

# IMPERIAL

MAC GERDTS

# SPIELREGEL



**PD**  
VERLAG

TEL 08 9 1 23 45 67

# INHALT

---

Spielplan.....	3
Spielmaterial.....	4
Spielvorbereitung.....	4
Spielablauf.....	6
Spielziel / Spielende.....	6
Staatskassen / Spielbeginn.....	7
Aktionsfelder.....	7
Fabrik.....	7
Produktion.....	7
Import.....	8
Manöver.....	8
Investor.....	11
Steuer.....	12
Strategietipps.....	13
Zur Geschichte von Imperial.....	13
Häufige Fragen (FAQ).....	14
Variante zu Imperial.....	15
Regeländerungen.....	15

# BESCHREIBUNG

---

*Europa im Zeitalter des Imperialismus.*

*Internationale Investoren versuchen, in Europa den größten Einfluss zu erwerben. Mit ihren Krediten kontrollieren sie die Politik der sechs Großmächte Österreich-Ungarn, Italien, Frankreich, Großbritannien, Deutsches Reich und Russland. Diese Staaten errichten Fabriken, bauen Flotten und stellen Armeen auf. Sie expandieren, führen Kriege und nehmen Steuern ein, um ihren Investoren Zinsen zu zahlen.*

*Jeder Spieler repräsentiert einen internationalen Investor und kontrolliert zu Beginn mindestens eine Großmacht. Durch neue Kredite kann die Kontrolle über Staaten wechseln. Dabei ändert sich auch die Anzahl der Großmächte, die ein Investor kontrolliert. Dieser Wechsel im europäischen Kräftegleichgewicht führt ständig zu neuen Spielsituationen, strategischen Allianzen und Konflikten.*

*Imperial ist ein abwechslungsreiches Strategiespiel ohne Würfel- oder Kartenglück für zwei bis sechs Spieler ab ca. 12 Jahren. Die Spieldauer liegt bei ca. 2 bis 3 Stunden.*

**Version 2010, 3. Auflage**

# SPIELPLAN

Auf dem Spielplan gibt es sechs Großmächte: Österreich-Ungarn, Italien, Frankreich, Großbritannien, Deutsches Reich und Russland. Diese Großmächte werden nachfolgend auch als „Staaten“ bezeichnet. Jede Großmacht hat 5 Heimatprovinzen. Landgebiete außerhalb der Großmächte werden als „Landregionen“ bezeichnet.

## Rondell

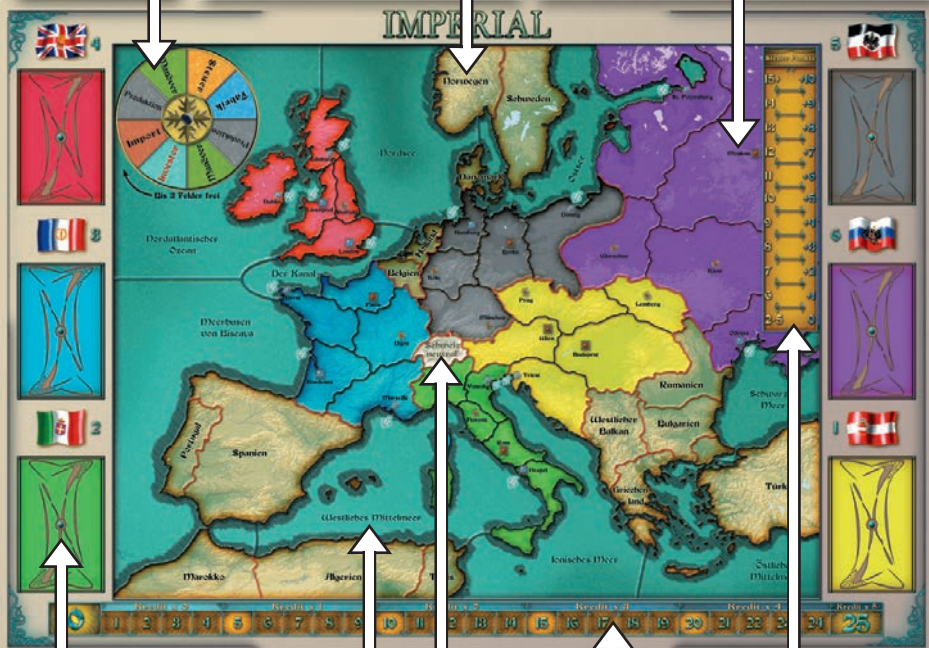
Hier wählen die 6 Staaten ihre Aktionen aus.

## Landregion „Norwegen“

Die braun eingefärbten Landregionen liegen außerhalb der 6 Großmächte. Sie tragen Namen und dürfen nur von Armeen betreten werden.

## Provinz „Moskau“

Jeder Staat besitzt 5 Heimatprovinzen mit jeweils einer Stadt. In jeder Stadt kann eine Fabrik gebaut werden, und zwar entweder als Wert (hellblau) oder als Waffenfabrik (braun).



## Staatskasse von Italien

Ablage für die italienischen Kredite und das italienische Geld.

## Seeregion „Westliches Mittelmeer“

Die blauen Seeregionen dürfen nur von Flotten betreten werden.

## Schweiz

Einzige Region, die nicht betreten werden darf (Heimat der Investoren).

## Machtleiste

Hier werden die erreichten Machtpunkte der sechs Staaten markiert.

## Steuerleiste

Die Steuereinnahmen der Staaten werden hier markiert.

# SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 48 Armeen in 6 Farben (10 gelbe, 6 rote, alle anderen 8)
- 48 Flotten in 6 Farben (6 gelbe, 10 rote, alle anderen 8)
- 90 Flaggen in 6 Farben (15 Flaggen für jede Großmacht)
- 30 Fabriken (je 15 braune Waffenfabriken und 15 hellblaue Werften)
- 6 achteckige Spielsteine in 6 Farben (für das Rondell)
- 12 achteckige niedrige Spielsteine in 6 Farben (Steuerleiste und Machtleiste)
- 1 Zugmarker (Holzfigur)
- 54 Karten der Kredite an die sechs Großmächte, nachfolgend „Kredite“ genannt (Kredithöhe: 2, 4, 6, 9, 12, 16, 20, 25, 30 Mio.; Zinshöhe: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 Mio.)
- 6 Flaggenkarten (Rückseite: Startkredite)
- 1 Investorkarte
- 3 Schweizer Banken
- Banknoten: 35 x 1 Mio., 55 x 2 Mio., 25 x 5 Mio. und 15 x 10 Mio.
- 1 Spielregel
- 1 Schnelleinstieg
- 1 Almanach der sechs Großmächte

# SPIELVORBEREITUNG

## 1. Spiel aufbauen (siehe Abbildung unten)

**Spielsteine:** Die großen achteckigen Spielstein werden in die Mitte des Rondells gestellt. Je ein niedriger achteckiger Spielstein jeder Farbe wird auf das unterste Feld der Steuerleiste („2-5“) und auf das erste Feld der Machtleiste („0“) gestellt.

