IMPERIAL 2030

Livret de règles



DocGuillaume - 12/04/2026

TABLE DES MATIÈRES

LE PLATEAU DE JEU 3
CONTENU 4
MATÉRIEL DE JEU 4
MISE EN PLACE 4
DÉROULEMENT DE LA PARTIE 6
OBJECTIF DU JEU - FIN DE PARTIE 7
TRÉSORS - DÉBUT DE LA PARTIE 7
CASES DE LA ROUE 8
- Usine 8
- Production 8
- Importer 8
- Manœuvre 8
- Investisseur 12
- Taxation 13

VARIANTES POUR IMPERIAL 2030 14
FOIRE AUX QUESTIONS (FAQ) 15
CONSEILS STRATÉGIQUES 16
À PROPOS DU DÉVELOPPEMENT D'IMPERIAL 2030 16
APERÇU RAPIDE - DIFFÉRENCES AVEC « IMPERIAL » 17

DESCRIPTION

Le Monde en 2030. Aux côtés des États-Unis, de la Russie et de l'Europe, les nouvelles grandes puissances que sont la Chine, l'Inde et le Brésil ont émergé, prêtes à prendre part à la course globale pour la puissance et l'influence. Mais en fin de compte, ces six États ne sont que des marionnettes dans un jeu perfide, car leur destinée est contrôlée par de puissants investisseurs internationaux agissant dans l'ombre.

Chaque joueur joue le rôle de l'un de ces investisseurs qui est toujours à l'affût du meilleur retour sur investissement et par conséquent tente d'avoir, seul, le contrôle sur chaque grande puissance. Le contrôle sur un État peut également vous échapper, de sorte que des changements surviennent constamment et que de nouvelles configurations stratégiques et de nouveaux conflits apparaissent.

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.

LE PLATEAU DE JEU

Il y a six grandes puissances sur le plateau de jeu : la Russie, la Chine, l'Inde, le Brésil, les États-Unis d'Amérique et l'Europe. Ces grandes puissances sont également appelées « nations ». Les joueurs jouent 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.**

Piste de scores et Facteur de puissance

Le score actuel des six nations est représenté par des Points de Puissance (de 0 à 25).
Au-dessus du score actuel en points est affiché le Facteur de Puissance de la nation (de x0 à x5).

Province « Moscou »

Chaque nation a 4 provinces d'origine de sa couleur, comprenant une ville chacune. Une seule usine peut être construite dans ces provinces : soit un chantier naval (12 villes bleues), soit une usine d'armement (12 villes brunes).

Région extérieure « Mongolie »

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



Roue des actions

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

Tableau des recettes (Action « Taxation »)

Suivant le montant de recette fiscale (1ere ligne), le tableau montre le bonus correspondant pour le joueur (2e ligne) et l'augmentation des Points de Puissance (3e ligne).

Trésor de l'Inde

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

Mer de Tasman

Seuls les navires sont autorisés à entrer dans les 11 régions de mer bleues.

MATÉRIEL DE JEU

Tuiles imprimées

- 1 plateau de jeu
- 54 tuiles Obligations des six nations, appelées « obligations » par la suite (9 tuiles Obligations par nation, en coupures de 2, 4, 6, 9, 12, 16, 20, 25, 30 millions)
- 90 drapeaux de six couleurs (15 par nation)
- 6 grandes tuiles Drapeau (1 par nation)
- 3 jetons Banque Suisse
- 1 tuile Investisseur
- la règle du jeu
- 1 feuillet d'introduction rapide

Pièces en bois

- 48 armées (représentées par des pions chars) dans les 6 couleurs des nations (10 jaunes, 6 rouges, 8 pour les autres)
- 48 navires (représentées par des pions bateau) 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)
- 18 marqueurs octogonaux dans les 6 couleurs des nations (1 pour la roue, 1 pour la piste des scores et, comme variante, 1 pour le tableau des recettes)
- 1 marqueur de tour (pion en bois)

MISE EN PLACE

1. Mise en place initiale (voir illustration 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 de scores (« 0 »). (Le troisième marqueur n'est utilisé qu'avec la variante des taxes, voir les explications plus loin).

