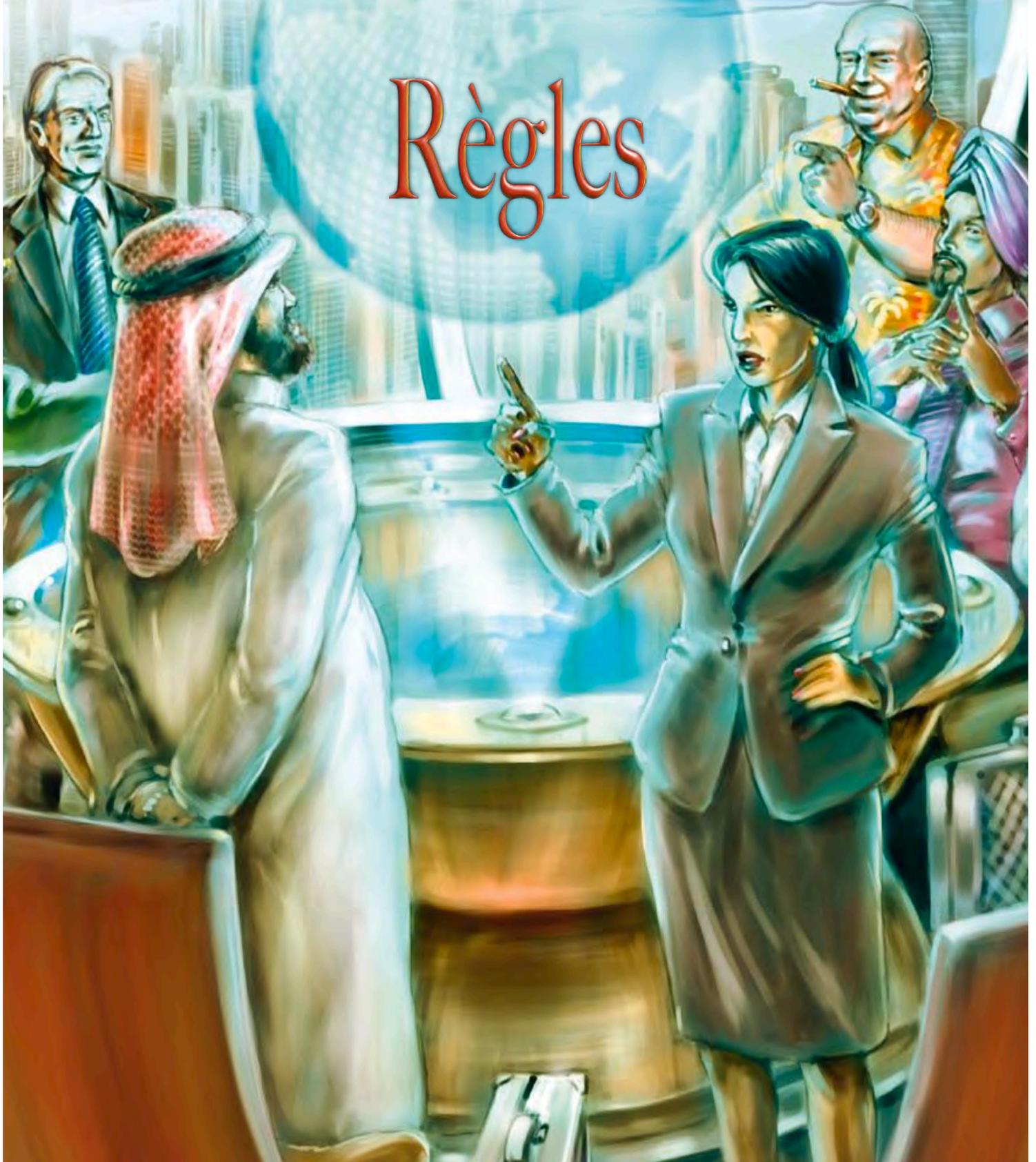


# IMPERIAL 2030

## Règles



# TABLE DES MATIÈRES

LE PLATEAU DE JEU .....	3
CONTENU .....	4
MISE EN PLACE .....	4
DÉROULEMENT DE LA PARTIE .....	6
OBJECTIF ET FIN DE LA PARTIE .....	6
TRÉSORS / DÉBUT DE LA PARTIE .....	7
CASES DE LA ROUE .....	7
Usine .....	7
Production .....	7
Importer .....	8
Manoeuvre .....	8
Investisseur .....	11
Taxation .....	12
VARIANTES POUR IMPERIAL 2030.....	13
FOIRE AUX QUESTIONS (FAQ).....	14
CONSEILS STRATÉGIQUES.....	15
A PROPOS DU DÉVELOPPEMENT D'IMPERIAL 2030.....	15
APERÇU RAPIDE: Différences avec «Imperial».....	16

## DESCRIPTION

*Le Monde en 2030. Avec les Etats-Unis d'Amérique, la Russie et l'Europe; les nouvelles grandes puissance tel la Chine, l'Inde et le Brésil qui sont apparues pour participer à la course globale pour la puissance et l'influence. Mais finalement, ces six Etats ne sont que des pantins dans un jeu perfide, car leur destinée est contrôlée par de puissants investisseurs internationaux opérant dans l'ombre. Chaque joueur prend le rôle de l'un de ces investisseurs qui est toujours à l'affut du meilleur retour sur investissement, et par conséquent tente d'avoir, seul, le contrôle sur chaque grande puissance. Mais le contrôle sur un Etat peut également vous échapper, ainsi des changements constants peuvent survenir, et de nouvelles sphères stratégiques et conflits surviennent.*

*Imperial 2030 se joue de 2 à 6 joueurs et allie compétences économique et militaire dans un jeu de stratégie unique sans hasard dû aux dés ou aux cartes.*

Bonus (mil.)	0	1	1	2	2	3	3
Power Increase	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6

India

Brazil

# LE PLATEAU DE JEU

Il y a six Grandes Puissances sur le plateau de jeu: la Russie, la Chine, l'Inde, le Brésil, les Etats-Unis d'Amérique et l'Europe. Ces Grandes Puissances sont également appelées «Nations». Les joueurs prennent le rôle d'Investisseurs Internationaux qui résident en Suisse et contrôlent les gouvernements de ces nations. Par conséquent, la Suisse est une région neutre dans laquelle les armées ne peuvent entrer.

