на Филиппины, в Индокитай, Корею, Шанхай или Пекин. После этого вторую армию через Китайское море уже не перебросить, так как единственный флот здесь уже был задействован. Однако в Японском море есть второй российский флот, который сможет перебросить армию из Владивостока в Японию или Корею. Впрочем, до Кореи и Пекина проще по суше идти.*

Как и флоты, армии вправе отказаться от передвижения.

**Перевозка поездом:** в каждой державе есть внутренняя сеть железных дорог, объединяющая все провинции в пределах её государственных границ. Поезда не ходят через провинции, в которых присутствуют враждебные армии (стоящие фишки). Каждую армию можно перевезти поездом на любое расстояние внутри своей державы до либо после обычного движения этой армии.

### Пример перевозки поездом



*Индийская армия из Нью-Дели может добраться поездом до Калькутты, а потом обычным движением начать вторжение в Индокитай или Чунцин. Также армию можно перевезти поездом в любую приморскую провинцию, чтобы потом флот конвоировал войска в любой регион на берегах Индийского океана. У армии в Афганистане такой возможности нет: она не имеет выхода на железную дорогу и, соответственно, к флоту. Этому подразделению придётся перейти границу Индии обычным движением, чтобы поезд мог домчать солдат в любую провинцию родной страны, но после этого армия уже не сможет ни выйти за пределы Индии, ни погрузиться на корабли для переброски через Индийский океан.*

**Сражения:** армии сражаются так же, как и флоты, — путём взаимного уничтожения один к одному. Если в ходе движения в одном регионе оказались армии разных держав, любая из них вправе объявить сражение. По тем же правилам в бою могут сойтись и армия с флотом — но только если дело происходит в прибрежной провинции, где флот ещё не вышел из гавани.

## Вход в провинции других держав

Введя армию в провинцию другой великой державы, вы должны решить, вторжение это или дружественный визит. В первом случае поставьте фишку армии вертикально: она считается враждебной. Враждебная армия блокирует провинцию: в ней нельзя выставлять новые войска (ни производством, ни импортом), строить фабрики, собирать налоги и пользоваться поездом. Фишки дружественных армий кладутся плашмя и не влияют на жизнь провинции.

Если у нации осталась только одна незаблокированная провинция с фабрикой, вторгаться туда нельзя. Все армии других держав, входящие в эту провинцию, становятся дружественными.

**Уничтожение фабрик:** вы можете уничтожить вражескую фабрику тремя армиями, если в этой провинции не осталось армий и флотов защитника. Фабрика и уничтожившие её армии снимаются с поля. Исключение: последнюю фабрику державы уничтожать нельзя.

### Пример уничтожения фабрики



*В Мурманске верфь и один флот в гавани. Синяя армия входит в провинцию из Берлина и уничтожает флот защитников (обе*

*фишки уходят с поля). 2 армии из Рима поездом переправляются в Берлин и затем вторгаются в Мурманск вместе со второй берлинской армией. Если глава Евросоюза пожертвует тремя армиями оккупационных сил, беззащитная северная провинция потеряет судостроительный завод. В этом случае с поля уйдут как три фишки армий ЕС, так и фишка российской верфи.*

## 3. Флаги

Если силы державы заняли регион или море, в котором отсутствуют войска других наций, положите на такую территорию жетон с флагом этой державы. В провинциях других держав флаги не устанавливаются.

Территория остаётся под флагом державы, пока не будет занята войсками другой державы (только одной, без присутствия прочих наций). В таком случае замените один флаг на другой. Нация может захватить территорию даже в чужой ход и не участвуя в сражении: например, если в итоге боя силы других держав в этом море или регионе взаимно уничтожились и там остались войска только одной нации.

У каждой державы только 15 флагов, поэтому нация может собирать налоги не больше чем с 15 территорий. Занимая своими войсками территории сверх пятнадцати, держава просто убирает с них чужие флаги, не выставляя свои. Но если из-за потери региона или моря флаг такой державы освободится, его можно тут же выложить на территорию без флага, занятую войсками только этой нации.

### Особые объекты на карте

**Каналь:** Суэцкий канал соединяет Средиземное море и Индийский океан, а Панамский — Карибское море и Северный Тихий океан. Эти пары морей считаются смежными, через каналы можно перемещать флоты и конвоировать армии. В начале партии каналы открыты для всех. Затем держава, захватившая Колумбию, контролирует Панамский канал, а Северную Африку — Суэцкий. Главы таких держав вправе запрещать движение по «своим» каналам.