**Fabriken:** Jeder Staat startet mit zwei Fabriken, die auf dem Spielplan in den quadratischen Städten platziert werden. In den braunen Städten eine braune Waffenfabrik, in den hellblauen Städten

eine hellblaue Werft. Die noch nicht gebauten 18 Fabriken werden neben dem Spielplan als Vorrat der Bank abgelegt.

**Kredite:** Die 54 Kredite werden nach ihren Staaten in sechs Stapeln aufsteigend sortiert. Jeder Stapel wird in die Staatskasse der zugehörigen Großmacht gelegt.

**Bank:** Das Spielgeld wird sortiert und neben dem Spielplan als Bank abgelegt.



# SPIELVORBEREITUNG

## 2. Kredite verteilen

Die anfänglichen Kredite sind auf der Rückseite der Flaggenkarten abgebildet. Abhängig von der Spielerzahl erhalten die Spieler Startgeld und Flaggenkarten ausgehändigt.

### 4 bis 6 Spieler:

Jeder Spieler erhält aus der Bank ein Startgeld von 13 Mio. (1 x 5 Mio., 4 x 2 Mio.). Die 6 Flaggenkarten werden verdeckt gemischt und reihum so an die Mitspieler verteilt, dass jeder eine Flaggenkarte erhält.

### 3 Spieler:

Jeder Spieler erhält aus der Bank ein Startgeld von 24 Mio. (2 x 5 Mio., 7 x 2 Mio.). Die Flaggenkarten von Österreich-Ungarn, Italien und Frankreich werden verdeckt gemischt und reihum an die Mitspieler verteilt. Nachfolgend erhält jeder Spieler eine weitere Flaggenkarte:

- Großbritannien zu Österreich-Ungarn
- Russland zu Italien
- Deutsches Reich zu Frankreich

### 2 Spieler:

Jeder Spieler erhält aus der Bank ein Startgeld von 35 Mio. (3 x 5 Mio., 10 x 2 Mio.). Die Flaggenkarten von Österreich-Ungarn und Italien werden verdeckt gemischt und an die Mitspieler verteilt. Nachfolgend erhält jeder Spieler zwei weitere Flaggenkarten:

- Frankreich und Deutsches Reich  
zu Österreich-Ungarn
- Russland und Großbritannien zu Italien

Die **Anfangsverteilung der Kredite** ist auf der Rückseite der Flaggenkarten abgebildet. Die Spieler nehmen jeweils die Kredite, die auf der Rückseite ihrer Flaggenkarte(n) abgebildet sind, aus ihrem Kreditstapel und zahlen den Kreditbetrag in die Staatskasse des jeweiligen Staates ein. Wenn alle anfänglichen Kredite verteilt sind, liegt das Startgeld der Spieler jeweils bis auf 2 Mio. in den Staatskassen auf dem Spielplan.

Wer einem Staat die höchste Kreditsumme gegeben hat, stellt dort die Regierung. Dies wird jeweils durch den Besitz der Flaggenkarte dieses Staates angezeigt. Daher behalten alle Spieler

zunächst ihre ausgehändigten Flaggenkarten und legen sie mit der Vorderseite nach oben bei sich ab.

Bei 4 und 5 Spielern sind noch nicht alle Flaggenkarten verteilt. Die restlichen Flaggenkarten erhält jeweils der Spieler, der diesem Staat 2 Mio. Kredit gegeben hat (er hat die höchste Kreditsumme). Ist kein Kredit aus dem Kreditstapel des Staates vergeben, bleibt die Flaggenkarte zunächst in der Bank liegen.

## Kredite verteilen für erfahrene Spieler

Diese Variante der Kreditverteilung erhöht die strategischen Möglichkeiten und wird daher erfahrenen Spielern empfohlen.

Jeder Spieler erhält aus der Bank folgendes Startgeld:

- bei 6 Spielern 15 Mio.,
- bei 5 Spielern 18 Mio.,
- bei 4 Spielern 22 Mio.,
- bei 3 Spielern 28 Mio.,
- bei 2 Spielern 40 Mio..

Ein durch Los bestimmte Spieler (Startspieler) darf zuerst einen Kredit von Österreich-Ungarn aussuchen. Nimmt er einen österreichisch-ungarischen Kredit an sich, zahlt er den Betrag des Kredites in die österreichisch-ungarische Staatskasse, die sich auf dem Spielplan befindet. Danach dürfen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn jeweils einen noch freien österreichisch-ungarischen Kredit auswählen und in die Staatskasse einzahlen.

Nach Österreich-Ungarn werden Kredite an Italien vergeben. Der links vom Startspieler sitzende Spieler darf zuerst einen italienischen Kredit auswählen. Danach dürfen alle anderen Spieler im Uhrzeigersinn jeweils einen noch freien italienischen Kredit auswählen.

Auf diese Weise werden danach reihum auch in Frankreich, Großbritannien, dem Deutschen Reich und Russland Kredite vergeben. Der Betrag eines ausgewählten Kredites muss jeweils in die Staatskasse eingezahlt werden. Wer danach keine Regierung führt, erhält stattdessen eine Schweizer Bank ausgehändigt.

# SPIELBLAUF

Auf dem Spielplan agieren die sechs imperialen Großmächte (Staaten). Die Spieler sind Investoren, die diesen Staaten Kredite geben. Der Spieler, der einem Staat die höchste Kreditsumme gegeben hat, übt die Kontrolle über die Regierung des Staates aus und entscheidet daher über die Spielzüge auf dem Spielplan. Nachfolgend wird dieser Spieler deshalb auch als „Regierung“ des Staates bezeichnet.

Unabhängig von der Anzahl der Mitspieler sind an jedem Spiel alle 6 Großmächte (Staaten) beteiligt.