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

Obligations : Les 54 obligations sont triées suivant leur nation en six piles par ordre croissant (plus petite valeur au-dessus). Chaque pile est placée sur le trésor de sa nation à l'emplacement correspondant sur le plateau de jeu.

Banque : L'argent est trié et placé près du plateau de jeu et constitue la Banque.



MISE EN PLACE (suite)

2. Distribution des Obligations

L'argent de départ et les gouvernements remis aux joueurs dépendent du nombre de joueur.

4 à 6 joueurs

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

Les six tuiles Drapeau des nations sont distribués au hasard aux joueurs de manière à ce que chacun en ait une.

3 joueurs

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

Les tuiles Drapeau 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 tuile Drapeau de la nation associée correspondante :

1. États-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 tuiles Drapeau des nations de la Chine et de la Russie sont distribuées au hasard aux 2 joueurs. Ensuite, chaque joueur reçoit en plus les tuiles Drapeau des nations associées 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 tuiles Drapeau de chaque nation. Chaque joueur prend les obligations indiquées sur le verso de leur(s) tuile(s) Drapeau 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 réparti dans le trésor des nations.

Chaque joueur garde la ou les tuiles Drapeau des nations qu'il a reçues. Cela indique qu'il a donné la plus grande contribution à la nation et par conséquent **contrôle son gouvernement et la nation**.

À 4 ou 5 joueurs, toutes les tuiles Drapeau ne sont pas distribuées au départ. La ou les tuiles Drapeau restantes sont données dans chaque cas aux joueurs qui détiennent l'obligation « 2 millions » de cette nation. Si aucune obligation d'une nation n'a été distribuée, la tuile Drapeau de cette nation reste à la Banque pour l'instant.

Pour finir, **la tuile Investisseur** va au joueur assis à la gauche du joueur qui contrôle la Russie. S'il n'y en a pas, la tuile Investisseur va au joueur assis à la gauche du joueur qui contrôle la Chine, etc.

Aide pour 2 ou 3 joueurs

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

3 joueurs : cartes avec le nombre correspondant en bas à droite de la tuile (1, 2 ou 3).

2 joueurs : cartes avec la lettre correspondante en bas à gauche de la tuile (A ou B).

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

Variante pour 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 :

À 6 joueurs	13 millions
À 5 joueurs	15 millions
À 4 joueurs	19 millions
À 3 joueurs	25 millions
À 2 joueurs	37 millions

Choisissez aléatoirement **un premier joueur** qui prend le marqueur de tour.

Ce premier joueur a la possibilité d'acheter une obligation de la Russie ou de passer. S'il passe, il n'aura pas d'autre opportunité d'acheter une obligation russe durant ce processus. S'il décide d'en acheter une, il choisit n'importe quelle obligation dans la pile de la Russie et paye son montant au trésor de la Russie. Ensuite, **dans le sens horaire**, tous les joueurs peuvent également décider d'acheter une des obligations restantes de la Russie en payant alors son montant au trésor de la Russie.

MISE EN PLACE (suite)

Après que tous les joueurs ont eu l'opportunité d'acheter une obligation russe, le joueur possédant l'obligation de plus haute valeur **contrôle le gouvernement de la Russie** et prend **la tuile Drapeau** correspondante qu'il place devant lui.

Après la Russie, le marqueur de tour passe au joueur assis à gauche du premier joueur. Celui-ci peut alors, le premier, choisir une obligation de la Chine. Après cela, tous les autres joueurs, dans le sens horaire, peuvent acheter une obligation restante de la Chine (une par joueur). **La tuile Drapeau de la Chine** revient au joueur possédant l'obligation chinoise de plus haute valeur, qui contrôle maintenant **le gouvernement de la Chine**.

Ensuite, les obligations sont proposées de la même façon, dans l'ordre indiqué sur le plateau de jeu Inde, Brésil, Etats-Unis et Europe. Le prix de l'obligation doit être payé au trésor correspondant.