## Pistes des scores

Montre les Points de Puissance des six nations (0 - 25).  
Au-dessus du score actuel en points, on a le Facteur de Puissance.

## Province «Moscou»

Chaque nation a 4 provinces avec une ville chacune. Une usine peut être construite dans ces provinces, comme un chantier naval (12 cités bleues) ou une usine d'armements (12 cités brunes).

## Région extérieure «Mongolie»

Les 27 régions brunes sont situées à l'extérieur des six nations.  
Seules les armées sont autorisées à y pénétrer.



## Roue

C'est ici que les six nations choisissent l'action de leur tour.

## Trésor de l'Inde

Réserve d'argent et des obligations de l'Inde.

## Mer de Tasman

Seuls les navires sont autorisés à pénétrer dans les 11 régions de mers bleues.

## Tableau des Taxes

Suivant le niveau de taxes actuel (1<sup>ère</sup> ligne), le tableau montre le bonus correspondant pour le gouvernement (2<sup>ème</sup> ligne) et l'augmentation des Points de Puissance (3<sup>ème</sup> ligne).

# CONTENU

## Tuiles imprimées

- 1 plateau de jeu
- 54 cartes Obligation des six nations, appelées «Obligation» par la suite (coupures de 2, 4, 6, 9, 12, 16, 20, 25, 30 millions)
- 90 drapeaux en 6 couleurs (15 par nation)
- 6 cartes Drapeau des nations
- 1 carte Investisseur
- La règle du jeu
- 1 introduction rapide

## Pièces en bois

- 48 armées dans les 6 couleurs des nations (10 jaunes, 6 rouges, 8 pour les autres)
- 48 navires dans les 6 couleurs des nations (6 jaunes, 10 rouges, 8 pour les autres)
- 24 usines (12 usines d'armement brunes et 12 chantiers navals bleus clairs)
- 18 marqueurs octogonaux dans les 6 couleurs des nations (un pour la roue, un pour la piste des scores et, comme variante, un pour le tableau des taxes)
- 1 marqueur de tour (pion en bois)

# MISE EN PLACE

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

**Marqueurs des nations:** Un marqueur de chaque nation est placé au centre de la roue, un second marqueur nation est placé sur la première case de la piste des scores («0»). (Le troisième marqueur est seulement utilisé quand on joue avec la variante, voir les explications plus loin)

**Usines:** Chaque nation débute avec deux usines placées sur les cités carrées du plateau de jeu: une usine d'armement brune sur la case brune et un chantier naval bleu clair sur la case bleue claire. Les 12 usines non encore construites sont placées sur le côté du plateau de jeu.

**Obligations:** Les 54 Obligations sont triées suivant leur nation en six piles en ordre ascendant (plus petite valeur au-dessus). Chaque pile est placée sur le trésor de la nation sur le plateau de jeu.

**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 gouvernements remis aux joueurs dépendent du nombre du joueur.

### 4 à 6 joueurs:

Chaque joueur reçoit 13 millions (1 x 5 millions, 4 x 2 millions) de la Banque.

Les six cartes Drapeaux des nations sont distribuées au hasard aux joueurs de manière à ce que chacun en ai une.

### 3 joueurs:

Chaque joueur reçoit 24 millions (2 x 5 millions, 7 x 2 millions) de la Banque.

Les cartes Drapeaux des nations de l'Inde, de la Russie et de la Chine sont distribuées au hasard aux 3 joueurs. Ensuite, chaque joueur reçoit en plus la carte Drapeau de la nation correspondante:

1. Etats-Unis avec l'Inde
2. Brésil avec la Russie
3. Europe avec la Chine

### 2 joueurs:

Chaque joueur reçoit 35 millions (3 x 5 millions, 10 x 2 millions) de la Banque.

Les cartes Drapeaux des nations de la Chine et de la Russie sont distribuées au hasard aux 2 joueurs. Ensuite, chaque joueur reçoit en plus les cartes Drapeaux des nations correspondantes:

- A. Europe et Brésil avec la Chine
- B. Inde et Etats-Unis avec la Russie

La distribution initiale des obligations est indiquée sur le dos des cartes Drapeaux de chaque nation. Chaque joueur prend les obligations indiquées sur le verso de leur(s) carte(s) Drapeau(x) depuis les piles d'obligations et paye le prix au trésor de chaque nation. Après la distribution initiale des obligations entre tous les joueurs, il reste à chaque joueur 2 millions - le restant est dans le trésor des nations.

Chaque joueur garde le(s) carte(s) Drapeaux(x) des nations 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, toutes les cartes Drapeau ne sont pas distribuées au départ. Le ou les cartes Drapeau restantes sont données dans chaque cas aux joueurs qui détiennent l'obligation «2 millions» de cette nation (puisque'ils ont le plus grand crédit). Si aucune obligation d'une nation n'a été distribuée, la carte Drapeau de cette nation reste à la Banque pour l'instant.