## Spielzug

In jedem Spielzug eines Staates wird auf dem Rondell ein neues Feld ausgewählt und der Staat führt die entsprechende Aktion aus. Im ersten Zug eines Staates wird hierbei der Spielstein auf ein beliebiges Feld des Rondells gesetzt. Alle späteren Spielzüge werden auf dem Rondell durch Vorrücken des Spielsteins im Uhrzeigersinn ausgewählt. Ein Stehenbleiben auf dem bisherigen Feld ist dabei nicht möglich. Beim Vorrücken darf jeweils eines der drei vorausliegenden Felder kostenfrei ausgewählt werden. Jedes weiter entfernt liegende Feld kostet den Spieler, der die Regierung führt, 2 Mio. an die Bank. Auf dem Rondell darf insgesamt um maximal 6 Felder vorgerückt werden.



## Beispiel:

*Italien steht auf dem Spielfeld „Investor“. Um im nächsten Zug „Steuer“ auszuwählen, muss Italien 4 Felder vorrücken. Die Regierung von Italien (Spieler mit der Flagge) muss entsprechend 2 Mio. an die Bank zahlen. Um alternativ von „Investor“ auf „Fabrik“ vorzurücken, müsste die Regierung 4. Mio. an die Bank zahlen usw.*

# SPIELZIEL / SPIELENDE

Entsprechend ihrer ökonomischen Macht (Fabriken) und ihrer militärischen Macht (mit Flaggen markierte See- und Landregionen) sammeln die Staaten im Laufe des Spiels Machtpunkte, die auf der Machtleiste markiert werden. Sobald ein Staat 25 Machtpunkte erreicht hat, endet das Spiel.

Zur Ermittlung der Siegpunkte der Spieler werden nun die Zinsbeträge der Kredite mit den Faktoren auf der Machtleiste gewichtet.

## Beispiel:

*Frankreich hat 17 Machtpunkte, auf der Machtleiste lässt sich der Faktor „3“ ablesen. Der französische Kredit über 12 Mio. hat eine Zinszahlung von 5 Mio. und liefert somit folgenden Wert: 5 Mio. x 3 = 15 Mio.*

Die Spieler zählen die Werte für alle ihre Kredite zusammen und addieren noch die Summe ihres Bargelds. Jede Mio., die sich so ergibt, zählt einen Siegpunkt. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der im Staat mit den meisten Machtpunkten den höheren Kreditbetrag besitzt. Gibt es auch hier einen Gleichstand, werden die Kreditbeträge im Staat mit den zweitmeisten Machtpunkten verglichen usw.

# STAATSKASSEN / SPIELBEGINN

## Getrennte Kassen

Die Staatskassen der sechs Großmächte und das private Geld der Spieler bilden jeweils strikt getrennte Kassen. Die Spieler verwalten die von ihnen kontrollierten Staatskassen treuhänderisch. Sie dürfen über die Staatskasse nicht privat verfügen und aus der Staatskasse weder Geld verleihen noch verschenken. Es ist den Spielern jedoch gestattet, einer Staatskasse jederzeit privates Geld zu schenken, um sie finanziell zu unterstützen.

Jeder Spieler darf den Inhalt aller Staatskassen jederzeit zu Kontrollzwecken einsehen, sein eigenes privates Geld jedoch vor den anderen Spielern geheim halten.

Spieler dürfen untereinander weder Geld verleihen oder verschenken. Sie dürfen auch nicht mit ihren Krediten untereinander handeln oder sie auf andere Art weitergeben.

## Spielbeginn

Das Spiel beginnt Österreich-Ungarn, danach ziehen die Staaten im Uhrzeigersinn entsprechend der Reihenfolge ihrer Staatskassen am Spielfeldrand (1. Österreich-Ungarn, 2. Italien, 3. Frankreich, 4. Großbritannien, 5. Deutsches Reich und 6. Russland). Mit dem Zugmarker wird jeweils der Staat markiert, der am Zug ist.

Sollte von einem Staat noch kein Kredit vergeben worden sein, hat der Staat noch keine Regierung. In diesem Fall wird der Zug dieses Staates ausgelassen.

Die Investor-Karte erhält zu Beginn der Spieler, der links von dem Spieler mit der österreich-ungarischen Regierung sitzt. Führt kein Spieler die österreich-ungarische Regierung, erhält der Spieler links von dem Spieler mit der italienischen Regierung die Investor-Karte.

# AKTIONSFELDER

Die Bedeutung der Aktionsfelder auf dem Rondell wird im Folgenden erläutert.

## FABRIK

Der Staat darf maximal eine neue Fabrik bauen. Waffenfabriken dürfen nur in braunen und Werften nur in hellblauen Städten gebaut werden. Eine Fabrik darf nur in einer eigenen Stadt gebaut werden, in deren Heimatprovinz sich keine feindlichen (aufrecht stehenden) Armeen befinden. In jeder Stadt darf sich nur eine Fabrik befinden. Der Staat zahlt 5 Mio. in die Bank, und die gewählte Fabrik wird auf dem Spielplan in der jeweiligen Stadt aufgestellt.

### Beispiel:

*Das Deutsche Reich hat Fabriken in Berlin und Hamburg. In Köln befindet sich eine feindliche Armee. Eine Fabrik kann daher nur in München oder Danzig gebaut werden. Das Deutsche Reich kann also auf dem Feld „Fabrik“ entweder eine Werft in Danzig (hellblau) oder eine Waffenfabrik in München (braun) aufstellen. Hierfür müssen 5 Mio. aus der Staatskasse an die Bank gezahlt werden.*

## PRODUKTION

Jede Waffenfabrik und Werft des Staates darf je eine Armee bzw. je eine Flotte produzieren. Die Produktion ist kostenfrei. Fabriken, in deren Heimatprovinz sich feindliche (aufrecht stehende) Armeen befinden, können nicht produzieren. Auch der Besatzer selbst kann in einer besetzten fremden Fabrik nicht produzieren. Die neuen Armeen und Flotten werden auf dem Spielplan jeweils in der Heimatprovinz ihrer Fabrik aufgestellt. Dabei ist es unerheblich, wie viele Militäreinheiten sich *bereits in der Region befinden.*

### Beispiel:

*Das Deutsche Reich besitzt Fabriken in Berlin, Hamburg und München. In Berlin befindet sich eine feindliche (aufrecht stehende) russische Armee, in München eine befreundete (liegende) französische Armee. Auf Produktion wird in Hamburg eine deutsche Flotte und in München eine deutsche Armee aufgestellt.*



# IMPORT - MANÖVER

## IMPORT

Der Staat darf Militäreinheiten für je 1 Mio. bei der Bank kaufen. Die Anzahl der Militäreinheiten ist jedoch auf insgesamt drei beschränkt. Die Militäreinheiten können in allen Heimatprovinzen ohne feindliche (aufrecht stehende) Armeen frei aufgestellt werden, Flotten allerdings nur in hellblauen Hafenstädten. In derselben Heimatprovinz dürfen auch mehrere Militäreinheiten gleichzeitig aufgestellt werden.

