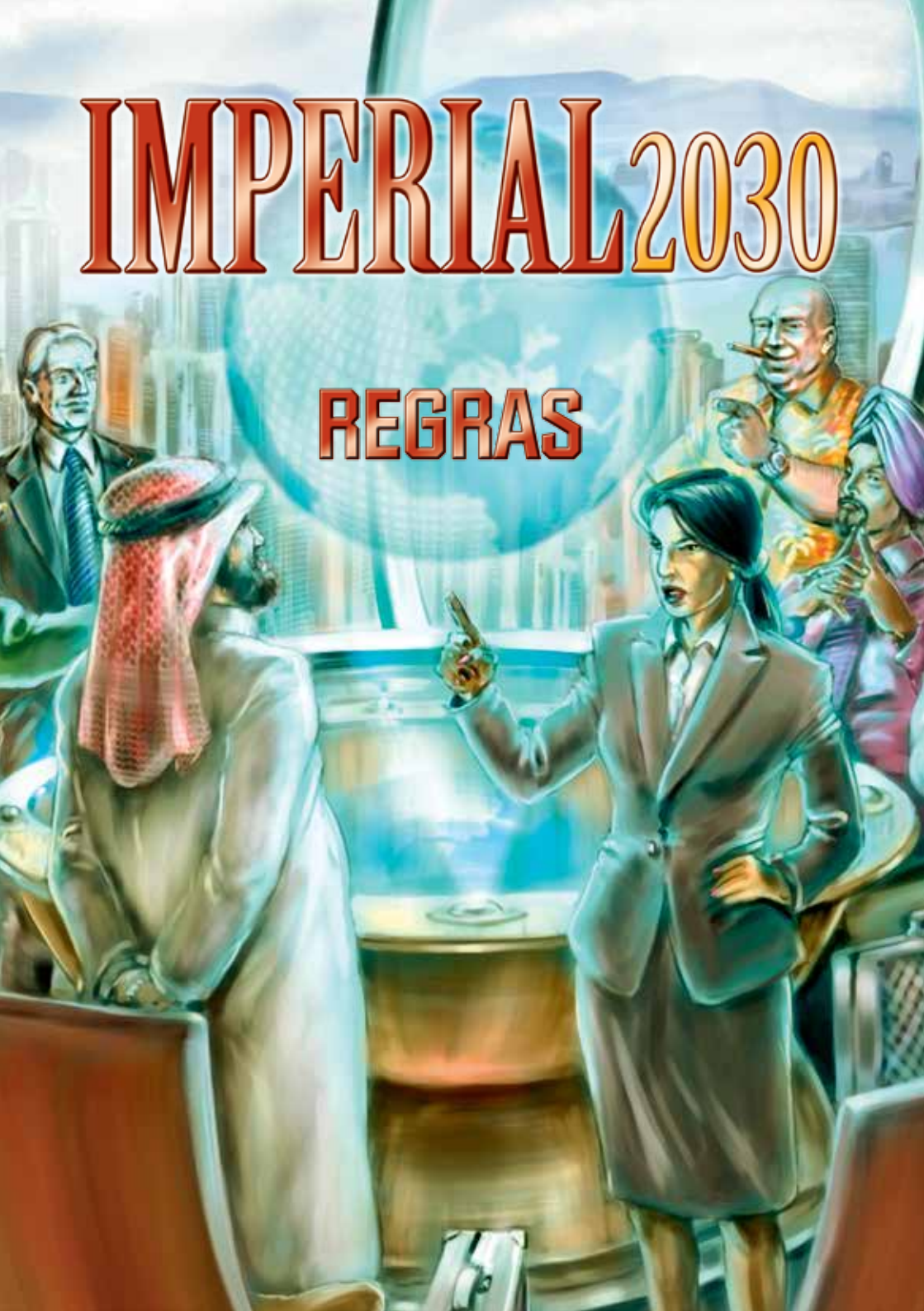


IMPERIAL 2030

REGRAS



DESCRIÇÃO

No mundo de 2030, as novas Grandes Potências, China, Índia e Brasil estão em ascensão, ameaçando a hegemonia das antigas potências imperiais, Estados Unidos, Rússia e Europa. Com isto, iniciou-se uma nova corrida global por poder e influência. Porém, esses seis Estados são apenas marionetes em um jogo muito mais traiçoeiro, pois seus destinos são controlados por poderosos investidores internacionais que operam nos bastidores.

Cada jogador faz o papel de um desses investidores, que está sempre procurando o maior lucro possível para seus investimentos, e, portanto, controla impiedosamente as Grandes Potências. Mas o domínio não é absoluto, pode ser perdido, então o investidor que for esperto tem que ficar sempre de olho para tirar vantagem de novos conflitos e possibilidades estratégicas.

Imperial 2030 é um jogo de 2 a 6 jogadores e combina planejamento econômico com habilidades militares em um jogo de estratégia único, sem a influência da sorte dos dados e/ou cartas.

COMPONENTES DO JOGO

Peças impressas

- 1 tabuleiro
- 54 cartas de Obrigações de Crédito das seis nações, chamadas apenas de Obrigações abaixo (nas denominações de 2, 4, 6, 9, 12, 16, 20, 25 e 30 milhões)
- 90 bandeiras em 6 cores (15 por nação)
- 6 cartas de controle de nação
- 1 carta de investidor
- 130 cédulas (35x 1 milhão, 55x 2 milhões, 25x 5 milhões, 15x 10 milhões.)
- 1 livreto de instruções
- 1 guia rápido
- 4 resumos de jogo

Componentes de madeira

- 48 exércitos em seis cores (10 amarelos; 6 vermelhos; 8 de cada outra)
- 48 frotas em seis cores (6 amarelas; 10 vermelhas; 8 de cada outra)
- 24 fábricas (12 fábricas de armamento marrons e 12 estaleiros azuis)
- 18 marcadores octogonais em seis cores (um para o rondel, um para a trilha de pontuação e um para uma regra opcional, usado na tabela de tributação)
- 1 marcador de turno (peão de madeira)

O TABULEIRO

Existem seis Grandes Potências no tabuleiro: Rússia, China, Índia, Brasil, Estados Unidos e Europa. Essas Grandes Potências são chamadas também de **nações**. Os jogadores fazem o papel de investidores internacionais que residem na Suíça e controlam os governos dessas nações. Portanto, a Suíça é uma região neutra, onde exércitos não podem entrar.

