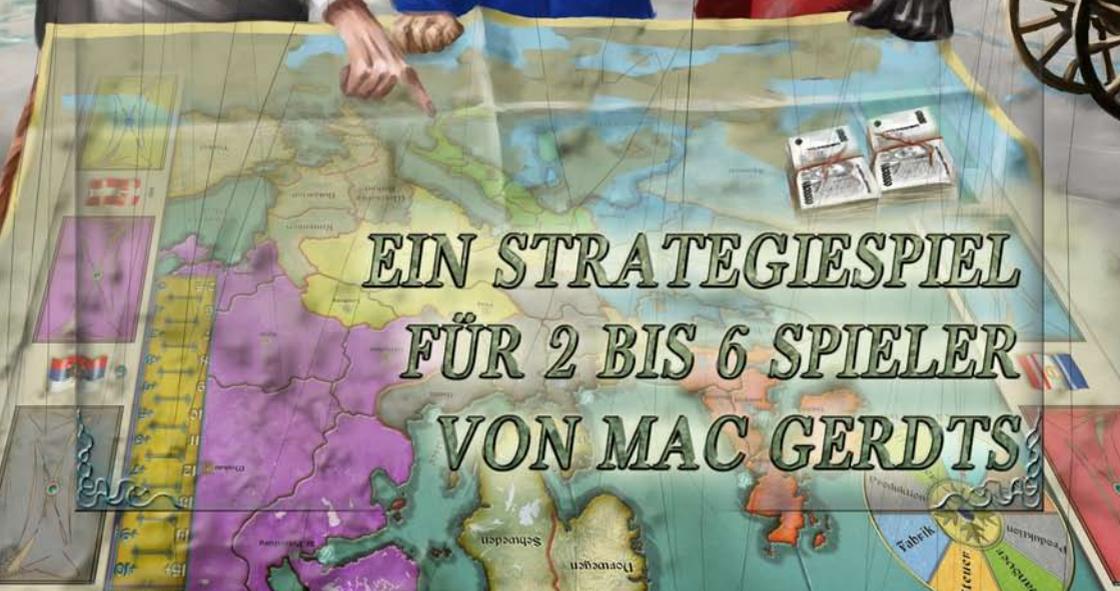


# IMPERIAL SPIELREGEL



EIN STRATEGIESPIEL  
FÜR 2 BIS 6 SPIELER  
VON MAC GERDTS



# IMPERIAL

## INHALTSÜBERSICHT

SPIELPLAN .....	2
SPIELMATERIAL.....	3
SPIELVORBEREITUNG .....	3
1. Spiel aufbauen .....	3
2. Kredite verteilen .....	4
SPIELABLAUF .....	5
SPIELZIEL / SPIELENDEN .....	5
STAATSKASSEN / SPIELBEGINN .....	6
SPIELFELDER .....	6
Fabrik.....	6
Produktion .....	6
Import.....	7
Manöver.....	7
1. Flotten .....	7
2. Armeen .....	7
3. Steuerchips .....	9
Investor .....	9
1. Zinsen auszahlen .....	9
2. Investor aktivieren .....	9
3. Ohne Flagge investieren .....	10
Steuer .....	10
1. Steuern / Erfolgsprämie .....	10
2. Geld kassieren .....	10
3. Machtpunkte addieren .....	10
STRATEGIETIPPS .....	11
HÄUFIGE FRAGEN (FAQ) .....	12
Zur Geschichte von Imperial .....	13
Variante zu IMPERIAL .....	13

Version 2007

Text: Mac Gerdts, Peter Dörsam  
grafische Gestaltung: Matthias Catrein  
Layout: Peter Dörsam



# IMPERIAL

## 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.*

# IMPERIAL

## 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.

### Provinz „Berlin“

Jeder Staat besitzt fünf Heimatprovinzen mit jeweils einer Stadt. In jeder Stadt kann eine Fabrik gebaut werden, und zwar entweder als Werft (15 hellblaue Städte) oder als Waffenfabrik (15 braune Städte).