### Beispiel:

*Österreich-Ungarn importiert zwei Flotten und eine Armee. Dafür zahlt Österreich-Ungarn 3 Mio. aus seiner Staatskasse in die Bank. Alle drei Militäreinheiten werden in Triest aufgestellt. Die Armee hätte auch in einer der anderen 4 österreichisch-ungarischen Heimatprovinzen aufgestellt werden können.*

## MANÖVER

Dieser Spielzug wird in drei Schritten ausgeführt. Zunächst werden die Flotten gezogen, dann die Armeen, schließlich werden neue Flaggen abgelegt.

### 1. Flotten

Alle Flotten des Staates dürfen in eine benachbarte Seeregion ziehen. Flotten stehen nach ihrer Produktion bzw. ihrem Import im Hafen. Ihr erster Zug ist daher immer ein Zug in die an den Hafen angrenzende Seeregion, die zusätzlich durch einen Anker gekennzeichnet ist. Sobald sich Flotten auf See befinden, können sie nicht mehr in eine Landregion zurückkehren.

### Beispiel:

*Die Flotte aus dem „Kanal“ kann in den „Meerbusen von Biscaya“, den „Nordatlantischen Ozean“ oder die Nordsee ziehen. Die Flotte, die bei London im Hafen liegt, kann lediglich in den*

*Kanal ziehen (hier befindet sich das Ankersymbol). Entsprechend kann die Flotte aus Dublin lediglich in den „Nordatlantischen Ozean“ ziehen. Alternativ können die Flotten auch jeweils an der bisherigen Stelle verharren.*

Zieht eine Flotte in eine Seeregion, in der sich Flotten anderer Staaten befinden, kommt es zum Kampf, wenn mindestens eine Seite dies verlangt. Bei einem Kampf werden die beteiligten Flotten im Verhältnis 1:1 vom Spielplan genommen (Abtausch). Die ziehende Flotte kann gegebenenfalls aussuchen, welche Flotte in der Region sie abtauschen will. Wollen sich bereits in der Seeregion befindende Flotten kämpfen, so müssen sie den Kampf direkt nach dem Hineinziehen erklären. Möchte keine Seite kämpfen, bleiben alle Flotten friedlich nebeneinander in derselben Seeregion liegen.

Auch Flotten des aktiven Staates, die sich nicht bewegen, können Flotten anderer Staaten, die sich in derselben Seeregion befinden, abtauschen.

### Beispiel für den Kampf von Flotten:



*Wenn die lila Flotte in die linke Seeregion zieht, kann zunächst Lila entscheiden, ob die Flotte abgetauscht werden soll. Bei einem Abtausch kann Lila zudem entscheiden, ob die Lila Flotte gegen die grüne oder gegen die gelbe Flotte abgetauscht wird. Will Lila nicht abtauschen, zieht die lila Flotte in die linke Seeregion und Lila muss die anderen Regierungen fragen, ob sie abtauschen wollen.*

*Über die Reihenfolge der Befragung entscheidet Lila. Verlangt niemand einen Abtausch, bleiben alle drei Flotten in der Seeregion liegen.*





# MANÖVER



## 2. Armeen

Alle Armeen des Staates dürfen in eine benachbarte Landregion ziehen (außer in die Schweiz). Alternativ können sie auch mit eigenen Flotten über See transportiert werden (Konvoi). Dabei überschreiten sie eine oder mehrere benachbarte Seeregionen, in denen sich jeweils eigene Flotten befinden müssen. Jede Flotte darf pro Zug nur eine Armee transportieren.

Ein Seetransport ist nur möglich, wenn sich die Armee in einer an die Seeregion angrenzenden Landregion befindet oder diese Region mit der Eisenbahn (siehe nächster Punkt) erreicht. Nach Abschluss des Konvois befindet sich die Armee wieder in einer Landregion.

### Beispiel für Seetransport (siehe Bild oben):

In Triest stehen zwei gelbe Armeen. Über die Flotten kann eine der Armeen in Algerien landen. Die zweite Armee kann dann aber nicht mehr über das Westliche Mittelmeer transportiert werden, denn die Flotte im Westlichen Mittelmeer wurde schon von der ersten Armee benutzt. Die zweite Armee kann aber z.B. in Tunis landen, denn im Ionischen Meer befindet sich noch eine zweite Flotte, die noch keine Armee transportiert hat und Tunis grenzt auch an das Ionische Meer.

**Eisenbahntransport:** Jeder Staat verfügt über ein Eisenbahnnetz, das aber nur zwischen den eigenen Heimatprovinzen existiert und somit an den eigenen Staatsgrenzen endet. Befinden sich in einer Heimatprovinz feindliche (aufrecht stehende) Armeen, ist das Eisenbahnnetz in dieser Heimatprovinz unterbro-

chen. Armeen dürfen entweder vor oder nach ihrem Zug im Inland beliebig mit der Eisenbahn transportiert werden.

### Beispiel für Eisenbahntransporte:

Für die Armee aus Holland (siehe die nachfolgende Abbildung) ist es nicht möglich, nach Dänemark, Schweden oder Norwegen zu gelangen. Ein direkter Seetransport ist nicht möglich, denn in den an Holland angrenzenden Seeregionen befindet sich keine deutsche Flotte. Die Armee kann zunächst nach Hamburg ziehen, nun kann sie zwar noch mit der Eisenbahn in jede andere deutsche Heimatprovinz gelangen, aber ihr Manöverzug ist verbraucht und sie kann weder über eine Landgrenze Deutschland verlassen, noch über die Flotte in der Ostsee in eine andere Landregion ziehen. Die deutsche Armee aus Köln kann zunächst mit der Eisenbahn nach Hamburg fahren und dann mit ihrem eigentlichen Manöverzug entweder direkt nach Dänemark, oder über die Flotte in der Ostsee nach Dänemark, Schweden oder Norwegen ziehen.



# MANÖVER

**Kampf:** Der Kampf zwischen Armeen entspricht dem Kampf zwischen Flotten. D.h. der aktive Staat kann Armeen in Landregionen 1:1 abtauschen. Armeen anderer Staaten können einen Kampf verlangen, wenn ihre Landregion betreten wird. Flotten und Armeen können nur dann gegeneinander kämpfen, wenn sich die Flotte noch im Hafen befindet. In diesem Fall kann sowohl eine hineinziehende Armee als auch die Flotte im Hafen den Abtausch verlangen.