Trilha de Pontuação

Mostra os Pontos de Poder atuais das seis nações (0-25) e, acima deles, o Fator de Poder (x0-x5).

Província “Moscou”

Cada nação consiste de 4 províncias natais com uma cidade. Uma fábrica pode ser construída em cada, podendo ser um estaleiro (as 12 cidades azuis) ou fábrica de armamentos (as 12 cidades marrons).

Região terrestre da “Mongólia”

As 27 regiões terrestres marrons situam-se fora das seis nações. Apenas exércitos podem adentrá-las.



Rondel

As seis nações escolhem as ações que farão em seu turno aqui.

Tesouro da Índia

Repositório para o dinheiro e Obrigações indianas.

Tabela de Tributação

Dependendo da tributação atual (1ª linha), a tabela mostra o bônus resultante para o governo, (2ª linha) e o ganho de Pontos de Poder (3ª linha).

Região marítima “Mar da Tasmânia”

Apenas frotas podem entrar nas 11 regiões marítimas azuis.

Juros

Mostra quanto de Juros uma Obrigação irá render ao seu dono.



Valor da Obrigação

Este valor determina (em milhões) quanto foi pago pela Obrigação e serve para determinar o controle de cada nação.

Uma Obrigação é um título de crédito, que confere ao seu titular o direito de receber periodicamente juros.

Retorno sobre investimento

É a porcentagem do retorno ganho em uma Obrigação, cada vez que os Juros são pagos.

PREPARAÇÃO

1) Preparação inicial (ilustração abaixo)

Marcadores de Nação: Coloca-se um marcador de cada nação no meio do rondel, e um segundo marcador no primeiro espaço da trilha de pontuação ("0"). (O terceiro só é necessário quando jogando com uma regra opcional explicada mais à frente).

Fábricas: Cada nação começa com duas fábricas colocadas nas respectivas cidades quadradas do tabuleiro: uma fábrica marrom de

armamentos e um estaleiro azul. As 12 fábricas restantes são colocadas próximas ao tabuleiro.

Obrigações: As 54 Obrigações são ordenadas de acordo com sua nação, em ordem ascendente (as de menor valor no topo). Cada pilha é colocada em seu respectivo tesouro.

Banco: O dinheiro é separado e colocado próximo ao tabuleiro para formar o banco.



2) Distribuindo as Obrigações

Distribui-se o capital inicial de cada jogador, dependendo da quantidade deles em jogo.

4 a 6 jogadores: Cada jogador receberá 13 milhões (1x 5 milhões, 4x 2 milhões) do banco.

As seis cartas de controle de nação são distribuídas aleatoriamente entre os jogadores, de modo que cada um receba uma.

3 jogadores: Cada jogador receberá 24 milhões (2x 5 milhões, 7x 2 milhões) do banco.

As cartas de controle de nação da Índia, Rússia e China são distribuídas aleatoriamente aos três jogadores. Daí, cada jogador receberá outra carta de controle correspondente:

- 1: Estados Unidos para a Índia
- 2: Brasil para a Rússia
- 3: Europa para a China

2 jogadores: Cada jogador receberá 35 milhões (3x 5 milhões, 10 x 2 milhões) do banco.

As cartas de controle de nação da China e Rússia são distribuídas aleatoriamente aos dois jogadores. Depois disso, cada jogador receberá outras duas cartas de controle correspondentes:

- A: Europa e Brasil para a China
- B: Índia e Estados Unidos para a Rússia

A distribuição inicial das Obrigações é descrita no verso das cartas de controle de nação. Cada jogador pega as Obrigações correspondentes de suas respectivas pilhas e paga o valor das mesmas ao tesouro daquela nação. Quando todas as Obrigações iniciais forem distribuídas entre os jogadores, cada um terá 2 milhões remanescentes – o restante estará no tesouro daquelas nações.

Cada jogador mantém a carta de controle das nações que lhe foram dadas. Isto indica que ele deu a maior contribuição àquela nação e, portanto, faz parte daquele governo.

Com quatro ou cinco jogadores, nem todas as nações serão distribuídas inicialmente. As cartas de controle restantes são distribuídas para os jogadores que tiverem a Obrigação de “2 MILHÕES” daquela nação, já que eles tem, atualmente, a maior soma de contribuição. Se nenhuma Obrigação de uma nação foi distribuída, sua carta de controle permanecerá em seu tesouro até que algum jogador tenha pelo menos uma Obrigação dela.

Finalmente, a carta de Investidor é dada para o jogador que estiver sentado à esquerda do

jogador que controla a Rússia. Se não houver, ela é dada, em vez disso, ao jogador que estiver à esquerda do jogador que controla a China.

Dicas para 2 ou 3 jogadores: Quando estiver distribuindo as cartas de bandeira de nação, há uma dica impressa no verso de cada uma:

- 3 jogadores: cartas com números iguais
- 2 jogadores: cartas com letras iguais

Usando esta dica, você pode distribuir as cartas de controle de nação sem precisar do manual.

Regra opcional para jogadores experientes: Esta regra opcional aumenta as possibilidades estratégicas e é recomendada para jogadores experientes.