Finalement, la carte Investisseur va au joueur à la gauche du joueur qui contrôle la Russie. S'il n'y en a pas, la carte Investisseur va au joueur à la gauche du joueur qui contrôle la Chine.

### Aide pour 2 ou 3 joueurs:

Quand on distribue les cartes Drapeaux des nations, il y a un symbole imprimé au verso de chaque carte:

- 3 joueurs: cartes avec le nombre correspondant
- 2 joueurs: cartes avec la lettre correspondante

En utilisant cette aide, vous pouvez distribuer les cartes Drapeau aux joueurs sans vous référer aux règles.

### Variante pour les joueurs expérimentés:

Cette variante pour la distribution des obligations augmente les possibilités stratégiques et est, par conséquent, recommandée pour les joueurs expérimentés.

Chaque joueur reçoit, de la Banque, la somme de départ suivante:

- A 6 joueurs, 13 millions
- A 5 joueurs, 15 millions
- A 4 joueurs, 19 millions
- A 3 joueurs, 25 millions
- A 2 joueurs, 37 millions

Choisissez un joueur de départ. Ce joueur a le premier choix pour une obligation de la Russie. S'il décide d'en prendre une, il choisit une obligation de la Russie de la pile des obligations et paye son montant au trésor de la Russie, sur le plateau de jeu. Ensuite, dans le sens horaire, tous les joueurs peuvent également décider de prendre une des obligations restantes de la Russie et payent son montant au trésor de la Russie.

Après la Russie, on fait de même pour les obligations de la Chine. Le joueur, assis à la gauche du premier joueur, est le premier à pouvoir choisir une obligation de la Chine. Après cela, tous les autres joueurs, dans le sens horaire, peuvent prendre une obligation restante de la Chine (une par joueur).

Ensuite, les obligations sont données de la même façon dans l'ordre suivant: Inde, Brésil, Etats-Unis et Europe. Le prix de l'obligation doit être payé au trésor respectif.

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

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les six 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 (le total des prix d'achat) 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 tour d'une nation consiste à choisir une case sur la roue. Lors du premier tour d'une nation, le marqueur de la nation 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 marqueur de la nation peut être déplacé gratuitement de une à trois cases vers l'avant; pour chaque case supplémentaire après les trois premières, le joueur qui contrôle le gouvernement de cette nation doit payer à la Banque:

(1 + Facteur Puissance sur la piste des scores) en million

Au début, le Facteur de Puissance de chaque nation est à zéro, par conséquent chaque case supplémentaire coûte 1 million payé à la Banque. Si par exemple, une nation a atteint 17 points de puissance, le Facteur de Puissance est de 3, chaque case supplémentaire coûte 4 millions, ...

Le déplacement maximal sur la roue est de six cases.



### Exemple:



La Chine a 11 points de puissance et est sur la case Investisseur [Investor] de la roue. Afin de choisir Taxation [Taxation] lors du tour suivant, la Chine doit se déplacer de 4 cases. Le Gouvernement Chinois (le joueur) devra payer  $1+2 = 3$  millions à la Banque. Afin de se déplacer de la case Investisseur [Investor] à la case Usine [Factory], le Gouvernement devrait payer 6 millions à la Banque, ...

## OBJECTIF ET FIN DE LA PARTIE

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.

Le score final d'un joueur est l'intérêt de ses obligations multiplié par le Facteur de Puissance de la nation sur la piste des scores, plus son argent en main.

### Exemple:

A la fin de la partie, l'Inde a 17 Points de Puissance; la piste des scores indique Facteur de Puissance «3». L'obligation Indienne de 12 millions génère un intérêt de 5 millions, ce qui donne la valeur suivante:  
 $5 \text{ millions (intérêt)} \times 3 \text{ (Facteur)} = 15 \text{ millions (valeur)}$

Les joueurs additionnent les valeurs de toutes leurs obligations, et après cela, tout 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 le plus grand total de crédits dans la nation qui a le plus de points de puissance gagne. S'il y a toujours une égalité, on compare le total de crédits de la seconde nation avec le plus de points de puissance, ...

## TRÉSORS / DÉBUT DE LA PARTIE

### Séparer les capitaux

Le trésor des six nations Grandes Puissances 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 de les prêter, ni de donner de l'argent des trésors. Cependant, ils peuvent, pour supporter financièrement une nation, donner, n'importe quand, de l'argent personnel au trésor d'une nation.

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, sauf si c'est stipulé dans les règles.

### Début de la partie

La Russie débute la partie; après, les nations se déplacent dans le sens horaire suivant l'ordre de leur trésor au bas du plateau de jeu (1. Russie, 2. Chine, 3. Inde, 4. Brésil, 5. Etats-Unis et 6. Europe).

Le marqueur de tour est utilisé sur chaque case pour indiquer le tour de chaque nation. Si une nation n'a pas encore alloué d'obligation, elle n'a pas encore de gouvernement. Dans ce cas, le tour de cette nation est passé.

Au début de la partie, la carte Investisseur va au joueur assis à la gauche du joueur qui contrôle la Russie. S'il n'y en a pas, la carte Investisseur va au joueur assis à la gauche du joueur qui contrôle la Chine.

## CASES DE LA ROUE

La fonction des cases de la roue est expliquée dans les chapitres suivants.