### Landregion „Schweden“

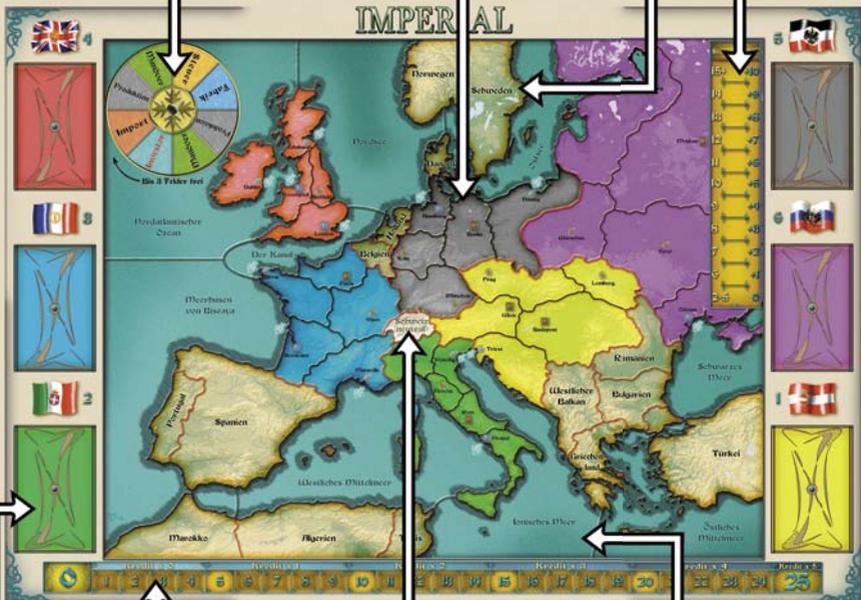
Die 15 braun eingefärbten Landregionen liegen außerhalb der 6 Grossmächte. Sie tragen Namen und dürfen nur von Armeen betreten werden.

### Rondell

Hier führen die sechs Staaten ihre Spielzüge aus

### Steuerleiste

Die Steuereinnahmen der Staaten werden hier markiert.



### Zähleiste

Hier werden die erreichten Machtpunkte der sechs Staaten markiert.

### Schweiz (CH)

Einzige Region, die nicht betreten werden darf, da sie neutraler Sitz der Bank ist.

### Seeregion „Ionisches Meer“

Die 9 blauen Seeregionen dürfen nur von Flotten betreten werden.

### Staatskasse von Italien

Ablage für das italienische Geld

# IMPERIAL

## 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)
- 60 Steuerchips in 6 Farben  
(10 runde Holzscheiben pro Farbe)
- 30 Fabriken (je 15 braune Waffenfabriken und 15 hellblaue Werften)
- 18 achteckige Spielsteine in 6 Farben  
(für Rondell, Steuerleiste und Zählleiste)
- 1 Zugmarker (Holzfigur)
- 48 Karten der Kredite an die sechs Großmächte, nachfolgend „Kredite“ genannt (Kredithöhe: 2, 4, 6, 9, 12, 16, 20, 25 Mio.; Zinshöhe: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 Mio.)
- 6 Flaggen
- 1 Investor-Karte
- 1 Blanko-Karte (als Ersatz)
- Banknoten: 50 x 1 Mio., 40 x 2 Mio., 30 x 5 Mio. und 10 x 10 Mio.
- 1 Spielregel
- 1 Almanach der sechs Großmächte

## SPIELVORBEREITUNG

### 1. Spiel aufbauen (siehe Abbildung unten)

**Spielsteine:** Von jeder Farbe werden die drei achteckigen Spielsteine auf den Spielplan gestellt: Je ein Spielstein in die Mitte des Rondells, auf das erste Feld der Steuerleiste („2-5“) und auf das erste Feld der Zählleiste („0“).

**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 48 Kredite werden nach ihren Staaten in sechs Stapeln aufsteigend sortiert. Jeder Stapel wird neben dem Spielplan in der Nähe der zugehörigen Staatskasse abgelegt.

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



# IMPERIAL

## SPIELVORBEREITUNG

### 2. Kredite verteilen

Die anfänglichen Kredite sind auf der Rückseite der Flaggen abgebildet. Abhängig von der Spielerzahl erhalten die Spieler Startgeld und Flaggen 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 Flaggen werden verdeckt gemischt und reihum so an die Mitspieler verteilt, dass jeder eine Flagge erhält.

#### 3 Spieler:

Jeder Spieler erhält aus der Bank ein Startgeld von 26 Mio. (2 x 5 Mio., 8 x 2 Mio.).

Die Flaggen von Österreich-Ungarn, Italien und Frankreich werden verdeckt gemischt und reihum an die Mitspieler verteilt. Nachfolgend erhält jeder Spieler eine weitere Flagge:

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

#### 2 Spieler:

Jeder Spieler erhält aus der Bank ein Startgeld von 39 Mio. (3 x 5 Mio., 12 x 2 Mio.).