Cada jogador receberá a seguinte quantidade do banco:

- Com 6 jogadores: 13 milhões
- Com 5 jogadores: 15 milhões
- Com 4 jogadores: 19 milhões
- Com 3 jogadores: 25 milhões
- Com 2 jogadores: 37 milhões

Escolha um jogador inicial. Este jogador pode escolher comprar uma Obrigação Russa. Se decidir fazê-lo, deve escolher uma da pilha e pagar seu valor para o tesouro Russo. Então, em sentido horário, todos os outros jogadores podem decidir também comprar uma Obrigação Russa, pagando seu valor ao tesouro.

Depois da Rússia, o mesmo é feito para as Obrigações Chinesas. O jogador à esquerda do jogador inicial é o primeiro a escolher e todos os outros jogadores seguem fazendo o mesmo.

Repita o processo para as outras nações, seguindo a ordem no tabuleiro: Índia, Brasil, Estados Unidos e Europa. Sempre pagando o valor da Obrigação adquirida ao tesouro daquela nação. Cada jogador só poderá comprar uma Obrigação de cada nação deste modo. Finalmente, dê a cada jogador que não controlar uma nação um marcador de Banco Suíço.

ANDAMENTO DO JOGO

Em uma partida de Imperial 2030, as seis Potências Imperiais (nações) é que irão operar no tabuleiro. Os jogadores são investidores que detêm Obrigações dessas nações. O jogador que detiver o maior somatório de crédito em uma nação (o somatório do valor do canto superior direito) controla o governo daquela nação e decide suas ações no jogo. Este jogador é referido como o “governo daquela nação”.

Independente do número de jogadores, todas as seis Grandes Potências (nações) estão presentes em todos os jogos.

Selecionando um espaço no rondel

O turno de uma nação consiste em escolher um espaço no rondel. Em seu primeiro turno no jogo, o marcador é colocado em qualquer espaço no rondel, porém, após isto, ele é obrigado a se mover em sentido horário. Permanecer no mesmo espaço é proibido. O marcador pode ser movido de um à três espaços sem custo algum; para cada espaço adicional além dos três primeiros, o jogador que lidera o governo daquela nação tem que **pagar ao banco**:

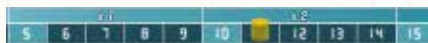
(1 + Fator de Poder na trilha de pontuação) em milhões.

No início do jogo, o Fator de Poder de cada nação é zero, portanto, cada espaço adicional custa 1 milhão pago ao banco. Se, por exemplo, uma nação chegou à 17 Pontos de Poder (e portanto o Fator de Poder está em x3), cada espaço adicional custaria 4 milhões.



O movimento máximo permitido é de seis espaços (3 gratuitos, mais 3 adicionais).

Exemplo:



A China tem 11 Pontos de Poder e está parada no espaço do **Investidor** no rondel. Para poder escolher **Tributação** em seu próximo turno, ela deverá mover 4 espaços, portanto o seu governo deverá pagar $1+2 = 3$ milhões ao banco. Para mover do **Investidor** à **Fábrica**, o governo teria que pagar 6 milhões ao banco, etc.

OBJETIVO E FIM DO JOGO

De acordo com seu poder econômico (fábricas) e força militar (territórios e regiões marítimas ocupadas), as nações coletam Pontos de Poder ao longo do jogo. Estes pontos são adicionados na trilha de pontuação e, assim que uma nação atinge 25 Pontos de Poder, o jogo termina.

A pontuação final de cada jogador são os Juros de cada Obrigação que ele possuir, multiplicados pelo Fator de Poder da nação em questão, mais todo o dinheiro restante que ele tenha.

Exemplo:

No final do jogo, a Índia tem 17 Pontos de Poder, ou seja, seu Fator de Poder está em “x3”. A Obrigação que custa 12 MILHÕES tem uma taxa de juros de 5 milhões, resultando no seguinte valor:

$$5 \text{ milhões (juros)} \times 3 \text{ (fator)} = 15 \text{ milhões (valor)}$$

Os jogadores somam os valores de todas as suas Obrigações ao seu dinheiro restante. Aquele que obtiver o maior somatório, é o vencedor.

Em caso de empate, o jogador que tiver o maior somatório nas Obrigações da nação com mais Pontos de Poder, é o vencedor. Se permanecer o empate, compare o somatório da segunda nação com mais pontos, e assim por diante, até que o empate seja resolvido.

TESOURO / INÍCIO DO JOGO

Dinheiro Separado

O tesouro das seis nações imperiais e o dinheiro individual de cada jogador tem que ser mantidos separados. Eles apenas controlam o tesouro das nações, mas este dinheiro não faz parte de sua riqueza pessoal. Eles não estão autorizados a dar e/ou emprestar toda e/ou qualquer parte desses tesouros. No entanto, eles podem dar seu próprio dinheiro para qualquer tesouro, para apoiá-lo financeiramente.

Cada jogador pode verificar o conteúdo de todos os tesouros à qualquer momento, porém, pode manter suas reservas pessoais em segredo dos outros jogadores.

Não é permitido empréstimo ou doação de dinheiro entre jogadores, assim como não é permitida a troca ou venda de Obrigações de

qualquer forma (seja para outros jogadores, seja para o banco, exceto das formas indicadas nas regras).

Início do jogo

A Rússia começa o jogo e, após isto, as nações operam no sentido de seus tesouros no tabuleiro (1. Rússia, 2. China, 3. Índia, 4. Brasil, 5. Estados Unidos e 6. Europa). Quando a última nação tiver seu turno, volta-se à primeira, até que o fim do jogo seja dado.

O peão é usado para marcar o turno de cada nação. E no caso de uma nação não ter nenhuma Obrigação sendo controlada pelos jogadores, simplesmente pula-se o turno daquela nação.

