

Imperial 2030 - KSR

Russland beginnt das Spiel, danach geht es in Reihenfolge der Staatskassen am Spielplanrand. Sollte von einem Staat noch kein Kredit vergeben worden sein, entfällt der Zug dieses Staates. Die Investor-Karte erhält zu Beginn der Spieler links vom Spieler der russischen Regierung, bzw. beim Fehlen der Russen erhält die Karte der Spieler links von der chinesischen Regierung.

Ablauf eines Spielzuges:

- ◆ Immer der Spieler, der die höchste Kreditsumme an einen Staat gegeben hat, spielt für diesen.
- ◆ Er bewegt den Spielstein auf dem Rondell mind. 1 Feld (max. 6) im Uhrzeigersinn weiter. 1 - 3 Felder sind frei jedes weitere Feld kostet ihn privat in Mio: je 1 + Machtfaktor des Staates.

Fabrik:

- ◇ Der Staat darf mit der Aktion max. EINE neue Fabrik/Werft bauen. Bau: nur im Heimatland, Waffenfabriken nur in Städten mit braunem Symbol.
- ◇ Werften dürfen nur in Städten mit hellblauem Symbol errichtet werden.
- ◇ In Heimatprovinz einer Stadt dürfen keine feindlichen (aufrecht steh.) Armeen sein, wenn in dieser Stadt eine Fabrik gebaut werden soll. Jede Stadt kann max. 1 Fabrik haben.
- ◇ Die Staatskasse zahlt 5 Mio. in die Bank. Die passende Fabrik wird auf den Plan gesetzt.

Produktion:

- ◇ Jede Waffenfabrik und Werft des Staates darf je 1 Armee bzw. Flotte produzieren.
- ◇ In Heimatprovinz der Fabrik dürfen keine feindlichen (aufrecht steh.) Armeen sein. Ein Besitzer kann ebenfalls nicht in einer fremden Fabrik produzieren.
- ◇ Neue Armeen und Flotten in jeweilige Heimatprovinz ihrer Fabrik stellen. Es ist unerheblich, wie viele Militäreinheiten sich bereits in der Provinz befinden.

↓
kostenlos

Import:

- ◇ Der Staat darf max. 3 Militäreinheiten (Flotte, Armee) für je 1 Mio. bei der Bank kaufen.
- ◇ Aufstellung darf in allen Heimatprovinzen ohne feindliche (aufrecht) Armee erfolgen, Flotten nur in Hafenstädten. Man darf beliebig viele Einheiten in selbe Stadt setzen.

Manöver:

Ablauf erfolgt in Reihenfolge 1 - 3.

1) Flotten:

- ◇ Alle Flotten des Staates dürfen in eine beliebige benachbarte Seeregion ziehen.
- ◇ Nach ihrer Produktion stehen Flotten im Hafen.
- ◇ Der erste Zug einer Flotte geht vom Hafen in die angrenzende Seeregion.
- ◇ Flotten auf See können nicht mehr in einen Hafen ziehen.
- ◇ Zieht eine Flotte in ein Seegebiet mit Flotten anderer Staaten, kommt es zum Kampf, wenn mind. ein beteiligter Staat es verlangt.

Kampf: ➡ Abtausch 1:1 vom Spielplan. Die ziehende Flotte darf ggf. wählen, mit welcher Flotte sie abtauscht. Will die aktive Flotte nicht abtauschen, fragt sie in beliebiger Folge die anderen Flotten dort, ob sie kämpfen wollen.

2) Armeen:

- ◇ Alle Armeen des Staates dürfen in eine beliebige benachbarte Landregion ziehen.
- ◇ Alternativ: Transport mit eigenen Flotten über See (Konvoi).
- ◇ Jede Flotte darf je Zug nur 1 Armee transportieren.
- ◇ Die Armee muss in einer Landregion stehen, die an einer Seeregion mit eig. Flotte grenzt. Nach dem Transport muss die Armee wieder in einer Landregion stehen.

Eisenbahn: Vor oder nach einem Zug darf man Armeen beliebig mit der eigenen Eisenbahn im Inland transportieren, d.h., man kann Armeen beliebig im Inland verschieben. In Provinzen mit feindlicher Armee ist die Eisenbahn unterbrochen.

Kampf: ➡ Abtausch erfolgt 1:1 vom Spielplan. Der aktive Staat darf in Landregionen wählen, mit welcher Armee dort er abtauscht. Eine Flotte im Hafen der Landregion ist auch Kampfteilnehmer.

SPIELENDEN = sobald ein Staat 25 Machtpunkte erreicht hat. SIEGUNKTE ermitteln: Zinsbeträge der eigenen Kredite MAL entsprechend Faktor (0 - 5) multiplizieren. Jede Mio Bargeld = 1 weiterer SP. Patt: bitte in der Spielregel, Seite 6, nachlesen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.03.12
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

UPDATE am 01.03.12 ➡

Provinzen anderer Großmächte betreten:

- ◇ Zieht eine Armee in Heimatprovinz einer anderen Großmacht, entscheidet die Regierung der Armee, ob das in feindlicher oder freundlicher Absicht geschieht. Feindlich = Armee aufrecht in Provinz stellen = Blockade. Befreundete Armee auf Seite legen.
- ◇ Beim nächsten Manöverzug des Staates kann der Status der Armeen geändert werden. Armeen anderer Staaten in der Provinz können dann einen Abtausch verlangen.
- ◇ Hat ein Staat nur eine Fabrik, die nicht feindlich besetzt ist, darf deren Provinz nicht feindlich betreten werden. Armeen anderer Staaten werden beim Betreten der Provinz auf die Seite gelegt.