À l'issue de ce processus de distribution des obligations, il peut arriver qu'un joueur contrôle les gouvernements de plusieurs nations ou d'aucune nation, ou encore que des nations ne soient gouvernées par aucun joueur.

Une fois ce processus terminé, **la tuile Investisseur** est remise au joueur assis à gauche du joueur qui contrôle la Russie, s'il existe. Sinon, elle est remise au joueur assis à gauche du joueur qui contrôle la Chine, s'il existe, etc.

Les joueurs ne gouvernant aucune nation reçoivent chacun **un jeton Banque Suisse**.

La partie peut maintenant 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 possède la plus grande valeur cumulée d'obligations d'une nation contrôle le gouvernement de cette nation et décide de ses actions sur le plateau de jeu. Ce joueur est, en quelque sorte, « le gouvernement »de cette nation.
Peu importe le nombre de joueurs, les six grandes puissances (nations) prennent part à chaque partie.

<u>Choisir une case sur la roue</u>

Le tour d'une nation consiste à choisir une case sur la roue. **Lors du premier tour de chaque nation, le joueur la contrôlant peut choisir n'importe quelle action de cette roue**, en plaçant le marqueur de la nation sur l'action choisie. Tous les tours suivants se font en déplaçant le marqueur de la nation sur la roue dans le sens horaire jusqu'à un **déplacement maximal de six cases** ; rester sur place n'est pas autorisé. Le marqueur de la nation peut être déplacé gratuitement d'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 (depuis sa réserve personnelle) à la Banque :
(1 + Facteur Puissance sur la piste des scores) en million(s)



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 et chaque case supplémentaire coûte 4 millions.

<u>Exemple</u> : La Chine a 11 Points de Puissance et son marqueur est sur la case Investisseur [Investor] de la roue.



Afin de choisir l'action Taxation [Taxation] lors du tour suivant, la Chine devra déplacer son marqueur de 4 cases et le joueur contrôlant la Chine devra payer 1+2 = 3 millions à la Banque. Pour choisir l'action Usine [Factory], ce même joueur devra payer 3+3 = 6 millions à la Banque, etc.

OBJECTIF DU JEU - FIN DE 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. Ces points sont ajoutés sur la piste des scores.
Dès qu'une nation a atteint 25 Points de Puissance, la partie prend fin immédiatement après la résolution de l'action en cours. S'il y a une action Investisseur en attente, par déclenchement, celle-ci n'aura alors pas lieu.

Le score final d'un joueur est la somme totale des intérêts de ses obligations multipliée par le Facteur de Puissance de la nation sur la piste de scores, plus l'argent de sa réserve personnelle.

Exemple : A la fin de la partie, l'Inde a 17 Points de Puissance ; la piste des scores indique un Facteur de Puissance «3». L'obligation Indienne de 12 millions génère un intérêt de 5 millions, ce qui donne la valeur suivante : 5 millions (intérêt) x 3 (Facteur) = 15 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 a la valeur cumulée la plus élevée d'obligations dans la nation qui a le plus de Points de Puissance gagne. S'il y a toujours une égalité, on compare la valeur cumulée d'obligations de la seconde nation avec le plus de Points de Puissance, etc.

TRÉSORS - DÉBUT DE PARTIE

Séparer les capitaux

Le trésor des six grandes puissances et l'argent individuel des joueurs doivent toujours être strictement séparés. Les joueurs gèrent les trésors qu'ils contrôlent en tant que fiduciaires. Ils ne sont pas autorisés à disposer personnellement de l'argent de ces trésors, ni à prêter ou donner de l'argent provenant de ces trésors. **Cependant, ils peuvent à tout moment donner de l'argent personnel au trésor d'une nation pour la soutenir financièrement.**

Chaque joueur peut vérifier à tout moment le contenu de tous les trésors à des fins de contrôle, mais il peut garder son argent personnel secret vis-à-vis des autres joueurs.

Les joueurs ne sont pas autorisés à prêter ou donner de l'argent aux autres joueurs. De même, il leur est interdit d'échanger des obligations ou de les céder d'une autre manière que celle prévue par les règles du jeu.