ESPAÇOS NO RONDEL

A função de cada espaço no rondel é explicada abaixo:

FÁBRICA

[A NAÇÃO PAGA AO BANCO]

A nação pode construir **uma** nova fábrica. As de Armamento nas cidades marrons, e os Estaleiros nas azuis. Cada cidade só pode ter uma única fábrica e ela só poderá ser construída caso não hajam exércitos hostis (em pé) na província.

Para isto, **a nação paga 5 milhões ao banco** e a fábrica apropriada é colocada na cidade desejada.

Exemplo:

A Europa tem fábricas em Paris e Londres, portanto, em um turno de **Fábrica**, ela poderá construir um Estaleiro em Roma ou uma de Armamentos em Berlim. Para fazer isto, precisa pagar 5 milhões de seu tesouro para o banco. Caso houvesse um exército hostil em Berlim, apenas Roma poderia construir uma fábrica.

PRODUÇÃO

Cada Fábrica de Armamentos e Estaleiros pode produzir um exército ou frota, respectivamente, de graça. Fábricas onde hajam exércitos hostis (em pé) não podem produzir, assim como as forças ocupantes também não podem produzir dentro de uma província inimiga. Os novos exércitos e frotas são colocados nas províncias onde foram produzidos e não há um limite para quantas tropas podem ocupar uma mesma província.

Exemplo:

A Europa tem fábricas em Londres, Paris e Roma, porém, há um exército hostil chinês (em pé) em Paris e um exército aliado estadunidense (deitado) em Londres. Quando estiver no espaço **Produção** do rondel, a Europa poderá



colocar uma frota em Londres e Roma, porém não poderá colocar um exército em Paris.

IMPORTAÇÃO [A NAÇÃO PAGA AO BANCO]

A nação pode comprar até três unidades militares por 1 milhão cada, **pagando de seu tesouro para o banco**. Estas unidades podem ser colocadas em províncias natais onde não hajam exércitos hostis (em pé), porém, frotas só podem ser colocadas em cidades azuis (portos). É permitido colocar quantas destas unidades quiser, na mesma província.

Exemplo:

A China **importa** uma frota e dois exércitos, pagando 3 milhões de seu tesouro para o banco. Todas as três unidades são colocadas em Xangai. Seria possível também colocar os exércitos em outras províncias Chinesas, porém, a frota só poderia ser colocada no porto.

MANOBRA

Este turno é conduzido em três etapas. Primeiro, as frotas se movem, depois os exércitos, então, finalmente, as bandeiras são colocadas nas regiões ocupadas.

1) Frotas

Todas as frotas de uma nação podem mover-se para uma região marítima adjacente (cruzando as linhas azuis) ou do porto (cidade azul) onde foram construídas e/ou importadas para o mar adjacente. Uma vez que sejam movidas para uma região marítima, não poderão retornar à um território. Nenhum movimento de frota é obrigatório.

Exemplo de manobra de frotas:



A frota do Atlântico Norte pode mover-se para o Mar do Caribe, Golfo da Guiné ou para o Mar Mediterrâneo. A frota no porto de Londres só pode se mover para o Atlântico Norte. Nenhuma frota é obrigada a se mover

Se uma frota mover para uma região marítima onde hajam frotas de outras nações, uma batalha é obrigatória apenas se alguma das nações envolvidas desejar assim. Em batalha, as frotas são destruídas a uma taxa de 1:1 e ambas são removidas do tabuleiro. Se uma frota entrar em uma região com frotas de mais de uma nação além dela mesma, o governo da frota que **manobrou** decide qual delas irá destruir. Se o invasor desejar permanecer amigável, ele primeiro tem que oferecer a oportunidade de batalha às outras frotas presentes ali, portanto, elas são questionadas, uma a uma (a ordem fica a seu critério), se querem ou não uma batalha. Se nenhuma assim desejar, todas as frotas permanecem pacificamente (deitadas) ali na região.

Frotas da nação ativa que não se moveram também podem combater frotas de outras nações que estejam em sua região.

Exemplo de uma batalha marítima:



Se a frota azul mover para o Mar do Caribe, ele irá decidir primeiro se deseja batalhar. Se assim desejar, tem que primeiro escolher qual frota irá atacar, verde ou vermelha. Caso não queira a batalha, ele move sua frota para lá e então pergunta aos outros governos se eles desejam o combate. Caso nenhuma queira, todas as três frotas permanecem pacificamente no Mar do Caribe.

2) Exércitos

Todos os exércitos de uma nação podem mover-se para um território adjacente ou para outro território através de transporte marítimo. Com isto, eles podem atravessar uma ou mais regiões marítimas adjacentes, desde que tenham uma frota disponível lá. Cada frota só poderá transportar um único exército desta forma por turno.

Um transporte desta forma só é possível se um exército está em um território que esteja adjacente à uma região marítima, ou caso possa chegar lá por ferrovia (ver mais à frente). Após o transporte, o exército tem que terminar seu movimento em um território. Uma frota que tenha se movimentado durante a etapa de movimento de frotas também pode ser usada como transporte marítimo no mesmo turno.

Exemplo de transporte marítimo:



Um exército em Vladivostok pode, via frotas, se movimentar para a Indonésia. Além disto, ele também teria a oportunidade de se mover para as Filipinas, Indochina, Xangai, Pequim ou Coréia. No entanto, nesses casos, o segundo exército lá não poderia ser transportado pelo Mar da China, já que as frotas lá já teriam sido usadas para transportar o primeiro exército, mas poderia ir para o Japão, já que existe uma segunda frota disponível lá.

Ferrovia: Cada nação tem uma rede de ferrovias em suas províncias natais que permitem a livre locomoção dentro de suas fronteiras. Este movimento pode ser feito à vontade antes ou após a movimentação normal de cada exército, porém, exércitos hostis (em pé) impedem o transporte ferroviário nas províncias onde se encontram.