Fabriken zerstören:

- ◇ Eine fremde Fabrik darf mit 3 Armeen zerstört werden, wenn sich in ihrer Heimatprovinz keine Armeen/Flotten des Verteidigers mehr befinden.
- ◇ Die Fabrik und die 3 Armeen vom Spielplan entfernen. Hat ein Staat nur eine einzige Fabrik, die nicht von feindlichen Armeen besetzt ist, so darf diese Fabrik nicht zerstört werden.

3) Flaggen ablegen:

- ◇ In neu besetzten Land- oder Seeregionen (ohne Militäreinheit anderer Staaten darin) wird eine eigene Flagge abgelegt, nicht aber in Heimatprovinzen anderer Staaten.
- ◇ Durch einen Kampf kann u.U. ein Staat, der nicht am Zuge ist, allein eine Region besetzen. In diesem Fall wird sofort seine Flagge dort hineingelegt.
- ◇ Hat ein Staat alle seine 15 Flaggen schon eingesetzt, wird in weiteren Fällen nur eine evtl. vorhandene gegnerische Flagge in der betreffenden Region entfernt.
- ◇ Sobald einer der 15 Flaggen wieder verfügbar ist, darf sie in besagte Region hinein.

Geografische Besonderheiten:

- ◇ **Panama-Kanal und Suez-Kanal** können in einem Spielzug durchfahren werden. Wer Kolumbien kontrolliert, tut das auch für den Panama-Kanal. Fremde Flotten benötigen eine Erlaubnis.
- ◇ **Die Erde ist eine Kugel:** Daher sind die linken und rechten Spielplanränder miteinander als verbunden anzusehen.
- ◇ **Inseln:** Nur Insel/Inselgruppen mit eigenen Namen sind eigenständige Länder.
- ◇ **Kein Zutritt** besteht zu den weiß eingefärbten Regionen.

Investor:

- ◇ Spielzug in 3 Schritten ausführen - er betrifft nur den Staat, den der aktive Spieler regiert.
- ◇ Schritt 2 und 3 erfolgen auch dann, wenn das Feld "Investor" nur überschritten wird. In diesem Fall wird zunächst der Spielzug des betretenen Feldes vollständig ausgeführt.

1) Zinsen auszahlen:

Jeder Spieler erhält Zinsen aus der Staatskasse dieses Staates, dem er Kredit gegeben hat. Reicht die Staatskasse nicht aus, haftet der die Regierung führende Spieler für die Zinszahlungen an Mitspieler.

2) Investor aktivieren:

Inhaber der Investor-Karte erhält aus der Bank 2 Mio UND darf sofort in einem beliebigen Staat investieren. Das darf nur ein Kredit sein, der noch in der Staatskasse vorhanden ist. Aufstocken ist auch möglich.

3) Als Schweizer Bank investieren: (ohne Regierung)

Jeder Spieler, der eine Schweizer Bank hat und nicht im Besitz der Investor-Karte ist, darf einmal investieren. Reihenfolge ist ab dem Besitzer der Investor-Karte im Uhrzeigersinn.

➡ Am Ende des Investor-Zuges wird geprüft, ob es zu **Regierungswechseln** kommt. Entscheidend ist die Summe aller Kredite eines Spielers im jeweiligen Staat. Gleichstand zählt nicht, es muss eine höhere Summe sein. Patt: Sitzreihenfolge zieht.

➡ Verliert ein Spieler seine letzte Regierung, erhält er eine **"Schweizer Bank"**.

Sobald er **wieder eine Regierung** übernimmt, verliert er die "Schweizer Bank" wieder.

➡ Die Investor-Karte geht an den nächsten Spieler zur Linken.

Steuer:*

- 1) Kassieren = Staat erhält aus Bank 2 bzw. 1 Mio je unbesetzter eig. Fabrik (Wert) / Flagge.
- 2) Machtpunkte addieren = Staat erhält lt. Steueraufkommen/-Leiste 0 - 10 Machtpunkte dazu. Sobald ein Staat mind. 25 Punkte erreicht hat, endet das Spiel. Wurde dabei das Feld "Investor" überschritten, entfallen Punkt 2 und 3 des Investor-Zuges.
- 3) Sold zahlen = Staat zahlt für seine Armeen/Flotten je 1 Mio in die Bank.
- 4) Bonus = Regierung (Spieler) erhält lt. Steueraufkommen einen Bonus aus der Staatskasse.

*Reihenfolge nach Hinweis von Autor Mac Gerds geändert. Machtpunkte gibt es auf Brutto-Steuer!