### USINES [FACTORY]

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

#### Exemple:

*L'Europe a des usines à Paris [Paris] et Londres [London]. Par conséquent sur la case Usine [Factory], une usine peut être construite soit un chantier naval à Rome [Rome] (bleu clair) ou une usine d'armements à Berlin [Berlin] (brun). Pour le faire, il faut payer 5 millions du trésor à la Banque. (Par exemple, s'il y avait une armée hostile à Berlin, seule l'usine de Rome pourrait être construite).*

### 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 navires sont placés sur le plateau de jeu dans la province de leur usine. Le nombre d'armées déjà présentes dans cette région n'a pas d'importance.

#### Exemple:

*L'Europe a des usines à Londres [London], Paris [Paris] et Rome [Rome]. Il y a une armée hostile Chinoise (debout) à Paris, et une armée amicale (couchée) des Etats-Unis à Londres. Sur la case «Production», l'Europe peut placer un navire à Londres et Rome mais pas d'armée à Paris.*



# IMPORTER - MANŒUVRE

## IMPORTER [IMPORT]

La nation peut acheter des armées pour 1 million chacune à la Banque. Le nombre d'unités militaires est toutefois limité à 3 au total. Les armées peuvent être placées dans toutes les provinces ne contenant pas d'armées hostiles (debout). Les navires, par contre, peuvent seulement être placés sur des cités bleues claires (ports). Déployer plusieurs unités militaires dans la même province au même moment est permis.

### Exemple:

*La Chine importe un navire et deux armées, paye 3 millions de son trésor à la Banque. Les trois unités militaires sont placées à Shanghai [Shanghai]. Il aurait été également possible de placer les armées dans l'une des trois autres provinces Chinoises, mais pas le navire.*

## MANŒUVRE [MANEUVER]

Ce tour se décompose en 3 étapes:

### 1. Navire

Tous les navires d'une nation peuvent se déplacer vers une mer adjacente (en traversant une bordure bleue). Après leur production ou importation, les navires restent au port. Par conséquent, leur premier déplacement est toujours vers la mer adjacente au port. Une fois le navire en mer, il ne peut plus retourner sur la terre.

### Exemple de manoeuvre pour les navires:



*Le navire de l'Atlantique Nord [North Atlantic] peut soit se déplacer vers la mer des Caraïbes [Caribbean Sea], le Golf de Guinée [Gulf of Guinea] ou dans la*

*Méditerranée [Mediterranean Sea]. Le navire au port de Londres [London] peut seulement prendre la mer dans l'Atlantique Nord [North Atlantic]. Egalement, tout bateau peut rester où il est.*

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 détruits au taux de 1:1 et les deux sont retirés du plateau de jeu. Si un navire entre dans une mer avec plus d'une nation présente, le gouvernement du navire qui se déplace peut choisir quel navire de la région il souhaite détruire. Si l'envahisseur souhaite rester amical, il doit quand même offrir l'opportunité de faire une bataille aux autres navires présents dans la région. Par conséquent, on demande aux autres navires, l'un après l'autre, s'ils souhaitent livrer bataille. Si aucun camp, après le déplacement, ne déclare directement qu'il veut livrer bataille, tous les navires restent en paix les uns à côté des autres sur la même mer.

Les navires de la nation active qui ne bougent pas peuvent combattre les navires des autres nations présents sur la même mer.

### Exemple de combat naval:



*Si le navire bleu se déplace vers la mer des Caraïbes [Caribbean Sea], Bleu peut décider de comment son navire doit combattre. S'il le fait, Bleu peut décider s'il attaque le navire vert ou le navire rouge. Si Bleu ne veut pas engager le combat, le navire bleu se déplace vers la mer des Caraïbes et demande aux autres s'ils veulent combattre. Si, directement après ce déplacement, ni Rouge, ni Vert ne souhaitent un combat, les trois navires restent sur la mer des Caraïbes.*

### 2. Armées

Toutes les armées d'une nation peuvent se déplacer vers une région adjacente. Autrement, elles peuvent être également 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 dans ces régions.

## MANŒUVRE

Chaque navire peut convoier une seule armée par tour.

Un convoi maritime n'est possible que si une armée est dans une région adjacente à une mer, ou s'il elle atteint cette région par rail (voir paragraphe suivant). Après avoir été convoyée, l'armée doit être à nouveau dans une région terrestre. Un navire qui s'est déplacé durant la phase de mouvement des navires lors du même tour peut toujours être utilisée pour convoier une armée.

### Exemple de transport maritime (convoi):



Une armée de Vladivostok [Vladivostok] peut, via les navires, débarquer en Indonésie. Aussi, elle pourrait débarquer aux Philippines [Philippines], en Indochine [Indochina], à Shanghai [Shanghai], Pékin [Beijing] ou en Corée [Korea]. Dans ces cas, cependant, la seconde armée ne peut plus être convoyée via la mer de Chine car le navire qui s'y trouve a déjà été utilisé pour convoier la première armée. Mais la seconde armée peut débarquer au Japon [Japan], par exemple, car il y a un autre navire dans la mer de Japon [Sea of Japan] qui n'a encore rien convoyé. (Pour atteindre la Corée, un convoi n'est pas nécessaire.)

**Transport ferroviaire:** Chaque nation a réseau ferroviaire interne dans ses provinces qui s'arrête à ses frontières. Si des armées hostiles (debout) sont présentes dans une province, le réseau ferroviaire de cette province est interrompu. Avant ou après son déplacement normal, les armées peuvent être transportées par rail dans le pays, à volonté.