Exemplo de um transporte ferroviário:



O exército Hindu em Nova Deli pode se mover livremente via ferrovia para Calcutá e então usar seu movimento para invadir tanto a Indochina quanto Chongqing. Outra possibilidade seria um transporte ferroviário até uma província costeira e então usar o transporte marítimo para movimentar-se para qualquer região adjacente ao Oceano Índico. Já o exército no Afeganistão não poderia fazer o mesmo, já que não tem uma ligação direta com a frota. Se este exército se movesse para dentro da Índia, aí sim ele poderia ir para qualquer território Hindu, porém, sua **Manobra** já teria acabado, impedindo que ele conseguisse fazer o transporte marítimo para outro território através da frota no Oceano Índico.

Batalhas: Uma batalha entre exércitos é conduzida exatamente como uma batalha entre frotas. A nação ativa destrói unidades em territórios em uma taxa de 1:1. Exércitos de outras nações podem exigir uma batalha como de costume. Exércitos e frotas podem batalhar entre si apenas se a frota ainda estiver em um porto. Neste caso, o exército invasor pode pedir atacar a frota defensora ou ela pode pedir pela batalha contra o invasor.

Entrando em províncias de outras Potências:

Se um exército entrar em uma província natal de outra Potência, o governo invasor tem que decidir se aquele exército é hostil ou amigável. Um exército hostil é colocado de pé, impedindo a **produção, importação, tributação** ou **transporte ferroviário** naquela província. Caso seja amigável, ele é colocado deitado e não causa prejuízos maiores. Se uma nação tiver apenas uma fábrica remanescente que não esteja sendo ocupada por forças hostis, aquela província não pode ser invadida hostilmente, ou seja, todos os exércitos que lá entrarem precisam ser colocados deitados.

Destruindo uma fábrica: Uma fábrica de outra nação pode ser destruída usando-se três exércitos que estejam lá presentes. Isto só poderá ser feito caso não hajam mais exércitos e/ou frotas do defensor dentro da província. Tanto a fábrica quanto os três exércitos são removidos do tabuleiro. **Exceção:** Se uma nação tiver apenas uma única fábrica que não esteja sendo ocupada por forças hostis, esta fábrica não poderá ser destruída.

Exemplo de destruição de uma fábrica:



Há um estaleiro em Murmansk e uma frota em seu porto. Primeiramente, um exército azul pode se mover de Berlim para Murmansk

e combater a frota (tanto o exército invasor quanto a frota são removidos do tabuleiro). Depois, os exércitos de Roma podem ir para Berlim por transporte ferroviário, então invadem Murmansk junto com o exército que já estava em Berlim. Nesse momento, os três exércitos se encontram em Murmansk podem destruir o estaleiro. Neste caso, tanto os três exércitos quanto a fábrica são removidos do tabuleiro.

3) Bandeiras

As bandeiras de uma nação são colocadas em territórios ou regiões marítimas recém conquistados que não tenham unidades de outra nação. Províncias natais nunca são dominadas deste modo.

Uma bandeira permanece em uma região até que ela seja ocupada exclusivamente por outra nação.

Como resultado de uma batalha, pode acontecer de uma nação inativa acabar ocupando exclusivamente uma região. Caso isso aconteça, remova a bandeira anterior e substitua pela da nação que agora a ocupa.

Se uma nação colocar todas as 15 bandeiras no tabuleiro, ela não poderá colocar mais. Se tiver que remover bandeiras de outras nações, elas são removidas normalmente, porém, a nação ocupante não coloca uma das suas. Assim que houverem bandeiras disponíveis novamente, elas podem ser colocadas nessas regiões vazias.

Condições especiais do mapa

Canais: Os Canais do Panamá e de Suez permitem passagem de frotas entre os mares adjacentes. Sendo assim, uma frota no Mar do Caribe pode mover-se diretamente para o Pacífico Norte ou do Mar Mediterrâneo diretamente para o Oceano Índico e vice-versa. Porém, se a Colômbia (para o Panamá) ou o Norte da África (para Suez) estiverem marcados com uma bandeira, o governo daquela nação controla a passagem e pode prevenir que uma frota atravesse o canal. Além disto, exércitos podem ser transportados através de canais como em um transporte marítimo, porém, apenas se a nação que o controla permitir. No início do jogo, não há bandeiras nesses locais, portanto não há restrições para seu uso.

Exemplo de uso de um canal:

O Canal de Suez é controlado pelos Estados Unidos. Se ele aceitar, a Europa poderia

mover sua frota do Mar Mediterrâneo para o Oceano Índico. Se, além disto, a frota em Roma entrar no Mar Mediterrâneo, a Europa poderia transportar seu exército de Paris, usando ambas as frotas para entrar em Bombaim, para, por exemplo, ocupar o estaleiro hindu. Mas, novamente, isto só é possível caso os Estados Unidos concordem com tal movimento.



A terra é redonda: As regiões marítimas são conectadas umas às outras do Leste ao Oeste. À direita temos a área esquerda do tabuleiro mostrando partes do Pacífico Norte e Sul. As setas indicam que o Pacífico Norte é adjacente ao Mar do Japão, assim como ao Mar da China. Portanto, frotas podem mover do Pacífico Norte diretamente para uma dessas duas regiões ou vice-versa, além de poderem transportar maritidamente unidades através delas. Respectivamente, o Pacífico Sul é adjacente ao Mar da China e ao Mar da Tasmânia. No entanto, essas conexões não existem no eixo Norte-Sul do tabuleiro.



Ilhas: Apenas as 5 ilhas e arquipélagos nomeados são considerados territórios no jogo e podem ser ocupadas com exércitos: Japão, Filipinas, Indonésia, Austrália e Nova Zelândia. Outras regiões não-nomeadas, como Madagascar, são simplesmente ignoradas. A única ilha que pode ser entrada por várias regiões marítimas é a Indonésia: o transporte marítimo pode vir pelo Oceano Índico, Mar da Tasmânia ou Mar da China.