### Пример использования канала

*США контролируют Суэцкий канал. Если глава Штатов не против, флот ЕС может пройти из Средиземного моря в Индийский океан. Выведя флот из Рима в Средиземное*

## ИНВЕТОР

Такой ход состоит из трёх шагов. Второй и третий шаги выполняются даже если маркер нации не остановился на секторе инвестора, а просто **прошёл мимо него**. Во втором случае сначала совершается то действие, на секторе которого остановился маркер.

### 1. Выплата процентов

Когда маркер державы останавливается на секторе инвестора, каждый игрок, владеющий облигациями этой державы, получает по ним доход из её казначейства. Если в казне державы недостаточно денег для выплаты всех обязательств, её глава должен отказаться от части или всех своих дивидендов, а если необходимо, он выплачивает недостаток другим игрокам из собственного кармана.

### 2. Действия инвестора

Владелец карты инвестора получает из банка 2 миллиона и при желании может инвестировать средства в любую державу. Выбирать облигации можно только из тех, что остались в казначействе державы. Инвестор может либо приобрести новую облигацию, либо обменять имеющуюся у него облигацию этой нации на более дорогую.

Внесите деньги в казначейство нации и заберите облигацию себе. Обменивая облигацию, верните старую в казну нации, выплатите туда же разницу номиналов и возьмите новую.

#### Пример

*Игрок обменивает китайские облигации: 4 млн на 12 млн. Он вносит в китайское казначейство 8 миллионов разницы.*

### 3. Инвестиции швейцарского банка

Каждый игрок, у которого есть карта швейцарского банка, но нет карты инвестора, получает право сделать одну инвестицию. Швейцарские банкиры покупают облигации так же, как инвестор (см. предыдущий пункт), однако не получают из банка 2 миллиона перед вложением средств.

Если карты швейцарского банка есть у нескольких игроков, они делают свои вложения по очереди, по часовой стрелке, начиная с игрока с картой инвестора. Сам владелец карты инвестора не получает права сделать вторую инвестицию за ход, даже если у него есть ещё и карта швейцарского банка.



*море, ЕС сможет перебросить армию из Парижа в Бомбей, но на это потребуется отдельное разрешение американцев.*

**Земля — шар:** моря на западном и восточном краях карты считаются смежными. Взгляните на западный край карты (изображён справа). Стрелки показывают, что Северный Тихий океан граничит с Японским (ЯМ) и Китайским (КМ) морями, а Южный Тихий океан смыкается с Китайским и Тасмановым (ТМ) морями. Державы могут перемещать флоты и конвоировать армии по этим стрелкам. Однако между северным и южным краями карты подобных связей нет.



**Регионы, окружённые морями:** таких на карте пять — Япония, Филиппины, Индонезия, Австралия и Новая Зеландия. Все острова и архипелаги, названия которых не подписаны, например Малагаскар, регионами не считаются, и армии туда вводить нельзя. Индонезия — единственный островной регион, куда можно попасть из нескольких морей: Индийского океана, Китайского и Тасманова морей.

**Недоступные регионы:** белые полярные регионы на северном краю поля закрыты для флотов и армий, как и нейтральная Швейцария, где расположены главные мировые банки.

В конце хода инвестора проверьте, не сменились ли главы держав. Напомним, что нацию возглавляет тот из игроков, кто вложил в неё больше средств, чем любой другой. Если после инвестирования оказалось, что вы держите облигаций какой-либо державы на большую сумму, чем её текущий глава (равенства сумм недостаточно), вы становитесь её новым главой — заберите себе карту этой державы. Если державу оспаривают несколько игроков с равными суммами облигаций (большими, чем у текущего главы), её возглавляет тот из претендентов, кто сидит ближе к игроку с картой инвестора, считая от него по часовой стрелке.

Если вы не возглавляете ни одну нацию, возьмите карту швейцарского банка: она позволит вам делать дополнительные инвестиции, чтобы равно или поздно приобрести контрольный пакет облигаций одной из держав (см. выше). Как только возглавите хотя бы одну нацию, верните карту швейцарского банка в резерв.

Владелец карты швейцарского банка может вынудить маркер державы остановиться на секторе инвестора, если её глава намеревался миновать этот сектор. Однако держава вправе не подчиниться, если денег в её казначействе не хватает на выплату всего причитающегося дохода держателям её облигаций.

После того как все инвестиции были сделаны, карта инвестора передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

## Налоги

Такой ход состоит из четырёх шагов.