Début de partie

Le joueur contrôlant la Russie, s'il existe, débute la partie. Ensuite, les nations jouent dans l'ordre prédéfini indiqué en 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 vendu d'obligation, aucun joueur ne la contrôle. Dans ce cas, le tour de cette nation est passé.

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

CASES DE LA ROUE

Les effets des cases de la roue sont expliqués dans les chapitres qui vont suivre.

USINE *[Factory]*

La nation peut construire une nouvelle usine du type indiqué sur une ville qui ne contient pas déjà une usine. Les usines d'armement ne peuvent être construites que sur les villes brunes tandis que les chantiers navals ne peuvent être construits que sur les villes bleues.

Une usine ne peut être construite que sur une ville d'une province d'origine de la nation et seulement s'il n'y a pas d'armée hostile (debout) dans cette province. Les armées ennemies peuvent venir dans une province avec le statut amical (pion char couché) ou hostile (pion char debout).

Le coût de construction d'une usine est de **5 millions**, payé depuis le trésor de la nation à la Banque, et une usine de même couleur que la ville est ajoutée sur la province.

Exemple : L'Europe a des usines à Paris [Paris] et Londres [London]. Par conséquent sur la case Usine [Factory], l'Europe peut construire une usine à Rome [Rome] (chantier naval bleu) ou une usine d'armement à Berlin [Berlin] (usine brune). Pour le faire, il faut payer 5 millions du trésor de l'Europe 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'armement et chantier naval d'une nation peut produire respectivement une armée ou un navire gratuitement. **Les usines des provinces d'origine dans lesquelles des armées hostiles (debout) sont présentes ne peuvent pas produire.** Une armée hostile ne peut pas non plus faire produire une usine d'une province étrangère qu'elle occupe.

Les armées et navires produits sont placés sur le plateau de jeu dans la province d'origine de leur usine. **Les navires doivent être placés dans la province, sur les villes bleues (port), et pas directement dans la mer adjacente.**
Le nombre d'unités militaires déjà présentes dans cette région n'a pas d'importance ; il n'y a pas de limite au nombre d'unités pouvant occuper une région.

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 *[Import]*

La nation peut acheter **jusqu'à 3 unités militaires pour 1 million chacune** à la Banque. Les unités militaires peuvent être réparties au choix dans une ou plusieurs provinces de la nation ne contenant pas d'armées hostiles (debout). **Les armées peuvent ainsi être déployées dans n'importe quelle province d'origine, avec ou sans usine, contenant une ville brune ou bleue, mais ne contenant pas d'armées hostiles (debout).**
Les navires, quant à eux, doivent être placés sur les villes bleues (ports) et pas directement dans la mer adjacente.
Il est possible de déployer plusieurs unités militaires dans la même province avec cette action.

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]*

La résolution de cette action se décompose en 3 étapes. On déplace d'abord les navires, puis les armées et enfin on place les drapeaux sur les provinces nouvellement occupées.

1. NAVIRES (± combat)

Tous les navires d'une nation ont 1 point de mouvement chacun et peuvent se déplacer vers une région de mer adjacente (en traversant une bordure bleue). Ils peuvent aussi rester sur place.

CASES DE LA ROUE (Manœuvre)

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 manœuvre 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 mer Méditerranée [Mediterranean Sea]. Le navire au port de Londres [London] peut seulement prendre la mer dans l'Atlantique Nord [North Atlantic]. Autre possibilité : chaque navire peut aussi rester où il se trouve.

Combat de navires : Si un navire se déplace vers une région de mer où des navires d'autres nations sont présents, **il y a un combat si au moins l'un des deux camps le veut.**
Dans un combat, les navires sont détruits au taux de 1:1 et les deux sont retirés du plateau de jeu (ils retournent dans les réserves des joueurs).
Si un navire entre dans une région de 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 livrer un combat (contre lui uniquement) à chaque autre navire présent dans la région de mer. Par conséquent, on demande aux autres navires, l'un après l'autre en sens horaire, s'ils souhaitent livrer combat. Si aucun camp, après le déplacement, ne déclare directement qu'il veut livrer combat, tous les navires restent en paix les uns à côté des autres sur la même région de mer.