Entrada proibida: As regiões polares brancas na borda Norte do tabuleiro não podem ser invadidas, assim como o território neutro da Suíça, onde os bancos residem.

INVESTIDOR

Esta ação é conduzida em três etapas. A primeira etapa é ativada normalmente quando uma nação parar no espaço de **Investidor**, porém as etapas **dois e três** serão ativadas tanto quando uma nação **parar** no espaço de **Investidor**, assim como também quando **apenas passar** por ele. Neste segundo caso, a ação original é executada primeiro.

1) Pagando Juros [tesouro paga aos jogadores]

Quando uma nação parar sobre o espaço de **Investidor**, cada jogador que tenha uma Obrigação daquela nação receberá o valor dos Juros da mesma, vindos do **tesouro** da nação **para o jogador**. Caso o tesouro não tenha dinheiro suficiente para pagar todos os Juros, o jogador que controla aquele governo terá que arcar com o valor faltante, abdicando dos próprios Juros. Se ainda assim o valor for insuficiente, ele deverá completar o restante com seu dinheiro pessoal.

2) Ativando a carta de Investidor [jogador paga ao tesouro]

O **jogador** que detém a carta de Investidor, **recebe 2 milhões do banco** e pode então investir em alguma nação. Para isto, ele deverá escolher uma Obrigação disponível no tesouro e poderá então comprá-la ou trocar por outra que já tenha daquela mesma nação, pagando a diferença (o valor da nova tem sempre que ser maior que o da Obrigação sendo devolvida).

O valor é **pago ao tesouro** da nação **pelo jogador**, que pega a Obrigação adquirida e devolve a que deu em troca (se houver alguma) à pilha de Obrigações disponíveis daquela nação.

Exemplo:

Um jogador devolve a Obrigação de 4 MILHÕES Chinesa e pega a Obrigação de 12 MILHÕES, pagando apenas 8 ao tesouro chinês.

3) Investindo como Banco Suíço [jogador paga ao tesouro]

Cada jogador que tenha um Banco Suíço e não tenha a carta de Investidor ao mesmo tempo

poderá investir em uma nação. Fazer isto funciona exatamente como se o jogador tivesse a carta de Investidor, porém, sem receber o bônus de 2 milhões do banco.

Se vários jogadores tiverem um Banco Suíço, execute os investimentos em sentido horário, começando com o jogador à esquerda do que detém atualmente a carta de Investidor.

Ao final da ação de **Investidor**, uma verificação é feita para saber se há alguma mudança de governo. Para isto, basta somar o valor de todas as Obrigações daquele jogador na nação pertinente. Caso ele tenha atingido um valor **maior** (um empate não é suficiente) do que o governo atual, ele pega a carta de controle daquela nação e passará a formar o novo governo da mesma. Se vários jogadores atingirem o maior total, o primeiro jogador em sentido horário, à partir do jogador com a carta de Investidor irá tomar controle daquela nação.

Neste momento, se um jogador não controlar nenhum governo, ganha um Banco Suíço, continuando com ele até que tome o controle de alguma nação. Assim que ele controlar, devolve imediatamente o Banco Suíço.

O dono de um Banco Suíço pode forçar nações à não pularem o espaço do **Investidor**, caso elas pretendam fazê-lo. Isto só poderá ser feito caso o tesouro daquela nação tenha dinheiro suficiente para pagar todos os Juros necessários.

Finalmente, a carta de Investidor é passada em sentido horário, para o próximo jogador.

TRIBUTAÇÃO

Esta ação é conduzida em quatro etapas:

1) Valor de tributação [banco paga ao tesouro]

As taxas nacionais vêm de duas fontes:

- 2 milhões por fábrica não-ocupada
- 1 milhão por bandeira no tabuleiro

Uma fábrica não está ocupada quando não há exércitos hostis em sua província. Com isto, o maior valor possível para **tributação** é de 23 milhões (8 milhões por 4 fábricas, mais 15 milhões pelas 15 bandeiras). O valor da **tributação** é pago do banco para o tesouro da nação.

2) Salários

[tesouro paga ao banco]

O **tesouro** tem que pagar 1 milhão para o banco para cada exército e/ou frota que possuir no tabuleiro. Se não houver dinheiro suficiente no tesouro, paga-se o que for possível (as unidades não-pagas continuam no tabuleiro normalmente)

3) Bônus de sucesso

[tesouro paga ao jogador]

O governo (jogador) recebe um bônus por seu sucesso diretamente do tesouro. Este bônus é mostrado na linha do meio da tabela de tributação: 1 milhão para uma **tributação** de pelo menos 6 milhões, 2 milhões para uma de 10 milhões, etc. Se o tesouro não tiver dinheiro suficiente para pagar todo o bônus, paga o que puder e o restante é perdido.

Este bônus é baseado no valor de **tributação** da etapa 1. Os salários pagos não afetam este valor.

4) Adicionando Pontos de Poder

Baseado em seu valor de **tributação** (novamente, sem levar em consideração os salários pagos), a nação irá ganhar Pontos de Poder como mostrado na última linha da tabela de tributação. Os novos pontos adquiridos são somados aos já acumulados na trilha de pontuação.

Assim que uma nação atingir um total de 25 Pontos de Poder, o jogo acaba. Caso isto aconteça ao pular o espaço de **Investidor**, não serão feitos novos investimentos (ignore as etapas 2 e 3 da ação de **Investidor**).

Exemplo:

Os Estados Unidos selecionam o espaço de **Tributação** no rondel:

1) O valor de **tributação** de 11 milhões (3 fábricas e 5 bandeiras) é pago do banco ao tesouro.