### 1. Сбор налогов

Держава получает в виде налогов:

- 2 млн с каждой незаблокированной фабрики
- 1 млн с каждой территории под своим флагом

Фабрика платит налог, если в её провинции нет враждебных армий. Держава может собрать не более 23 млн налогов (4 фабрики по 2 млн плюс 15 территорий по 1 млн). Налоговые поступления выплачиваются из банка напрямую в казначейство державы.

### 2. Жалованье

Держава выплачивает из своего казначейства в банк по 1 млн за каждое своё войсковое подразделение (армию или флот) на поле. Если в казне недостаточно денег, держава платит столько жалованья, сколько сможет.

### 3. Бонус руководителю

Глава державы получает из казначейства бонус за успешное управление. Размер бонуса указан в средней строке налоговой таблицы: 1 млн за 6—9 млн поступлений, 2 млн за 10—11 млн сборов и т. д. Если в казне не хватает денег, держава платит столько бонуса, сколько сможет (или не платит ничего, если казна пуста).

### 4. Рост могущества

В зависимости от собранных налогов растёт могущество нации: добавьте к текущему показателю столько очков, сколько указано в третьей строке налоговой таблицы. Сдвиньте маркер нации по треку подсчёта на нужное число делений. Прирост очков могущества не зависит ни от жалованья, ни от бонуса руководителю.

Игра завершается, как только любая держава набирает 25 очков могущества. Если в этот последний ход маркер нации прошёл через сектор инвестора, никаких вложений никто больше не делает (пропустите второй и третий шаги хода инвестора).

# НАЛОГИ

## Пример



Маркер США встаёт на сектор налогов.

1. Держава получает 11 млн налогов с 3 фабрик, 2 регионов и 3 морей.
2. На поле выведены 2 флота и 1 армия США, их жалование составит 3 млн. Американский глава перечисляет эти деньги из казны США обратно в банк.

Налоговая	0-5	6	8	10	11	12
Бонус банк	0	1	1	2	2	3
Траты на содержание	0	+1	+2	+3	+4	+5

3. Согласно налоговой таблице, глава нации получает бонус 2 млн. Он берёт эти деньги из казначейства США.
4. В нижней строке налоговой таблицы указано, что маркер США надо сдвинуть на четыре деления по треку подсчёта.

# ВАРИАНТЫ ИГРЫ

При желании вы можете воспользоваться одним из нижеописанных вариантов правил или сразу обоими.

## Без карты инвестора

При этом варианте державы реже меняют своих руководителей.

Не используйте карту инвестора. Каждый игрок может инвестировать в державу сразу после того, как эта держава завершит свой ход.

## Пример

*Китай завершил свой ход, и его глава может приобрести одну китайскую облигацию.*

*Затем его сосед слева получает возможность инвестировать в Китай, и далее по часовой стрелке. После этого ход передаётся Индии.*

Вдобавок к этому, каждый владелец карты швейцарского банка может купить одну облигацию любой державы по своему выбору.

Сектор инвестора теперь отвечает только за выплату процентов, и простой проход мимо него не несёт никаких особенных последствий.

Если облигации державы ещё никем не куплены (и она не делает ходов), их можно приобрести сразу после хода предыдущей нации. Право сделать это первым получает глава только что ходившей нации, далее — по часовой стрелке.

## Бонус за рост сборов

Этот вариант напоминает классический Imperial.

Глава державы получает бонус руководителя только в том случае, если ему удалось увеличить сборы налогов в подвластной державе. Текущий уровень сборов отмечается третьим маркером нации в средней строке налоговой таблицы. За каждое деление, на которое маркер сдвигается вправо, глава державы получает 1 миллион бонуса из казначейства. Если сборы падают и маркер движется влево, штрафы с главы державы не взимаются. Не обращайтесь внимания на значения бонуса, указанные в налоговой таблице: теперь её средняя строка служит только для перемещения маркеров.

## Пример

Налоговая	0-5	6	8	10	11	12
Бонус банк	0	1	1	2	2	3
Траты на содержание	0	+1	+2	+3	+4	+5

*В прошлый раз Китай собрал 6 миллионов налогов, а сейчас — целых 12 миллионов! Маркер сдвигается на 4 деления вправо и останавливается под числом 12. Глава Китая получает 4 миллиона бонуса из китайского казначейства.*

## **Может ли флот уничтожить фабрику?**

Нет, поскольку флоты движутся только в морях и не могут входить в провинции.

## **Когда войска нации могут вступить в сражение?**

В одном из следующих случаев:

1. Нация заняла сектор манёвра и вводит свои силы в область с армиями или флотами противника.
2. Войска нации находятся в области, куда манёвром входят силы противника. Это применимо и к дружественным армиям, которые входят в провинцию державы.