### Exemple de transport ferroviaire:



L'armée Indienne de New Delhi [New Delhi] peut se déplacer librement par rail vers Kolbata [Kolbata] et ensuite utiliser son tour Manœuvre pour envahir soit l'Indochine ou Chongqing [Chongqing]. Une autre possibilité aurait été de se déplacer par rail vers n'importe quelle province côtière et ensuite d'utiliser un convoi maritime via le navire, vers n'importe quelle région entourant l'Océan Indien [Indian Ocean]. L'armée en Afghanistan [Afghanistan] n'a pas cette opportunité car elle n'a pas de connexion directe avec le navire. Si cette armée veut se déplacer en Inde [India], elle peut atteindre toutes les provinces par rail. Mais ce tour «Manœuvre» sera terminé, et elle ne pourrait plus quitter l'Inde via une frontière terrestre ou utiliser un convoi vers une autre région terrestre en utilisant la flotte de l'Océan Indien.

**Batailles:** Une bataille entre armées se déroule de la même façon qu'un combat naval c'est à dire la nation active peut détruire des armées dans des régions terrestres au taux de 1:1. Les armées des nations étrangères peuvent lancer un combat si leur région a été envahie. Les navires et les armées peuvent se battre les uns contre les autres s'ils sont encore au port. Dans ce cas, une armée d'invasion peut attaquer un navire ou un navire peut lancer un combat.

### Entrer dans les 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, de chemin de fer). Par contre, une armée amicale 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.

**Détruire une usine:** Une usine adverse peut être détruite par trois armées s'il n'y a plus d'armées et navires du défenseur 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 des armées hostiles (debout), cette usine ne peut pas être détruite.

### Exemple de destruction d'usine:



*Il y a un chantier naval a Mourmansk [Murmansk] et un navire est toujours au port. D'abord, une armée bleue peut se déplacer de Berlin [Berlin] à Mourmansk et combattre le navire (l'armée de l'envahisseur et le navire sont retirés). Les armées à Rome [Rome]*

*peuvent se rendre à Berlin par rail, ensuite elles se déplacent vers Mourmansk avec l'armée de Berlin. Maintenant, trois armées bleues sont à Mourmansk et peuvent détruire l'usine. Dans ce cas, les trois armées et le chantier naval bleu clair sont retirés du plateau de jeu.*

### 3. Drapeaux

Un drapeau d'une nation est placé dans une région extérieure ou dans une région maritime nouvellement occupée qui ne contient pas d'unités militaires adverses. Les provinces des nations adverses ne peuvent pas recevoir de drapeau.

Un drapeau 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 drapeau précédent est retiré et remplacé par un drapeau de cette nation.

Si une nation a placé ses 15 drapeaux sur le plateau de jeu, elle ne peut plus acquérir de région à taxer. Si cette nation occupe seule de nouvelles régions, les drapeaux des autres nations sont retirés sans être remplacés. Aussitôt que l'un de ses 15 drapeaux est à nouveau disponible, la nation peut le placer dans une région vide.

### Conditions spéciales de la carte:

**Canaux:** Les canaux de Panama et Suez permettent le passage des navires. Ainsi un navire sur la mer des Caraïbes peut directement se déplacer dans le Pacifique Nord, ou passer de la mer Méditerranée directement dans l'Océan Indien et vice versa. Mais si la Colombie [Colombia] (pour Panama) ou l'Afrique du Nord [North-Africa] (pour Suez) sont marqués avec un drapeau, le propriétaire de ce drapeau contrôle le passage sur le canal et peut autoriser ou interdire le passage via le canal. Les armées peuvent être convoyées via les canaux si la nation qui les contrôle avec un drapeau l'autorise. Au début de la partie, il n'y a pas de drapeau, et donc il n'y a pas de restriction sur l'utilisation des canaux.

### Exemple d'utilisation d'un canal

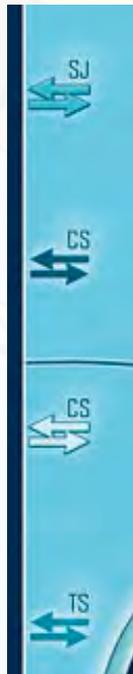
*Le Canal de Suez est contrôlé par les Etats-Unis. S'ils sont d'accord, l'Europe peut déplacer son navire de la Mer Méditerranée [Mediterranean Sea] dans l'Océan Indien [Indian Ocean]. De plus si le navire à Rome [Roma] entre dans la Mer Méditerranée, l'Europe peut alors, par exemple, convoier son armée de Paris [Paris] via les deux navires vers Mumbai [Mumbai],*

# MANŒUVRE - INVESTISSEUR



afin d'occuper le chantier naval Indien. Mais le convoi de l'armée n'est possible que si les Etats-Unis autorise se mouvement.

**La terre est une sphère:** Les régions maritimes sont connectées les unes aux autres d'est en ouest. Sur la droite est illustré la partie gauche du plateau de jeu, montrant des morceaux du Pacifique Nord [North Pacific] et Pacifique Sud [South Pacific]. Les flèches indiquent que le Pacifique Nord est adjacent à la Mer du Japon (SJ) [Sea of Japan] et aussi à la Mer de Chine (CS) [China Sea]. Par conséquent les navires peuvent se déplacer directement du Pacifique Nord vers l'une de ses deux régions maritimes et vice versa, il n'y a aucune restriction sur les convois d'armées via cette route. De même le Pacifique Sud est adjacent à la Mer de Chine (CS) et à la Mer de Tasman (TS) [Tasman Sea]. Cependant, il n'y a pas de connexions de ce type entre le nord et le sud.



**Iles:** Seules les 5 îles : Archipel Japonais [Archipelagos of Japan], Philippines [Philippines], Indonésie [Indonesia], Australie [Australia] et Nouvelle Zélande [New Zealand] sont des régions extérieures et peuvent être occupées par des armées. Les autres îles, comme Madagascar, sont simplement ignorées. La seule île qui peut être atteinte depuis plusieurs régions maritimes est l'Indonésie: le convoi d'armée est possible depuis l'Océan Indien, la Mer de Tasman [Tasman Sea] ou la Mer de Chine [China Sea].