## Beispiel für die Zerstörung einer Fabrik:

*In Venedig befindet sich eine Werft und eine Flotte liegt noch im Hafen von Venedig. Zunächst kann eine gelbe Armee aus Wien nach Venedig ziehen und die Flotte abtauschen. Die Armeen aus Budapest können mit der Eisenbahn nach Wien fahren, dann können sie mit der Armee aus Wien nach Venedig ziehen. Nun stehen drei gelbe Armeen in Venedig und können die Fabrik zerstören. In diesem Fall werden die drei Armeen und die hellblaue Werft vom Spielplan entfernt.*

## **Provinzen anderer Großmächte betreten**

Zieht eine Armee in die Heimatprovinz einer anderen Großmacht, so hat die Regierung der Armee zu entscheiden, ob dies in feindlicher oder freundlicher Absicht geschieht. Eine feindliche Armee wird aufrecht in die Provinz gestellt und blockiert die Provinz (keine Produktion, kein Import, keine Fabrik bauen, kein Eisenbahntransport, keine Steuer). Eine befreundete Armee wird hingegen auf die Seite gelegt, sie führt zu keinerlei Beeinträchtigung.

Erst bei dem nächsten Manöverzug des Landes kann der Status der Armeen geändert werden (auch ohne dass diese in eine andere Provinz gezogen werden). Auch bei einer derartigen Änderung des Status können Armeen anderer Staaten in der Provinz einen Abtausch verlangen. Hat ein Staat nur eine einzige Fabrik, die nicht von feindlichen (aufrecht stehenden) Armeen besetzt ist, so darf die Provinz dieser Fabrik nicht mit feindlichen Armeen betreten werden, Armeen anderer Staaten, die diese Provinz betreten, werden auf jeden Fall auf die Seite gelegt.

**Zerstörung:** Eine fremde Fabrik darf mit drei Armeen zerstört werden, wenn sich in der Heimatprovinz keine Armeen (Flotten) des Verteidigers (mehr) befinden. Die fremde Fabrik und die drei Armeen werden vom Spielplan genommen. Ausnahme: Hat ein Staat nur eine einzige Fabrik, die nicht von feindlichen (aufrecht stehenden) Armeen besetzt ist, so darf diese Fabrik nicht zerstört werden.

## **3. Flaggen ablegen**

In neu besetzten Land- oder Seeregionen, in denen sich keine Militäreinheiten anderer Staaten befinden, wird eine eigene Flagge abgelegt.

**Heimatprovinzen** anderer Staaten können **nicht mit einer Flagge** markiert werden.

Eine Flagge bleibt solange in einer Region liegen, bis diese alleinig durch einen anderen Staat besetzt ist. Durch einen Kampf kann es passieren, dass ein Staat, der nicht am Zuge ist, alleinig eine Region besetzt. In diesem Fall wird die bisherige Flagge entfernt und durch eine Flagge dieses Staates ersetzt.

# INVESTOR

## INVESTOR

Dieser Spielzug wird in drei Schritten ausgeführt. **Die Schritte 2 und 3 werden auch dann ausgeführt, wenn das Spielfeld „Investor“ nicht betreten, sondern nur überschritten wird.** In diesem Fall wird zunächst der Spielzug des betretenen Spielfeldes vollständig ausgeführt.

### 1. Zinsen auszahlen

Jeder Spieler, der dem Staat Kredit gegeben hat, erhält seine Zinsen aus der Staatskasse ausgezahlt.

Ist in der Staatskasse nicht genügend Geld, um die Zinsen aller Kredite des Staates zu bezahlen, muss der Spieler, der die Regierung führt, auf seine eigenen Zinsen ganz oder teilweise verzichten bzw. die Zinszahlung an andere aus seiner privaten Kasse übernehmen.

### 2. Investor aktivieren

Der Spieler, der die Investor-Karte besitzt (Investor), erhält aus der Bank 2 Mio. ausgezahlt und darf danach in einem beliebigen Staat investieren. Es kann nur ein Kredit ausgewählt werden, der in dem Kreditstapel des Staates vorhanden ist. Dabei hat der Investor die Wahl, ob er einen **zusätzlichen** Kredit wählt, oder einen seiner Kredite dieses Staates **aufstockt**.

Ein zusätzlicher Kredit wird mit seiner vollen Summe in die entsprechende Staatskasse eingezahlt und der Spieler nimmt die Karte des Kredits an sich. Daher kann ein Spieler auch mehrere Kredite desselben Staates besitzen.

Beim Aufstocken wird die Karte des aufzustockenden Kredits wieder in den Kreditstapel des Staates einsortiert, die Karte des neuen Kredits aus der Kreditablage genommen, und nur die Differenz zwischen beiden Krediten in die Staatskasse eingezahlt.

#### Beispiel:

*Ein Spieler nimmt den italienischen Kredit über 12 Mio. an sich und gibt den italienischen Kredit über 4 Mio. zurück in die Ablage. Er bezahlt die Differenz von 8 Mio. in die italienische Staatskasse.*



### 3. Als Schweizer Bank investieren

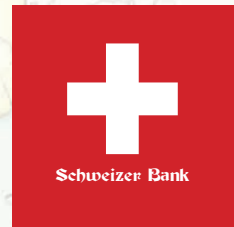
Jeder Spieler, der eine Schweizer Bank hat und **nicht im Besitz der Investorkarte** ist, darf ebenfalls einmal investieren. Das Investieren als Schweizer Bank erfolgt in gleicher Weise wie beim Besitzer der Investorkarte, ohne jedoch aus der Bank 2 Mio. zu kassieren.

Haben mehrere Spieler eine Schweizer Bank, so wird in der Sitzreihenfolge (Uhrzeigersinn) investiert. Ausgangspunkt ist hierbei der Spieler mit der Investorkarte.

Am **Ende des Investorzuges** wird geprüft, ob es zu Regierungswechseln kommt. Entscheidend ist die Summe aller Kredite eines Spielers im jeweiligen Staat. Hat aufgrund der Kreditvergabe(n) ein neuer Spieler die höchste Kreditsumme erlangt (Gleichstand reicht nicht), übernimmt er die Regierung (er bekommt die Flaggenkarte). Sollten mehrere Spieler die bisherige Regierung mit der gleichen Kreditsumme überboten haben, übernimmt der Spieler, der in der Sitzreihenfolge (Uhrzeigersinn) zuerst kommt, die Regierung. Ausgangspunkt ist hierbei der Spieler mit der Investorkarte.