Die Flaggen von Österreich-Ungarn und Italien werden verdeckt gemischt und reihum an die Mitspieler verteilt. Nachfolgend erhält jeder Spieler zwei weitere Flaggen:

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

Die **Anfangsverteilung der Kredite** ist auf der Rückseite der Flaggen abgebildet. Die Spieler nehmen jeweils die Kredite, die auf der Rückseite ihrer Flagge(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 vollständig in den Staatskassen auf dem Spielplan.

Wer einem Staat die höchste Kreditsumme gegeben hat, stellt dort die Regierung. Dies wird je-

weils durch den Besitz der Flagge dieses Staates angezeigt. Daher behalten alle Spieler zunächst ihre ausgehändigten Flaggen.

Bei 4 und 5 Spielern sind noch nicht alle Flaggen verteilt. Die restlichen Flaggen erhält jeweils der Spieler, der diesem Staat 4 Mio. Kredit gegeben hat (er hat die höchste Kreditsumme). Ist kein Kredit aus dem Kreditstapel des Staates vergeben, bleibt die Flagge 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 bestimmter Spieler 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.

# IMPERIAL

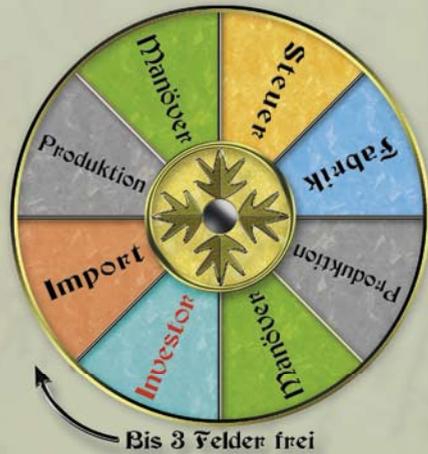
## SPIELABLAUF

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 entfernte 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 Steuerchips markierte See- und Landregionen) sammeln die Staaten im Laufe des Spiels Machtpunkte, die auf der Zählleiste 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 Zählleiste gewichtet.

### Beispiel:

Frankreich hat 17 Machtpunkte, auf der Zählleiste lässt sich der Faktor „3“ ablesen. Der französische Kredit über 12 Mio. hat eine Zins-

zahlung von 5 Mio. und liefert somit folgenden Wert:

$$5 \text{ Mio.} \times 3 = 15 \text{ Mio.}$$

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.

# IMPERIAL

## 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 Investorkarte erhält zu Beginn der Spieler, der links von dem Spieler mit der österreich-ungarischen Flagge sitzt. Hat kein Spieler die österreich-ungarische Flagge, erhält der Spieler links von dem Spieler mit der italienischen Flagge die Investorkarte.

## SPIELFELDER

Die Bedeutung der Spielfelder 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.*

# IMPERIAL

## SPIELFELDER: 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 die Steuerchips 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:

*Eine in Hamburg produzierte oder importierte Flotte darf nur in die Nordsee auslaufen, da sich der Anker von Hamburg in der Nordsee befindet.*

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 Meeresregion 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 Meeresregion. Wenn nun nicht direkt nach dem Ziehen ins ionische Meer Gelb oder Grün einen Abtausch verlangen, bleiben alle drei Flotten in der Meeresregion liegen.*

#### 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.

# IMPERIAL

## SPIELFELDER: MANÖVER

### Beispiel für Seetransport:

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 Heimatprovinzen existiert und somit an den eigenen Staatsgrenzen endet. Befinden sich in einer Heimatprovinz feindliche (aufrecht stehende) Armeen, ist das Eisenbahnnetz in dieser Heimatprovinz unterbrochen. 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 nebenstehende 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.



# IMPERIAL

## SPIELFELDER: MANÖVER - INVESTOR

### 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, keine Steuer). Eine befreundete Armee wird hingegen auf die Seite gelegt, sie führt zu keinerlei Beeinträchtigung.

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.

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.*

### 3. Steuerchip

In neu besetzten Land- oder Seeregionen, in denen sich keine Militäreinheiten anderer Staaten befinden, wird ein eigener Steuerchip abgelegt. **Heimatprovinzen** anderer Staaten können **nicht mit einem Steuerchip** markiert werden.

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

Hat ein Staat alle 10 Steuerchips auf dem Spielplan abgelegt, kann er keine weiteren Steuerregionen erlangen. Wenn er allein eine Region besetzt, wird ein fremder Steuerchip ersatzlos entfernt. Sobald einer seiner 10 Steuerchips wieder verfügbar ist, darf er ihn in dieser leeren Region ablegen.