**Entrée interdite:** Les régions polaires blanches, sur le côté nord du plateau de jeu, ne peuvent pas être atteintes tout comme le territoire neutre de la Suisse [Switzerland] où réside la Banque.

## INVESTISSEUR [INVESTOR]

Ce tour se décompose en trois étapes. **Les étapes deux et trois sont également exécutées quand la case Investisseur de la roue est survolée.** Dans ce second cas, l'action de la case atteinte est d'abord réalisée.

### 1. Payer les intérêts

Quand l'action Investisseur survient car un marqueur de nation est sur la case, chaque joueur ayant attribué des obligations à cette nation reçoit des intérêts du trésor national. 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 « Investisseur » ([Investor]) 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.

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 l'obligation de plus petite valeur est remise triée dans la pile de la réserve des obligations de la nation, la nouvelle obligation, de plus grande valeur, est prise de la réserve. Le joueur doit seulement payer la différence entre les deux obligations au trésor de la nation.

#### Exemple:

*Un joueur rend l'obligation Chinoise 4 millions et prend l'obligation Chinoise 12 millions de la réserve. Il paye la différence de 8 millions au trésor Chinois.*

### 3. Investir via une Banque Suisse

Chaque joueur ayant une Banque Suisse et qui ne détient pas la carte Investisseur en même temps peut également investir une fois. Investir via une Banque Suisse se fait de la même façon que pour le joueur ayant la carte Investisseur, mais sans recevoir 2 millions de la Banque.

Si plusieurs joueurs ont une Banque Suisse, investir se fait dans l'ordre du jeu (sens horaire), en commençant par le joueur ayant la carte Investisseur.

# INVESTISSEUR - TAXATION

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 va déterminer le gouvernement de cette nation. Si, en raison de l'allocation des obligations, un nouveau joueur a la plus grande somme de crédits (une égalité n'est pas suffisante), il prend le contrôle du gouvernement de cette nation et reçoit la carte Drapeau de cette nation.

Si un joueur ne contrôle plus de gouvernement, il reçoit une Banque Suisse à la place. Posséder une Banque Suisse dure aussi longtemps que le joueur n'a pas le contrôle d'une nation. S'il reprend le contrôle d'un gouvernement, il doit rendre la Banque Suisse.

Le propriétaire d'une Banque Suisse peut contraindre des nations à s'arrêter sur la case Investisseur de la roue si leur gouvernement souhaite passer par dessus. Cependant, cela peut se faire uniquement si le trésor de la nation a suffisamment d'argent pour payer tous les intérêts.

Finalement, la carte Investisseur va au joueur suivant dans le sens horaire.

## TAXATION [TAXATION]

Ce tour se décompose en quatre étapes.

### 1. Revenu des Taxes

Les taxes nationales proviennent de deux sources:

- 2 millions par usine inoccupée
- 1 million par drapeau

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 23 millions (8 millions pour 4 usines plus 15 millions pour les drapeaux). Le Revenu des Taxes est payé par la Banque au trésor de la nation sur le plateau de jeu.

### 2. Payer la solde des soldats

Le trésor doit payer, à la Banque, un million de solde aux soldats pour chacune de ses armées et navires. Si le trésor est vide, plus aucun paiement n'est effectué.

### 3. Bonus de Réussite

Le gouvernement (le joueur) reçoit un bonus de réussite du trésor. Le bonus est indiqué sur la ligne du milieu du tableau des taxes: 1 million si on a au moins un revenu des taxes de 6 millions, 2 millions si on a au moins un revenu des taxes de 10 millions, ... Si le paiement de la solde des soldats a été si important que le trésor n'a plus assez d'argent pour payer le bonus, le bonus est réduit à ce qui est disponible - parfois zéro.

### 4. Ajouter des points de Puissance

Basé sur son revenu des taxes, la nation gagne des Points de Puissance supplémentaires tel qu'indiqué sur la dernière ligne du tableau des taxes (c'est à dire les Points de Puissance gagnés sont indépendants de la solde des soldats ou du bonus de réussite). Les nouveaux Points de Puissance acquis sont ajoutés aux points précédents sur la piste des scores du dessus du plateau de jeu.

Dès qu'une nation a atteint un total de 25 Points de Puissance, la partie est terminée. S'il arrive, que lors de ce dernier tour de la partie, la case Investisseur vient d'être survolée, plus aucun investissement n'est réalisé (c'est à dire passer les étapes 2 et 3 du tour de l'Investisseur).

0-5	6	8	10	12	14	16	
Bonus (mil.)	0	1	1	2	2	3	3
Power Increase	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6

# TAXATION

## Exemple:



Les Etats-Unis choisissent la case Taxation sur la roue.

1. Le revenu des taxes de 11 millions (3 usines et 5 drapeaux) est payé de la Banque au trésor.
2. Comme les Etats-Unis possèdent deux navires et une armée, son trésor paye 3 millions à la Banque.

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

3. Comme indiqué sur le tableau des Taxes (ligne du milieu), le bonus du gouvernement est de 2 millions. Le joueur qui dirige les Etats-Unis reçoit 2 millions du trésor de la nation.
4. Le tableau des Taxes montre «+4» points (ligne du bas). En conséquence, 4 points sont ajoutés sur la piste des scores pour les Etats-Unis.

## VARIANTES POUR IMPERIAL 2030

Les variantes suivantes peuvent utilisées séparément ou combinées.