2) Como os Estados Unidos possuem duas frotas e um exército, seu tesouro paga 3 milhões de volta ao banco.

Taxas	0-5	6	8	10	11	12
Bonus (mil)	0	1	1	2	2	3
Power Increase	0	+1	+2	+3	+4	+5

3) Como mostrado na tabela de tributação, um bônus de 2 milhões deve ser pago. O jogador controlando o governo dos Estados Unidos recebe 2 milhões do tesouro estadunidense.

4) A tabela de tributação mostra “+4” pontos em sua linha inferior, portanto, 4 Pontos de Poder são adicionados à trilha de pontuação dos Estados Unidos.



REGRAS OPCIONAIS

As seguintes regras opcionais podem ser usadas individualmente ou combinadas.

Opção: Sem carta de Investidor

Esta regra opcional resulta em menos mudanças no controle de governos.

Remova a carta de Investidor do jogo. Ao invés disto, cada jogador pode investir em uma nação imediatamente após aquela nação ter seu turno.

Por exemplo: Após a China ter seu turno, o jogador que controla seu governo pode investir nela. Então todos os outros jogadores podem fazer o mesmo, começando com o jogador à esquerda daquele que controlou a nação durante seu turno e seguindo em sentido horário. Depois disto, a Índia tem seu turno normalmente.

Além deste procedimento, jogadores que possuem um Banco Suíço podem investir uma vez em uma nação à sua escolha.

Quando a ação do **Investidor** no rondel for executada, os Juros são pagos (etapa 1), porém, pula-se as etapas 2 e 3 (mas ainda é possível os jogadores comprarem Obrigações depois do turno da nação, como descrito acima). Além disto, pular este espaço não traz nenhuma consequência especial.

Se nenhuma Obrigação foi escolhida para uma nação no início do jogo, elas podem ser

compradas normalmente logo após o turno da nação anterior. O jogador controlando o governo desta nação anterior é o primeiro a investir.

Opção: Bônus apenas em aumento de tributação

Esta regra opcional segue as regras do jogo original, “Imperial”.

Os jogadores só recebem o bônus de sucesso caso eles aumentem o valor de tributação da nação que controlam. Este valor é marcado na tabela com o terceiro marcador octagonal, na linha do meio. Para cada campo que este marcador mover para a direita, o governo (jogador) receberá um bônus de 1 milhão do tesouro. Em contrapartida, se o valor de **tributação** reduzir e andar para a esquerda, o jogador não tem que pagar nada.

Exemplo:

Tax (mil)	0-5	6	8	10	11	12
Bonus (mil)	0	1	2	2	3	
Power/Inizate	0	+1	+2	+3	+4	+5

Na situação acima, o valor de **tributação** da China aumenta para 12 milhões. O marcador amarelo é movido 4 espaços para a direita, ficando em cima do “3”, logo abaixo do “12”. O jogador controlando o governo Chinês recebe um bônus de 4 milhões do tesouro.

DÚVIDAS COMUNS

Fábricas podem ser destruídas por frotas?

Frotas não podem destruir fábricas, já que seu retorno a um território não é permitido, uma vez que já tenham ido para o mar.

Quando as nações podem usar suas unidades militares para lutar?

Existem duas possibilidades:

1. Nações que escolheram o espaço **Manobra** no rondel podem lutar contra unidades de outras nações.
2. Nações inativas podem lutar contra quaisquer exércitos ou frotas invasoras em regiões onde ela tenha unidades.

Frotas e exércitos podem lutar uns com os outros?

Isto só é possível se a frota ainda permanece em seu porto e apenas se esta província for invadida por um exército ou se o exército já estava lá (caso estivesse amigavelmente, por exemplo)

Exércitos podem entrar em ilhas?

Apenas as 5 ilhas e arquipélagos nomeados podem ser invadidos, sendo eles: Japão, Filipinas, Indonésia, Austrália e Nova Zelândia. Outros, como Madagascar, são simplesmente ignorados. A Groenlândia não pode ser invadida não só por não estar nomeada, mas também por estar dentro das regiões polares.

O que quer dizer a ferrovia ser suspensa?

Se, por exemplo, um exército Chinês hostil estiver em Novosibirsk, então não é possível ir de Moscou ou Murmansk à Vladivostok por transporte ferroviário. Até mesmo entrar em Novosibirsk deste modo é proibido, é necessário gastar o movimento do exército para entrar lá.

É possível colocar bandeiras em províncias de outras Potências?

Não, mas a ocupação hostil de uma província natal previne a nação ocupada de colocar tropas lá, fazer a tributação de fábricas, usar a ferrovia ou construir novas fábricas lá.

Quando uma bandeira é removida do tabuleiro?

Apenas se a região for ocupada exclusivamente por uma única Potência. Isso significa que a bandeira permanece lá caso hajam unidades

militares de várias nações ou não haja nenhuma unidade na região.

Obrigações podem ser devolvidas?

A devolução de Obrigações só é permitida caso o Investidor a troque por uma Obrigação de maior valor.

Um jogador com a carta de Investidor pode adquirir duas Obrigações caso ele tenha um Banco Suíço?

Não. Se um jogador usar a carta de Investidor, ele não poderá usar o Banco Suíço para investir uma segunda vez no mesmo turno.

O que acontece se eu decidir não usar a carta de Investidor?

O dono da carta de Investidor não é obrigado a investir em uma nação, porém, ele irá ganhar o bônus de 2 milhões do banco e terá que passar a carta normalmente ao final da ação de **Investidor**.

O que acontece se acabarem as peças de uma nação?

Neste caso, não se pode colocar mais exércitos e/ou frotas, assim como não se pode colocar mais bandeiras. No entanto, as peças do banco são ilimitadas (Banco Suíço e dinheiro).