Verliert ein Spieler seine letzte Regierung, so bekommt er eine „**Schweizer Bank**“ ausgehändigt.

Diese Karte behält er solange, bis er wieder eine Regierung übernimmt. Ein Spieler mit der Schweizer Bank kann Staaten dazu zwingen, auf dem Investorfeld stehen zu bleiben, wenn deren Regierung dieses Feld eigentlich überschreiten will. Voraussetzung ist allerdings, dass die Staatskasse ausreichend Geld enthält, um alle Zinsen zahlen zu können.



Schließlich gibt der bisherige Besitzer die Investorkarte an seinen linken Sitznachbarn weiter.

# STEUER

## STEUER

Dieser Spielzug wird in drei Schritten ausgeführt:

### 1. Steuern / Erfolgsprämie

Die Steuern des Staates setzen sich aus zwei Komponenten zusammen:

- pro unbesetzter Fabrik 2 Mio.
- pro eigener Flagge 1 Mio.

Eine Fabrik gilt als unbesetzt, wenn sich keine feindliche Armee in der Heimatprovinz der Fabrik befindet. Das Maximum der möglichen Steuer beträgt 25 Mio. (10 Mio. aus 5 Fabriken plus 15 Mio. aus 15 Flaggen).

Die ermittelten Steuern werden mit dem Spielstein auf der Steuerleiste markiert. Bei Steuern von 5 Mio. oder weniger wird der Spielstein auf das unterste Feld der Steuerleiste gesetzt („2-5“), bei Steuern von 15 Mio. oder mehr auf das oberste Feld der Steuerleiste („15+“).

Bei einer Steigerung auf der Steuerleiste gegenüber dem vorherigen Stand erhält die Regierung (Spieler) aus der Bank eine Erfolgsprämie ausgezahlt. Die Prämie beträgt pro zusätzlichem Feld 1 Mio. Bei gleichbleibenden oder sinkenden Steuern wird keine Prämie ausgezahlt, die Regierung muss allerdings auch nichts bezahlen.

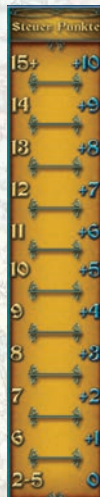
### 2. Machtpunkte addieren

Der Staat erwirbt entsprechend seinen Steuern zusätzliche Machtpunkte, die jeweils rechts auf der Steuerleiste verzeichnet sind. Die neu erworbenen Machtpunkte werden auf der Machtleiste am unteren Spielfeldrand zum alten Punktestand hinzuge-rechnet.

Sobald ein Staat insgesamt 25 Machtpunkte erreicht hat, endet das Spiel. Sollte bei dem Zug auf „Steuer“ das Investorfeld überschritten worden sein, werden Punkt 2 und 3 des Investorzuges nicht mehr ausgeführt.

### 3. Geld kassieren

Aus seinen Steuern muss der Staat seinen Armeen und Flotten sofort jeweils 1 Mio. Sold bezahlen. Nur der verbleibende Betrag wird aus der Bank in die Staatskasse eingezahlt. Ist der Betrag negativ, kommt es zu keiner Zahlung.



### Beispiel:

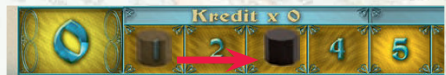
Die deutschen Spielsteine stehen auf der Steuerleiste bei 6 (Mio.) und auf der Machtleiste bei 1. Ansonsten ergibt sich die deutsche Situation aus der Abbildung:

Das Deutsche Reich wählt das Spielfeld „Steuer“ aus.

1. Die Steuern betragen 7 Mio. (2 Fabriken und 3 Flaggen). Damit steigt der Steuermarker von 6 (Mio.) auf 7 (Mio.). Da der Steuermarker um ein Feld gestiegen ist, erhält die deutsche Regierung (Spieler mit der deutschen Flaggenkarte) 1 Mio. als Erfolgsprämie aus der Bank ausgezahlt.



2. Aus der Steuerleiste lässt sich für die Punkte „+2“ ablesen, entsprechend werden auf der Machtleiste 2 Punkte addiert und der deutsche Marker wird von „1“ nach „3“ verschoben.



3. Das Deutsche Reich hat zwei Armeen und eine Flotte, daher werden aus der Bank 4 Mio. (7 Mio. Steuern abzüglich 3 Mio. Sold) in die deutsche Staatskasse gezahlt.

# STRATEGIETIPPS

## *An die Machtpunkte denken*

Nur wenn Staaten Fabriken bauen, Flaggen ablegen und auch tatsächlich auf das Spielfeld „Steuer“ ziehen, steigern sie ihre Machtpunkte. Konflikte mit anderen Großmächten lassen sich oft nicht vermeiden, wer aber als Regierung ständig nur rüstet und Kriege führt, wird die Machtpunkte seines Staates nicht erhöhen können.

## *Nicht zu sehr auf einen einzelnen Staat konzentrieren*

Weitere Kredite an „den eigenen Staat“ zu geben ist verlockend, denn hierdurch lässt sich die eigene Regierungsmacht festigen und der Staat bekommt Geld um Fabriken zu bauen und Zinsen zu zahlen. Es ist jedoch gefährlich, wenn keine anderen Spieler nennenswert in diesem Staat investiert sind. Schnell kann es passieren, dass der „eigene“ Staat von mehreren Großmächten angegriffen wird.

## *Als Investor denken*

Es ist wichtig, die Staaten, die man regiert, zu entwickeln. Dabei sollte aber nicht vergessen

werden, dass man selber Investor ist und für den eigenen Spielerfolg auch frisches Geld benötigt. Das Spielfeld „Investor“ kostet zwar den Staat einen Zug und viel Geld, aber es ist die wichtigste Geldquelle für die Spieler.

## *Die Schweizer Bank einsetzen*

Hat ein Spieler die Schweizer Bank, so kann er dies oft zur Vergabe kleiner Kredite (hohe Verzinsung) nutzen. Wenn er Kredite an einen Staat vergeben hat, der über Investor zieht, ist es zudem fast immer sinnvoll, eine Ausschüttung zu erzwingen (Voraussetzungen beachten).