### Variante: Sans carte Investisseur

Cette variante apporte moins de changement dans le contrôle des gouvernements.

Retirez la carte Investisseur du jeu. Au lieu d'utiliser la carte Investisseur, chaque joueur investit dans une nation immédiatement après que cette nation ait réalisé son tour.

### Exemple:

Après que la Chine ait réalisé son tour, son propriétaire peut investir dans la Chine. Ensuite tous les autres joueurs peuvent investir dans la Chine, en commençant par le joueur à la gauche du propriétaire de la Chine et en poursuivant dans le sens horaire autour de la table. Ensuite l'Inde réalise son tour.

En plus lors de cette procédure, les joueurs ayant une Banque Suisse peuvent investir une fois dans n'importe quelle nation.

Sur la case Investisseur [Investor] de la roue, seuls les intérêts sont payés. Passer par dessus cette case n'a plus de conséquence spéciale.

Si aucune obligation n'a été choisie pour une nation au début de la partie, les obligations de cette nation peuvent être choisies directement après le tour de la nation qui la précède. Le joueur contrôlant le gouvernement de la nation qui la précède est le premier à investir.

### Variante: Bonus uniquement pour une augmentation des taxes

Cette variante correspond aux règles d'Imperial.

Les joueurs reçoivent seulement un bonus de réussite s'il arrive à augmenter leur revenu des taxes pour la nation qu'il contrôle. Le revenu actuel des taxes est enregistré avec le troisième pion octogonal sur la ligne du milieu du tableau des taxes. Pour chaque case sur laquelle le marqueur se déplace vers la droite, le gouvernement (le joueur) reçoit un bonus d'un million du trésor national. D'autre part, si le revenu des taxes diminue et que le marqueur se déplace vers la gauche, le joueur ne doit rien payer.

### Exemple:

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

Dans la situation ci-dessus, le revenu des taxes de la Chine passe à 12 millions. Le marqueur jaune se déplace donc de 4 cases vers la droite, atteignant la case «3» en dessous du «12». Le joueur contrôlant le gouvernement de la Chine reçoit un bonus de 4 millions du trésor de la Chine.

### **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 «Manoeuvre» [*Maneuver*] sur la roue sont autorisées à combattre contre des armées et/ou des navires adverses.
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. Cela s'applique aussi à une armée «amie» qui entre dans une province.

### **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 ?**

Seules les 5 îles : Archipel Japonais [*Archipelagos of Japan*], Philippines [*Philippines*], Indonésie [*Indonesia*], Australie [*Australia*] et Nouvelle Zélande [*New Zealand*] sont des régions extérieures qui peuvent être atteintes par des armées. Les autres, comme Madagascar, sont simplement ignorées. Le Groenland [*Greenland*] ne peut être atteint, non pas seulement car il n'est pas indiqué, mais parce qu'il fait partie des régions polaires.

### **Que signifie un chemin de fer suspendu ?**

Si, par exemple, une armée Chinoise hostile est à Novosibirsk [*Novosibirsk*], alors dans ce cas il n'est pas possible d'aller à Moscou [*Moscow*] ou Vladivostock [*Vladivostock*] via le chemin de fer. Même entrer via le chemin de fer dans Novosibirsk n'est pas autorisé: ainsi si une armée Russe se déplace d'Ukraine [*Ukraine*] à Moscou [*Moscow*], elle ne peut plus utiliser le chemin de fer pour combattre les Chinois à Novosibirsk.

### **Peut-on placer des drapeaux dans les provinces d'autres 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, d'utiliser le chemin de fer, ou de construire une nouvelle usine.

### **Quand est retiré un drapeau du plateau de jeu ?**

Seulement quand une région est occupée exclusivement par une autre Grande Puissance. Cela signifie que les drapeaux restent si plusieurs unités militaires de plusieurs nations sont présentes, ou s'il n'y a plus aucune unité militaire.

### **Peut-on rendre une obligation ?**

Rendre une obligation n'est possible que si la nation en donne une nouvelle et de plus grande valeur en même temps.

### **Un investisseur peut-il investir deux fois s'il possède une Banque Suisse ?**

Non. Si un joueur utilise la carte Investisseur, il ne peut pas utiliser une Banque Suisse pour investir une seconde fois.

### **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 drapeau placé. D'autre part, la réserve de la Banque est considérée comme illimitée (argent, Banques Suisses).

### **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 à leurs trésors, ou durant le tour de l'Investisseur à allouer une obligation tel que défini dans les règles.

### **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.

### **Quels détroits peuvent être utilisés par les armées ?**

Les armées peuvent passer de Rome [*Roma*] à la Turquie [*Turkey*], et de Paris [*Paris*] à Londres [*London*] (où un chemin de fer existe). Les autres détroits ne peuvent pas être utilisés, ils sont indiqués par une ligne orange brisée.

**Si vous avez des questions supplémentaires, visitez:**

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

## CONSEILS STRATÉGIQUES

### ***N'oubliez pas les Points de Puissance***

Une nation peut faire évoluer ses Points de Puissance, seulement lorsqu'elle construit des usines, place des drapeaux et enfin joue «Taxation». Il n'est pas possible d'éviter les combats avec les autres nations, mais les nations qui lèvent des troupes et font la guerre tout le temps, ne récolteront pas 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 contrôlée par le joueur, 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 sûr 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 «Investisseur» [Investor] de la roue va ralentir la nation, mais c'est en général la meilleure façon de gagner de l'argent.

### ***Utiliser une Banque Suisse***

Une Banque Suisse est très utile pour obtenir de nombreuses petites obligations avec un plus grand taux d'intérêts. Et si les prérequis sont remplis, c'est une très bonne chose de forcer une nation à s'arrêter sur la case «Investisseur» [Investor] pour payer des intérêts.