Os jogadores podem emprestar dinheiro?

Não. Os jogadores não podem emprestar, dar ou receber dinheiro uns dos outros, do banco ou do tesouro de uma nação. Eles só podem doar dinheiro para os tesouros das nações ou nas transações já estabelecidas pelas regras (bônus de tributação, carta de Investidor, etc.)

É possível fazer acordos?

Sim, não é proibido. Nações podem fazer acordos sobre zonas de influência e pactos de não-agressão, porém, nenhuma regra no jogo força que tais acordos tenham que ser mantidos.

Quais estreitos podem ser passados com exércitos?

Exércitos podem mover-se de Roma para a Turquia e de Paris para Londres (onde existe uma ferrovia). Outros estreitos não podem ser ultrapassados, o que é simbolizado no tabuleiro por uma linha tracejada laranja.

DICAS ESTRATÉGICAS

Não esqueça dos Pontos de Poder.

Apenas quando uma nação constrói fábricas, coloca bandeiras e, no fim, para no espaço de **Tributação** é que ela ganha Pontos de Poder. É possível evitar conflitos com outras nações, mas aquelas que saem espalhando tropas e guerreando o tempo todo não serão muito bem sucedidas em coletar Pontos de Poder.

Tome cuidado ao se concentrar em uma nação.

Pode ser tentador pegar Obrigações apenas de uma nação que o jogador tenha o controle para estabilizar o governo e fazer com que a nação construa fábricas e pague Juros. Mas isto pode ser perigoso, pois se ninguém mais investir ali e ninguém quiser vê-la florescer, ela será atacada antes do que se imagina.

Tome conta do seu dinheiro.

Claro que é importante desenvolver uma nação que se tenha controle. Mas independente disto, não se pode esquecer o papel de investidor desesperado por dinheiro para ganhar o jogo. Entrar no espaço de **Investidor** no rondel pode diminuir o ritmo da nação, mas geralmente é o jeito mais eficiente de se conseguir dinheiro.

Use o Banco Suíço.

O Banco Suíço é muito útil para conseguir várias Obrigações mais baratas, com um retorno sobre investimento melhor. E, se as condições forem atendidas, geralmente é muito bom forçar uma nação a parar no **Investidor** e pagar Juros.

O fim do jogo pode vir surpreendentemente rápido.

Nações bem desenvolvidas, com muitas fábricas e regiões podem progredir na trilha de pontuação muito rapidamente. Ela só precisa de 3 fábricas e 12 regiões para ganhar 10 Pontos de Poder, portanto, é relativamente fácil uma nação que esteja para trás correr e terminar o jogo alcançando 25 pontos.

Quantos turnos uma partida de “Imperial 2030” geralmente leva?

Uma partida típica de “Imperial 2030” leva aproximadamente 120 turnos (20 por nação). O jogo geralmente termina após a nação vencedora ter feito uma média de quatro tributações. No entanto, isso não significa que o jogador controlando aquela nação irá ganhar o jogo.

A HISTÓRIA POR TRÁS DE IMPERIAL 2030

Após o Imperial ter sido publicado em 2006 e virado um grande sucesso, me veio à mente a ideia de usar o mesmo sistema para criar outro jogo. O tópico de investidores internacionais que procuram o maior lucro por investimento possível, explorando nações para ganho próprio ganhou considerável impulso durante a crise financeira de 2008. A ascensão prevista de novas Potências, como China, Índia e Brasil impulsionaram a ideia de criar uma espécie de Imperial em um mapa mundi, ambientado em um futuro próximo. As condições geográficas em um mapa deste tipo são muito diferentes daquelas na Europa, pois territórios neutros ocupam um espaço muito maior. Além disto, as regras foram levemente modificadas e simplificadas, já que criar um jogo funcional em um mapa mundi iria necessitar alguns ajustes. No entanto, a forma de algumas regiões não deve ser confundida com um discurso político. Imperial 2030 não propõe a independência do Alasca ou Quebec ou os direitos de Israel ou outras nações independentes de existir não deve ser questionada.

“Imperial 2030” foi testado e ajustado com vários grupos. Aqui em Hamburgo, tenho que mencionar principalmente Stephan Borowski, Lars Brüggling e os grupos de jogo de Rieckhof e Jork. Fora de Hamburgo, meus agradecimentos especiais vão para o Brettspielbären de Berlim, os Heidelbergers em Burg Stahleck, os jogadores da Spielportugal, Martin Wallace e Mark Bigney. O Mark, junto com Ralph Anderson, também foi muito solícito ao ajudar com as traduções do texto necessário para o inglês. O Alexander Jung criou as maravilhosas ilustrações e sempre foi divertido trabalhar com ele. Muitos, muitos outros contribuíram para a criação deste jogo, mas infelizmente não dá para mencionar todos. E, por último, mas não menos importante, Peter Dörsam, que não é só um playtester durão, mas como também o editor — sem ele, o Imperial 2030 não teria saído do papel.

Meus enormes agradecimentos a todos que ajudaram a trazer esse jogo à vida!

Hamburgo, Outubro de 2009

Criador: Mac Gerdts
Arte: Alexander Jung
Editor: Peter Dörsam
©2009–2016 PD-Verlag

Créditos da Versão Brasileira

Tradução: Filipe Cunha

Revisão: Filipe Cunha, Thiago Rosa

Diagramação: Filipe Cunha

Versão Brasileira:

©2016 Pensamento Coletivo Editora

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzido sem prévia autorização da editora.

Produzido na Europa

Versão 1.0



Indicado ao
Gouden Ludo
2011



Indicado ao
Nederlandse
Spellenprijs 2011



CONHEÇA OUTROS JOGOS DE
NOSSA LINHA!



mais informações:

www.pensamentocoletivo.com.br



www.pensamentocoletivo.com.br