## **Могут ли армии биться с флотами?**

Да, но только в том случае, если флот ещё не вышел из гавани, где он был введён в игру, а враждебная армия входит в эту провинцию (или уже находится там).

## **Может ли армия войти в регион, полностью окружённый морями?**

Армии можно перебрасывать конвоем только в те пять изолированных регионов, которые поименованы на карте: Японию, Филиппины, Индонезию, Австралию, Новую Зеландию. Все прочие острова и архипелаги изображены исключительно ради географической правды: армии туда не вводятся. А Гренландия недоступна ещё и из-за своей близости к полюсу.

## **Что значит «Поезда не ходят»?**

К примеру, в Новосибирске стоит враждебная армия китайцев. Она не даёт российским армиям проехать поездом из Москвы или Мурманска до Владивостока или даже въехать в Новосибирск. Вернувшись манёвром в Москву с Украины, российская армия не сможет использовать железную дорогу, чтобы тут же атаковать китайцев в Новосибирске.

## **Можно ли поставить флаг в провинции другой державы?**

Нельзя. Враждебная армия в провинции державы и так создаёт достаточно неприятностей: не позволяет выводить в этой провинции армии и флоты, строить там фабрику, использовать железную дорогу и собирать налоги.

## **Когда флаг державы уходит с поля?**

Как только территория под этим флагом будет захвачена другой державой. Пока в ней стоят войска разных держав или она вовсе пуста, флаг можно не трогать.

## **Можно ли сдать облигацию?**

Только при обмене её на новую, более дорогую облигацию той же нации.

## **Может ли инвестор вложить деньги дважды, если у него есть карта швейцарского банка?**

Нет. Применив карту инвестора, вы не можете использовать свойство швейцарского банка для вторичного вложения капитала.

## **Что делать, если у державы закончились фишки или флаги?**

Если все игровые компоненты державы (армии, флоты, флаги) находятся на поле, она не может выводить новые войска и выкладывать новые флаги. Однако общие резервы считаются бесконечными: если в банке закончатся деньги, вы можете фискировать недостающие суммы на бумаге, и если вам потребуется больше карт швейцарского банка, найдите им замену.

## **Могут ли игроки одалживать или дарить друг другу деньги?**

Нет. Подобные операции проводить ни напрямую, ни через казначейства, ни через банк. Игрок может тратить наличные деньги либо на приобретение облигаций, либо на взносы в казначейство своей державы.

## **Возможны ли союзы?**

Да, главы держав могут договариваться о ненападении, разделять сферы влияния и т. п. Однако правила игры не обязывают придерживаться таких соглашений. Кроме того, помните, что национальные правительства могут меняться.

## **Могут ли армии пересекать проливы?**

Армии могут двигаться без конвоя между Римом и Турцией, а также между Парижем и Лондоном (в том числе поездом). Чтобы пересечь остальные проливы, требуется конвой. В таких проливах границы между регионами дополнительно отмечены оранжевым пунктиром (например, между Владивостоком и Японией).

## ИГРОКУ НА ЗАМЕТКУ

### *Помните о могуществе*

Чтобы получить очки могущества, держава должна строить фабрики, захватывать территории и собирать налоги. Несомненно, на этом пути не обойдётся без конфликтов с другими нациями, но если держава не занята ничем, кроме создания войск и ведения войн, большого могущества ей будет сложно достичь.

### *Не увлекайтесь*

Может показаться, что вкладывать средства надо только в облигации своей державы: стабильное правительство позволит нации быстро развить промышленность и выплачивать проценты. Но такая стратегия может привести к краху: если другие инвесторы не будут заинтересованы в процветании вашей нации, они могут организовать скоординированное вторжение.

### *Не забывайте о деньгах*

Конечно, важно развивать державу, которой вы правите, однако вы прежде всего инвестор, и для победы вам крайне нужны деньги. Выбрав сектор инвестора, вы, возможно, затормозите развитие нации, но лучшего способа заработать деньги обычно нет.

### *Швейцарский банк*

Карта швейцарского банка поможет купить много недорогих, но высокодоходных облигаций — а потом вы сможете останавливать нации на секторе инвестора, чтобы получать свои дивиденды.

### *Игра завершается внезапно*

Развитая держава с большим числом фабрик и территорий весьма быстро движется по треку подсчёта. Например, чтобы заработать 10 очков могущества, нации достаточно три фабрики и 12 регионов. Поэтому может случиться, что долгое время отстававшая держава вырвется вперёд и завершит игру, набрав 25 очков.