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

Exemple de combat de navires :



Si le navire bleu se déplace vers la Mer des Caraïbes [Caribbean Sea], le gouvernement bleu (Bleu) doit décider si son navire combat ou non. S'il décide d'engager un combat, Bleu doit 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 livrer combat, les trois navires restent sur la Mer des Caraïbes.

2. ARMÉES (± combat)

Toutes les armées d'une nation ont 1 point de mouvement chacune et peuvent se déplacer vers une région terrestre adjacente.
Elles peuvent également être transportées par la mer grâce aux navires de leur nation (**convoyage**). De cette manière, elles peuvent traverser une ou plusieurs régions de mer à condition que la nation possède déjà un navire dans ces régions.
Chaque navire ne peut convoyer qu'une seule armée par tour.

Le convoi maritime d'une armée n'est possible que si celle-ci est dans une région adjacente à une région de mer ou s'il elle atteint cette région par **transport ferroviaire préalable** (voir ci-dessous). Après avoir été convoyée, l'armée doit être à nouveau dans une région terrestre (elle ne peut pas rester en pleine mer sur un navire). Un navire qui s'est déplacé durant la phase de mouvement des navires lors du même tour peut toujours être utilisé pour convoyer une armée.

CASES DE LA ROUE (Manœuvre)

Exemple de convoi maritime (convoi) :



Une armée de Vladivostok [Vladivostok] peut, via les navires, débarquer en Indonésie [Indonesia]. Elle pourrait aussi 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 convoyer la première armée. Mais la seconde armée peut débarquer au Japon [Japan], par exemple, car il y a un autre navire dans la mer du Japon [Sea of Japan] qui n'a encore rien convoyé. (Pour atteindre la Corée, un convoi n'est pas nécessaire.)

Exemple de transport ferroviaire :



L'armée Indienne de New Delhi [New Delhi] peut se déplacer librement par rail vers Calcutta [Kolkata] et ensuite utiliser son action « Manœuvre » pour envahir soit l'Indochine [Indochina] 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 son action « Manœuvre » sera terminée, et elle ne pourrait plus quitter l'Inde via une frontière terrestre ou utiliser un convoi vers une autre région terrestre en utilisant le navire de l'Océan Indien, à ce tour-ci.

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

Combat d'armées : Une bataille entre armées se déroule de la même façon qu'un combat de navires, c'est-à-dire que 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 combattre les uns contre les autres si les navires sont encore au port.** Dans ce cas, une armée qui envahit peut attaquer un navire ou un navire peut lancer un combat.

Entrer dans les provinces d'origine 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 et bloque cette province : pas de production, pas d'importation, pas de constructions d'usine, pas de taxation, pas de transport ferroviaire. En revanche, une armée amicale est placée couchée sur son côté et 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 doivent y entrer avec le statut amical (couchées).

Détruire une usine : Une usine adverse peut être détruite par 3 armées s'il n'y a plus d'armées ni navires du défenseur dans la province d'origine contenant l'usine ciblée. **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'une usine :



Il y a un chantier naval à 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 détruits et retirés du plateau de jeu). Les armées à Rome [Roma] peuvent se rendre à Berlin par transport ferroviaire (librement), 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 bleues et le chantier naval bleu de Mourmansk [Murmansk] sont retirés du plateau de jeu.

3. DRAPEAUX

Un drapeau d'une nation est placé dans une région extérieure ou dans une région de mer nouvellement occupée qui ne contient pas d'unités militaires adverses. **Les provinces d'origine 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 un combat, 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