### ***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 3 usines et 12 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.

### ***Habituellement, combien il y a de tours dans une partie d'Imperial 2030 ?***

Un partie typique d'Imperial 2030 prend plus ou moins 120 tours c'est à dire 20 tours par nation. La partie s'arrête habituellement après que la nation victorieuse ai effectué «Taxation» pour la quatrième fois. Cependant, ceci ne signifie pas nécessairement que le joueur qui contrôle la nation a remporté la partie.

## A PROPOS DU DÉVELOPPEMENT D'IMPERIAL 2030

Après qu'Imperial ai été publié en 2006 et soit devenu un succès majeur, il m'est venu l'idée d'utiliser ce système de jeu pour créer un autre jeu. Le sujet d'investisseurs opérant au niveau international, qui, sont à la recherche du meilleur retour sur investissement en exploitant les nations pour leurs profits personnels, nous a conduit à la crise financière de 2008. La montée en puissance des nouvelles Grandes Puissances comme la Chine, l'Inde et le Brésil a fait germé l'idée de créer une sorte d'Imperial sur une carte du monde, dans le futur. Les conditions géographiques sur une carte du monde sont très différentes de celles de l'Europe, car les territoires neutres occupent un plus grand espace. Avec cela, les règles ont été légèrement changées et simplifiées. Créer un jeu jouable sur une carte du monde requiert quelques ajustements. Cependant, la conception de certaines régions ne devraient pas être interprétées comme une déclaration politique. Imperial 2030 ne propose pas l'indépendance de l'Alaska et du Québec, et les droits d'existences d'Israël et d'autres nations indépendantes ne doivent pas être remis en question.

Imperial 2030 a été testé et figolé par de nombreux groupes de joueurs. Ici à Hambourg, notamment Stephan Borowski, Lars Brüggling, et le groupe de Rieckhof et Jork doivent être mentionnés. En dehors d'Hambourg, mes remerciement spéciaux à Brettspielbären de Berlin, les Heidelbergers de Burg Stahleck, les joueurs du Spielportugal, Martin Wallace et Mark Bigney. Mark, en collaboration avec Ralph Anderson, furent aussi très utiles en traduisant le texte en anglais. Alexander Jung pour ses illustrations sensationnelles, et c'est toujours amusant de travailler ensemble. De nombreuses autres personnes qui ne peuvent être mentionnées ont contribué à la création d'Imperial 2030. Et enfin Peter Dörsam qui ne fut pas qu'un testeur mais l'éditeur - sans lui, Imperial 2030 n'aurait pas été possible.

Mes remerciements à tout ceux qui on aidé à donner vie à ce jeu!

Hambourg, Octobre 2009

Mac Gerdts

## APERÇU RAPIDE - DIFFÉRENCES AVEC IMPERIAL

Les joueurs qui sont déjà familiers avec «Imperial» peuvent trouver les principales différences entre «Imperial 2030» et «Imperial» ci-dessous:

**Obligations:** Chaque nation a une obligation supplémentaire de 30 millions, avec un intérêt de 9 millions (soit 30%).

**Canaux:** Les navires peuvent utiliser le canal de Panama et le canal de Suez et même des armées peuvent être convoyées via les canaux. Si des nations contrôlent la Colombie ou l'Afrique du Nord, elles peuvent empêcher les autres nations d'utiliser leur canal respectif (page 10).

**Taxation:** Pour chaque montant de revenu de taxes, il y a un bonus de réussite fixe, indiqué sur le tableau des taxes (page 12). Donc, le bonus ne dépend pas de l'augmentation du revenu des taxes, et il n'est pas nécessaire d'indiquer le revenu actuel avec un pion du jeu. De plus, le bonus est pris dans le trésor et non de la Banque. Si le trésor est à court d'argent, le bonus est réduit - voir à zéro. (page 13: Variante: Bonus uniquement pour une augmentation des taxes)

**Plateau de jeu:** Les nations ont seulement chacune 4 provinces, et ne peuvent pas construire plus de 4 usines. D'autre part, il y a plus de régions neutres et de régions maritimes que dans «Imperial». Comme la terre est une sphère, les régions maritimes à l'Est et à l'Ouest du plateau de jeu sont adjacentes.

**Appellations:** «Imperial» utilise des jetons Taxe, «Imperial 2030» utilise des petits drapeaux pour occuper les régions taxées. Dans «Imperial» le joueur qui contrôle une nation détient le «Drapeau», dans «Imperial 2030» cette carte est appelée «Carte Drapeau d'une Nation».

**Roue:** Quand on se déplace vers l'avant de plus de 3 cases, le surcoût varie avec le Facteur de Puissance que la nation a déjà atteint sur la piste des scores: payer  $(1 + \text{Facteur de Puissance})$  en millions.

**Banque Suisse:** Tout joueur qui ne possède pas de gouvernement, reçoit à la place une Banque Suisse. Si une nation tente d'éviter la case Investisseur [*Investor*] alors que son trésor a suffisamment d'argent pour payer tous les intérêts, la Banque Suisse peut forcer une nation à s'arrêter sur la case Investisseur [*Investor*] (page 12).

**Almanach:** Il est de tradition pour PD-Games d'ajouter un livret historique avec chaque jeu édité. L'histoire de l'année 2030 est toujours à venir, mais vous pouvez déjà lire certaines fictions sur l'année 2030 ici : [www.pd-verlag.de/im/almanac](http://www.pd-verlag.de/im/almanac)



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

Traduction française - v1.0



LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>