## *Überraschend schnelles Ende*

Haben Staaten sich gut entwickelt, also viele Fabriken gebaut und viele Flaggen abgelegt, können sie oft überraschend schnell Machtpunkte sammeln. Bereits mit 4 Fabriken und 7 Flaggen bekommt ein Staat auf dem Spielfeld „Steuer“ 10 Machtpunkte hinzu. Dadurch kann es passieren, dass selbst ein zurückliegender Staat erstaunlich schnell 25 Machtpunkte erreicht.

# ZUR GESCHICHTE VON IMPERIAL

Imperial konnte seit den 80er Jahren immer nur in privaten Kreisen gespielt werden, da nur wenige handgefertigte Exemplare existierten.

Das alte Imperial musste im Hinblick auf Spieldauer, Komplexität und Spielfluss an die Bedürfnisse einer solchen Veröffentlichung angepasst werden. Dies stellte eine Herausforderung dar, die nur mit dem hohen zeitlichen und inhaltlichen Engagement zahlreicher Testrunden gemeistert werden konnte. Immer wieder kamen neue Ideen auf den Tisch, wurden intensiv diskutiert, ausgiebig getestet und oft genug auch wieder verworfen. In den Grundzügen blieb Imperial jedoch unverändert: Sechs Großmächte in Europa vor dem ersten Weltkrieg rivalisieren ökonomisch und militärisch miteinander und stehen dabei unter dem wechselnden Einfluss unterschiedlicher Spieler.

Die meisten Testrunden fanden wahrscheinlich im Hamburger Rieckhof statt. Sehr wichtig war für

uns auch das regelmäßig stattfindende Hamburger Spieleautorentreffen. Aber auch in den Vereinigten Staaten und in Australien bildeten sich Testrunden. Ein besonderer Dank geht daher an Peter Hawes und Ralph Anderson, die sehr engagiert und konstruktiv an der Spielentwicklung mitgewirkt haben.

Ohne Peter Eggert, der sich von der Begeisterung für Imperial vorbehaltlos anstecken ließ, ohne Peter Dörsam, der mit seinen Spielanalysen und dem PD-Verlag entscheidend zum Erfolg beitrug, ohne Matthias Catrein, der sein grafisches Können bewies, und nicht zuletzt ohne die vielen anderen hier ungenannten vielen Testspieler und Helfer wäre die Veröffentlichung nicht möglich gewesen.

Allen Spielern wünsche ich viel Erfolg bei ihren imperialen Ränkespielen!

Hamburg, im September 2006 Mac Gerdts

# HÄUFIGE FRAGEN (FAQ)

## ***Können auch Flotten Fabriken zerstören?***

Flotten können keine Fabriken zerstören, da sie ja aus einer Seeregion nicht in eine Landregion zurückkehren dürfen.

## ***Wann können Staaten überhaupt mit ihren Militäreinheiten kämpfen?***

Dafür gibt es zwei Gelegenheiten:

1. Staaten, die den Spielzug „Manöver“ auswählen, dürfen jederzeit gegen fremde Armeen und/oder Flotten kämpfen.
2. Staaten, die nicht am Zuge sind, dürfen gegen jede fremde Armee oder Flotte kämpfen, die sich gerade in eine Region hineinbewegt hat, in der sie Militäreinheiten haben. Dies gilt auch, wenn eine „befreundete“ Armee in eine Heimatprovinz zieht oder wenn eine „befreundete“ Armee ihren Status zu „feindlich“ ändert.

## ***Können auch Inseln mit Armeen betreten werden?***

Nein. Die Inseln auf dem Spielplan (z.B. Sizilien, Sardinien, Korsika, Kreta) haben keine namentliche Bezeichnung und zählen nicht als eigenständige Region. Nur die Provinz „Dublin“ (Irland) kann mit Armeen betreten werden.

## ***Was bedeutet ein unterbrochenes Eisenbahnnetz?***

Steht beispielsweise in Berlin eine feindliche russische Armee, dann ist es von Hamburg, Köln oder München aus nicht möglich, mit der Eisenbahn nach Danzig zu gelangen.

## ***Gibt es in Großbritannien eine Eisenbahnverbindung nach Irland?***

Nein. Armeen können nicht mit der Eisenbahn in die Provinz „Dublin“ ziehen.

## ***Können Flaggen auch in Provinzen anderer Großmächte abgelegt werden?***

Nein. Eine feindliche Besetzung einer fremden Heimatprovinz verhindert aber, dass der fremde Staat dort Militäreinheiten aufstellen, für eine Fabrik Steuern einnehmen, eine neue Fabrik bauen oder sein Eisenbahnnetz benutzen kann.

## ***Darf ein Investor mit Schweizer Bank zweimal investieren?***

Nein. Es ist nicht möglich, die Investorkarte zu nutzen und zusätzlich mit der Schweizer Bank ein zweites Mal zu investieren.

## ***Wann wird eine Flagge vom Spielplan entfernt?***

Nur wenn die Region alleinig von einer anderen Großmacht besetzt ist. Die bisherige Flagge bleibt also auch dann liegen, wenn sich in der Region Militäreinheiten mehrerer Staaten oder überhaupt keine Militäreinheiten mehr befinden.

## ***Können Kredite zurückgegeben werden?***

Eine Rückgabe von Krediten ist nur beim Aufstozken möglich, wenn dem jeweiligen Staat gleichzeitig ein neuer, höherer Kredit gewährt wird.

## ***Was passiert, wenn die Vorräte der Staaten erschöpft sind?***

In diesem Fall können keine weiteren Armeen oder Flotten mehr aufgestellt werden.

## ***Dürfen Spieler sich Geld leihen oder schenken lassen?***

Nein. Die Spieler dürfen sich weder untereinander, aus einer Staatskasse noch aus der Bank, Geld leihen oder schenken lassen. Es ist ihnen lediglich möglich, den Staatskassen Geld zu schenken oder im Rahmen des Zuges „Investor“ genau definierte Kredite zu geben.

## ***Dürfen Absprachen getroffen werden?***

Ja, das ist nicht verboten. So können die Staaten untereinander z.B. Absprachen über Einflusszonen treffen oder Nichtangriffspakte vereinbaren. Es gibt jedoch keine Spielregel, die das Einhalten von Absprachen erzwingen könnte. Aber auch wenn Absprachen eingehalten werden, kann sich die Lage durch einen Regierungswechsel schlagartig ändern.

## ***Welche Meerengen können von Armeen überschritten werden?***

Armeen können von Bulgarien in die Türkei ziehen. Allerdings ist es weder möglich mit Armeen von Schweden nach Dänemark, noch von Spanien nach Marokko zu ziehen. Hier benötigen Armeen einen Konvoi über Flotten.