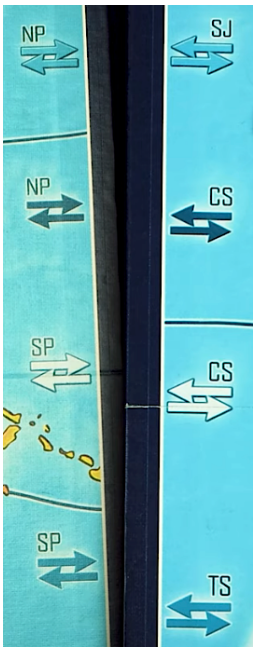
Canaux : Les canaux de Panama et Suez permettent le passage des navires. Ainsi un navire sur la mer des Caraïbes [*Caribbean Sea*] peut directement se déplacer dans le Pacifique Nord [*North Pacific*] ou passer de la mer Méditerranée [*Mediterranean Sea*] directement dans l'Océan Indien [*Indian Ocean*] et vice versa. Mais si la Colombie *[Colombia]* (pour le canal de Panama) ou l'Afrique du Nord *[North-Africa]* (pour le canal de Suez) sont marqués avec un drapeau, le propriétaire de ce drapeau contrôle le passage sur le canal et peut autoriser ou interdire le passage des navires via le canal. Les armées peuvent être convoyées via un canal si la nation qui le contrôle (avec son drapeau) l'autorise. Au début de la partie, il n'y a pas de drapeau et il n'y a donc 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, convoyer son armée de Paris [Paris] vers Mumbai [Mumbai] via ses deux navires, afin d'occuper le chantier naval indien. Mais le convoyage maritime de l'armée n'est possible que si les Etats-Unis autorisent ce 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 du 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 connexion de ce type entre le nord et le sud.



Iles : Seules les 5 îles Japon [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 qui sont sans nom sur le plateau de jeu, 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*] et la mer de Chine [*China Sea*].

Accès interdit : Les régions polaires blanches, sur le bord 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]*

La résolution de cette action se décompose en 3 étapes. **Les étapes 2) et 3) 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 possédant des obligations de cette nation reçoit les intérêts correspondants depuis le trésor de cette nation.** Le montant des intérêts de chaque obligation figure dans le coin supérieur gauche de la tuile Obligation.
Si le trésor n'a pas assez d'argent pour payer tous les intérêts des 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 joueurs avec son argent personnel.

2. ACTIVER L'INVESTISSEUR

Le joueur qui détient la tuile « Investisseur » [*Investor*] **reçoit 2 millions de la Banque** et peut les investir dans une nation de son choix. Il doit choisir entre **acheter une nouvelle obligation** qu'il paye intégralement **ou remplacer une obligation possédée par une autre de plus grande valeur** en ne payant que la différence. Le joueur paye le trésor de la nation choisie depuis sa réserve personnelle. L'obligation remplacée retourne dans la pile de la réserve d'obligations de la nation.

Exemple : Un joueur rend l'obligation chinoise 4 millions et prend celle de valeur 12 millions. Il paye la différence de 8 millions au trésor de la Chine.

3. INVESTIR VIA UNE BANQUE SUISSE

Chaque joueur ayant un **jeton Banque Suisse** et qui ne détient pas la tuile 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 les 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 tuile Investisseur.

A la fin du tour « Investisseur », on évalue pour chaque nation les obligations possédées par les joueurs afin de voir s'il y a des changements de gouvernements. Ainsi, suite aux achats d'obligations, si un nouveau joueur a la plus grande somme d'obligations d'une nation (une égalité n'est pas suffisante), il prend le contrôle du gouvernement de cette nation et reçoit la carte Drapeau de cette nation. Si plusieurs joueurs sont à égalité pour cette somme, la carte Drapeau revient au joueur assis le plus près de la tuile Investisseur en sens horaire.

Si un joueur ne contrôle plus aucun gouvernement, il reçoit un jeton Banque Suisse à la place. Un joueur conserve son jeton Banque Suisse aussi longtemps qu'il ne contrôle aucune nation. S'il reprend le contrôle d'un gouvernement, il doit rendre son jeton Banque Suisse.
Le propriétaire d'un jeton Banque Suisse peut contraindre une nation à s'arrêter sur la case « Investisseur » de la roue alors qu'elle la survolait sinon. Cependant, cela ne peut se faire que si le trésor de la nation a suffisamment d'argent pour payer tous les intérêts.

Pour finir, la **tuile Investisseur** est passée au joueur suivant en sens horaire.

TAXATION *[Taxation]*

La résolution de cette action se décompose en 4 étapes.