### *Сколько ходов обычно идет игра?*

Партия в среднем состоит из 120 ходов — по двадцать на державу. Как правило, она завершается после четвёртого захода нации-победителя на сектор налогов. Конечно, это ещё не означает, что глава этой державы победит в игре.

## ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ИГРЫ

В 2006 году была издана и с огромным успехом разошлась по миру игра Imperial. После этого мне пришлось на ум использовать её механику для другой игры. Тема международных инвесторов, которые в погоне за прибылью эксплуатируют ресурсы держав, неожиданно приобрела свежее звучание во время финансового кризиса 2008 года. В свете прогнозируемого подъема к вершинам могущества Китая, Индии и Бразилии идея игры сформировалась окончательно: Imperial на карте мира в недалёком будущем. Уже сама география сделала новую игру непохожей на старую: на карте мира нейтральных территорий куда больше, чем в Европе. Кроме того, правила игры были слегка изменены, а кое-где и упрощены.

Игровые условности потребовали от нас несколько «перекроить» карту мира, однако мы далеки от каких-либо политических заявлений. «Империал 2030» ни в коем случае не пропагандирует идею независимости Аляски или Квебека, равно как не ставит под вопрос

существование Израиля или любого другого государства, не отмеченного на нашей карте.

Многие добровольцы тестировали и отлаживали «Империал 2030». Особой благодарности заслужили Штефан Боровски, Ларс Брюнтинг и игровые группы Рикхоф и Йорк из Гамбурга, «медведи-настольщики» из Берлина, игроки из Spielportugal, «гейдельбергцы» из замка Шталек, Мартин Уоллес и Марк Бигни. Потрясающее оформление создал Александр Юнг, с ним всегда интересно работать. И ещё многие-многие люди, которых просто не перечислить, внесли свой вклад в создание «Империала 2030». Последним позвольте поблагодарить Петера Дорсама: он не только первоклассный игрок, но ещё и издатель. Без него не было бы никакого «Империала 2030».

Моя огромная благодарность всем, кто помог создать эту игру!

Гамбург, октябрь 2009

*Мак Гердтс*

# КРАТКИЙ ОБЗОР: Отличия от Imperial

Здесь мы расскажем тем, кто знаком с нашей предыдущей игрой Imperial, о главных отличиях между этими проектами.

**Каналы:** флот или конвой может пройти Панамским или Суэцким каналом. Если нация контролирует Колумбию или Северную Африку, она может запретить другим державам пользоваться каналом, проходящим через подконтрольную ей территорию (см. стр. 10).

**Налоги:** собранные налоги в зависимости от суммы поступлений приносят бонус, указанный в таблице налогов (см. стр. 12). Бонус не зависит от роста сборов, и вам не надо отмечать их текущий уровень фишкой. Кроме того, бонус берётся из казначейства, а не из банка. Если в казначействе мало средств, бонус может сократиться вплоть до нуля. Как вариант, вы можете применять правила сбора налогов из Imperial (см. стр. 13).

**Игровое поле:** держава состоит только из 4 провинций и может построить не больше 4 фабрик. С другой стороны, нейтральных территорий зна-

чительно больше, чем в Imperial. Из-за шарообразной формы земли моря западного края карты соседствуют с морями восточного края.

**Облигации:** у каждой державы добавилась ещё одна облигация на 30 млн с доходом 9 млн (30% от номинала).

**Термины:** для обозначения принадлежности налоговой территории в «Империял 2030» применяются не фишки налогов, а флаги. То, что в Imperial называлось флагом, в новой игре называется картой державы.

**Круг:** при прохождении более 3 секторов разом плата за каждый добавочный теперь зависит от фактора могущества державы (1 + значение фактора).

**Швейцарский банк:** игрок, не возглавляющий ни одну державу, получает карту швейцарского банка. Если держава хочет миновать сектор инвестора, хотя в её казначействе достаточно средств для выплаты процентов, владелец швейцарского банка может вынудить нацию остановиться на секторе инвестора (см. стр. 12).

## ИМПЕРИАЛ 2030

Автор игры: Мак Гердтс

Художник: Александр Янг

© 2009 PD Verlag

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

Русское издание: ООО «Смарт»

Общее руководство: Михаил Акулов

Перевод и редакция: Алексей Перерва и Петр Тюленев

Вёрстка: Анна Горюнова

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов (nikolay@mhob.ru)

Особая благодарность Илье Карпинскому.

© 2011 ООО «Смарт» правообладатель на территории РФ и стран СНГ. Все права защищены.



Играть интересно

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)



[www.pd-verlag.com](http://www.pd-verlag.com)