## ***Können Armeen und Flotten gegeneinander kämpfen?***

Dies ist nur möglich, wenn die Flotte noch im Hafen liegt und die Heimatprovinz des Hafens von einer Armee betreten wird bzw. die Armee sich dort bereits befindet.

# VARIANTE ZU IMPERIAL

## Variante ohne Investor-Karte

Diese Variante führt zu einer stabileren Kontrolle über Regierungen.

Bei dieser Variante gibt es keine Investor-Karte. Stattdessen dürfen alle Spieler unmittelbar nach jedem Zug einer Großmacht dort investieren. Es dürfen also nur der Großmacht Kredite gegeben werden, die gerade gezogen hat.

Als Beispiel sei ein Zug Italiens betrachtet: Nach dem Zug Italiens darf zuerst der Besitzer der italienischen Flagge in Italien investieren, danach im Uhrzeigersinn alle anderen Spieler.

Spieler, die eine Schweizer Bank besitzen, dürfen sich die Großmacht hingegen frei aussuchen und sind nicht wie die anderen an den Staat gebunden, der gerade gezogen hat. Auf dem Spielfeld „Investor“ werden nur die Zinsen der Kredite ausgezahlt. Das Überschreiten des Spielfeldes „Investor“ hat bei dieser Variante keine Auswirkung.

Sollte von einem Land am Anfang noch kein Kredit vergeben worden sein, so können Kredite an dieses Land direkt im Anschluss an den Zug des vorherigen Landes vergeben werden. Als erstes darf die Regierung des vorherigen Landes investieren.

**Aus dem PD-Verlag sind zur Zeit (2016) außer Imperial folgende Strategiespiele erhältlich:**

**Imperial 2030:** Imperial auf einer Weltkarte. Im Jahr 2030 ringen die alten Weltmächte USA, Russland und Europa mit den neuen Weltmächten China, Indien und Brasilien um macht und Einfluss. Es stellt sich eine neue imperiale Herausforderung, mit mehr neutralen Regionen und leichten Regelanpassungen.



Imperial 2030 ist auch als Erweiterungssatz zu Imperial erhältlich.



**Antike:** Antike Völker liefern sich einen Wettstreit bei der Entwicklung ihrer Zivilisation. Es gilt, sein Königreich zu erweitern, fremde Seeregionen zu befahren, Tempel zu bauen und neue Erfindungen zu machen. Erreichen Sie zuerst die Gunst der antiken Persönlichkeiten.

**Antike Duellum:** Eine Version von Antike speziell für 2 Mitspieler.



**Navegador:** Auf den Spuren der portugiesischen Entdecker dringen die Spieler bis nach Nagasaki vor. Durch die Gründung von Kolonien und den Bau von Faktoreien schaffen Sie die notwendige wirtschaftliche Basis.

**Concordia:** Vor 2000 Jahren beherrschte das Römische Imperium die Länder um das Mittelmeer. Frieden an den Grenzen, Eintracht im Inneren, einheitliches Recht und eine gemeinsame Währung ließen die Wirtschaft florieren. Mächtige römische Dynastien breiteten sich in den zahlreichen Städten des Imperiums immer weiter aus.



**Die Prinzen von Machu Picchu:**

Nur eine kleine Schar von Inka-Prinzen konnte vor den goldgierigen Spaniern in die Berge nach Machu Picchu fliehen. Die Inkas müssen alle ihre Priester und Sonnenjungfrauen aufbieten, um die Hilfe des Sonnengottes Tayta Inti zu erlangen.



**weitere Informationen:**  
[www.pd-verlag.de](http://www.pd-verlag.de)



Die **Großmächte** (Staaten) ziehen auf dem Rondell (1-3 Felder sind frei, für jedes weitere Feld zahlt die Regierung (Spieler) 2 Mio. an die Bank, insgesamt maximal 6 Felder vorrücken).

### Fabrik

Staat → Bank

Eine Fabrik kann für 5. Mio. gebaut werden.  
(braune Stadt: Rüstungsfabrik, hellblaue Stadt: Werft)

### Produktion

Jede unbesetzte Fabrik produziert eine Armee bzw. eine Flotte.  
Aufstellen: In der Provinz der Fabrik (Flotten im Hafen)

### Import

Staat → Bank

Max. 3 neue Militäreinheiten für je 1. Mio. in unbesetzten Heimatprovinzen frei aufstellen.

### Manöver

1. Flotten dürfen in eine benachbarte Seeregion ziehen.
2. Armeen dürfen in eine benachbarte Landregion oder über Flotten in eine Landregion ziehen (eine Armee pro Flotte). Vorher oder nachher zusätzlich Eisenbahntransport zwischen Heimatprovinzen. 3 Armeen können eine Fabrik zerstören. Kämpfe (auch bei Flotten) 1 : 1
3. Flagge in neu besetzte See- bzw. Landregionen ohne fremde Militäreinheiten ablegen (**nicht** in Provinzen der Großmächte).

### Investor

Staat → Spieler

Bank → Spieler

Spieler → Staat

*Teil 2 und 3 auch beim **Überschreiten** des Investorfeldes*

1. Die Zinsen für die Kredite des Staates an die Spieler auszahlen, die Regierung (Spieler) garantiert die Zahlungen.
2. Der Spieler mit der Investorkarte erhält 2. Mio. aus der Bank und darf **einen** neuen Kredit geben oder **einen** vorhandenen Kredit aufstocken (Geld in den **Staat** zahlen). Anschließend wechselt die Investorkarte zu dem nächsten Spieler im Uhrzeigersinn.
3. Andere Spieler mit Schweizer Bank dürfen reihum investieren.

### Steuer

Bank → Spieler

Bank → Staat

1. Die Steuer (jede unbesetzte Fabrik 2 Mio., jede Flagge 1 Mio.) wird auf der Steuerleiste abgetragen, steigt der Marker, erhält die Regierung (Spieler) den Anstieg als Erfolgsprämie aus der Bank.
2. Punkte (siehe Steuerleiste) auf der Machtpunkteleiste addieren.
3. Steuer minus 1 Mio. Sold pro Armee/Flotte kassieren

**Spielende:** Sobald ein Staat 25 Machtpunkte erreicht hat.

**Siegpunkte:** Zins der Kredite mal Faktor des Staates (0 - 5) + Bargeld



RÈGLES FRANÇAISE,  
REGOLE ITALIANO,  
REGLAS ESPAÑOL ...

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



Online spielbar