1. RECETTES FISCALES

Les recettes fiscales d'une nation proviennent de deux sources :

- **2 millions par usine non bloquée**
- **1 million par drapeau**

Une usine est non bloquée lorsqu'il n'y a pas d'armée hostile dans la province de l'usine.
La recette fiscale maximale possible est de 23 millions (8 millions pour 4 usines plus 15 millions pour les drapeaux). **Cette somme est payée par la Banque au trésor de la nation**.

2. PAIEMENT DE LA SOLDE DES SOLDATS

Le trésor de la nation doit payer à la Banque **1 million pour chaque armée et navire,** ce qui correspond à la solde des soldats. Si le trésor est vide, plus aucun paiement n'est effectué.

3. BONUS DE RÉUSSITE

Le joueur contrôlant la nation reçoit un bonus de réussite du trésor. Le bonus est indiqué sur la ligne du milieu du tableau des recettes [*Tax*] : 1 million si les recettes fiscales sont de 6 à 9 millions, 2 millions si les recettes fiscales sont de 10 ou 11 millions, etc.

Tax (mil.)	0-5	6	8	10	11	12	13
Bonus (mil.)	0	1	1	2	2	3	3
Power Increase	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6

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, ce dernier est réduit à ce qui est disponible, et peut parfois être nul.

4. AJOUTER DES POINTS DE PUISSANCE

La nation gagne des Points de Puissance en fonction du montant de la recette fiscale, comme indiqué sur la **dernière ligne du tableau des recettes**. Les Points de Puissance gagnés sont indépendants de la solde des soldats ou du bonus de réussite et sont ajoutés aux points précédents sur la piste de scores située en haut du plateau de jeu.

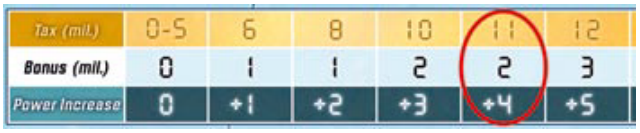
CASES DE LA ROUE (Taxation)

Dès qu'une nation a atteint un total de 25 Points de Puissance, la partie prend fin immédiatement après la résolution de l'action en cours. Si la case Investisseur venait d'être survolée lors de ce dernier tour, les étapes 2) et 3) n'ont pas lieu et aucun investissement n'est réalisé. Les joueurs procèdent alors au calcul des scores finaux (voir la rubrique *Fin de partie* ci-dessus).

Exemple : Les Etats-Unis choisissent la case Taxation [Taxation] sur la roue.



1. La recette fiscale de 11 millions (3 usines et 5 drapeaux) est payée de la Banque au trésor.
2. Comme les Etats-Unis possèdent deux navires et une armée, son trésor paye 3 millions à la Banque.



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

VARIANTES POUR IMPERIAL 2030

Les variantes suivantes peuvent être utilisées séparément ou combinées.

Variante : Sans carte Investisseur

Cette variante apporte moins de changement dans le contrôle des gouvernements.
Retirez du jeu la tuile Investisseur. Au lieu d'utiliser la tuile Investisseur, chaque joueur peut investir dans une nation immédiatement après que cette nation a réalisé son tour.

Exemple : Après que la Chine a 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.

Outre cette procédure, les joueurs ayant un jeton Banque Suisse peuvent investir une fois dans la nation de leur choix.

Sur la case Investisseur [*Investor*] de la roue, seuls les intérêts sont payés (étape 1). Survoler cette case n'a plus de conséquence spéciale (les étapes 2 et 3 ne sont pas effectuées).

Si aucune obligation d'une nation n'a été achetée au début de la partie, les obligations de cette nation peuvent être choisies directement après le tour de la nation qui la précède.

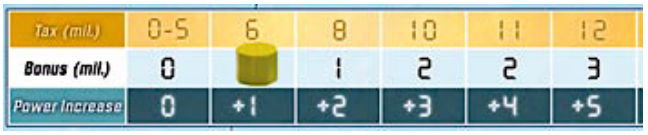
Le joueur contrôlant la nation qui la précède est le premier à pouvoir investir.

Variante : Bonus uniquement pour une augmentation de la recette fiscale

Cette variante correspond aux règles d'Imperial.

Les joueurs reçoivent un bonus de réussite uniquement s'ils parviennent à augmenter la recette fiscale des nations qu'ils contrôlent. La recette fiscale actuelle de chaque nation est enregistrée avec le troisième pion octogonal sur la ligne du milieu du tableau des recettes. Pour chaque case sur laquelle le marqueur se déplace vers la droite, le joueur reçoit un bonus d'1 million du trésor national. À l'inverse, si la recette fiscale diminue et que le marqueur se déplace vers la gauche, le joueur ne doit rien payer.

Exemple :



Dans la situation ci-dessus, la recette fiscale 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 la Chine reçoit un bonus de 4 millions du trésor de la Chine.

FOIRE AUX QUESTIONS (FAQ)

Une usine peut-elle être détruite par une flotte ?
Les navires 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 « Manœuvre » [*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'un contre l'autre ?
C'est possible seulement 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 : Japon [*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 parce que son nom n'est pas indiqué, mais parce qu'il fait partie des régions polaires.

Que signifie un transport ferroviaire 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 armée hostile dans une province d'origine d'une nation étrangère y bloque : Factory (création d'usine), Import (achat d'unités militaires), Taxation (recette fiscale de l'usine) et le transport ferroviaire.

Quand est retiré un drapeau du plateau de jeu ?
Seulement quand une région est occupée exclusivement par une seule autre grande puissance. Cela signifie que les drapeaux restent si plusieurs unités militaires de plusieurs nations sont présentes (amicales) 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 vend une nouvelle et de plus grande valeur en même temps (échange lors des étapes 2) et 3) de l'action « Investisseur ».

Un investisseur peut-il investir deux fois s'il possède une Banque Suisse ?
Non. Si un joueur utilise la tuile 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 peuvent être déployés et plus aucun drapeau placé. D'autre part, la réserve de la Banque est considérée comme illimitée (argent, jetons Banque Suisse).

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 acheter 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 tunnel ferroviaire 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

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 l'action « 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 permette 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'intérêt. 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 très rapidement sur la piste de scores. Une nation a besoin de 3 usines et 12 régions taxables seulement 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 ?

Une 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 a effectué l'action « Taxation » pour la quatrième fois. Cependant, ceci ne signifie pas nécessairement que le joueur qui contrôle la nation a remporté la partie.

À PROPOS DU DÉVELOPPEMENT D'IMPERIAL 2030

Après qu'Imperial a été publié en 2006 et est 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 germer 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 devrait 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 fignolé par de nombreux groupes de joueurs. Ici à Hambourg, notamment Stephan Borowski, Lars Brügging, et le groupe de Rieckhof et Jork doivent être mentionné. En dehors d'Hambourg, mes remerciements 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 tous ceux qui ont 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 des armées peuvent même 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 11).

Taxation : Pour chaque montant de recette fiscale, il y a un bonus de réussite fixe, indiqué sur le tableau des recettes (page 13). Donc, le bonus ne dépend pas de l'augmentation de la recette fiscale, et il n'est pas nécessaire d'indiquer la recette actuelle avec un pion du jeu. De plus, le bonus est pris dans le trésor de la nation et non depuis la Banque. Si le trésor est à court d'argent, le bonus est réduit - voir même à zéro. (page 14 : Variante : Bonus uniquement pour une augmentation de la recette fiscale)

Plateau de jeu : Les nations ont seulement chacune 4 provinces d'origine et ne peuvent pas construire plus de 4 usines. D'autre part, il y a plus de régions neutres et de régions de mer 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 « tuile 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 de scores : payer (1 + Facteur de Puissance) en millions.

Banque Suisse : Tout joueur qui ne contrôle pas de gouvernement reçoit à la place un jeton 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 cette nation à s'arrêter sur la case Investisseur [*Investor*] (page 13) afin que celle-ci paie des intérêts.

www.pd-verlag.com

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

Nouvelle traduction française et mise en page : *DocGuillaume* - 12/04/2026