## 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.

# IMPERIAL

## SPIELFELDER: INVESTOR - STEUER

### 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. 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. Ohne Flagge investieren

Jeder Spieler, der keine Regierung führt (keine Flagge besitzt), und **nicht im Besitz der Investor-Karte** ist, darf ebenfalls einmal investieren. Das Investieren ohne Flagge erfolgt in gleicher Weise wie beim Besitzer der Investor-Karte, ohne jedoch aus der Bank 2 Mio. zu kassieren.

Dürfen in diesem Fall mehrere Spieler investieren, so wird in der Sitzreihenfolge (Uhrzeigersinn) investiert. Ausgangspunkt ist hierbei der Spieler mit der Investor-Karte.

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 (Gleichstand reicht nicht) erlangt, übernimmt er die Regierung in diesem Staat und bekommt die Flagge ausgehändigt. Sollten zwei Spieler die bisherige Regierung mit der gleichen Kreditsumme überboten haben, erhält der Spieler, der in der Sitzreihenfolge (Uhrzeigersinn) zuerst kommt, die

Flagge. Ausgangspunkt ist hierbei der Spieler mit der Investor-Karte. Wechselt die Regierung einer Großmacht, die bisher 0 Machtpunkte hat **und** verliert hierdurch ein Spieler seine letzte Regierung, erhält dieser Spieler 1 Mio. von dem Spieler, der die Regierung übernimmt. Sollte ein Spieler die 1. Mio. nicht bezahlen können, kann er den entsprechenden Kredit nicht vergeben. Diese Regel verhindert einen schnellen Verlust der letzten Regierung, erfahrene Spielerunden können auf diese Sonderregel auch verzichten.

Schließlich gibt der bisherige Besitzer die Investor-Karte an seinen linken Sitznachbarn weiter.

## 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 eigenem Steuerchip 1 Mio.

Eine Fabrik gilt als unbesetzt, wenn sich keine feindliche Armee in der Heimatprovinz der Fabrik befindet. Das Maximum des möglichen Steuer beträgt 20 Mio. (10 Mio. aus 5 Fabriken plus 10 Mio. aus 10 Steuerchips).

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. 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.

# IMPERIAL

## SPIELFELDER: STEUER

### 3. 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 Zählleiste am unteren Spielfeldrand zum alten Punktestand hinzugerechnet.

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.

#### Beispiel:

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

Das Deutsche Reich wählt das Spielfeld „Steuer“ aus.

1. Die Steuern betragen 7 Mio. (2 Fabriken und 3 Steuerchips). 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 Flagge)

1 Mio. als Erfolgsprämie aus der Bank ausgezahlt.

2. 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.

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



## STRATEGIETIPPS

### *An die Machtpunkte denken*

Nur wenn Staaten Fabriken bauen, Steuerchips 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.

### *Überraschend schnelles Ende*

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

# IMPERIAL

## 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 Völker 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 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.

### ***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. Sie können also nicht 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.

### ***Können Steuerchips 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 dort gelegene Fabrik Steuern einnehmen oder eine neue Fabrik bauen kann.

### ***Wann wird ein Steuerchip vom Spielplan entfernt?***

Nur wenn die Region alleinig von einer anderen Großmacht besetzt ist. Der bisherige Steuerchip 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 möglich, wenn dem jeweiligen Staat gleichzeitig ein neuer, höherer Kredit gewährt wird.

### ***Kann der Investor zweimal investieren, wenn er keine Regierung führt?***

Nein. Es ist nicht möglich, die Investor-Karte zu nutzen und gleichzeitig ein zweites Mal zu investieren, weil man keine Regierung führt.

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

In diesem Fall können keine weiteren Armeen oder Flotten mehr aufgestellt bzw. keine weiteren Steuerchips abgelegt 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.

### ***Dürfen Armeen Inseln betreten?***

Nur die Provinz „Dublin“ (Irland) kann mit Armeen betreten werden. Die anderen Inseln haben keine Bedeutung im Spiel.

# IMPERIAL

## HÄUFIGE FRAGEN (FAQ)

### *Welche Meereengen 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.

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

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

**Für weitere Fragen besuchen Sie uns unter:**  
[www.pd-verlag.de/imperial](http://www.pd-verlag.de/imperial)

## 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 Hambur-

ger 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. Ich danke auch meiner Frau Kathia, die trotz ihrer Schwangerschaft eine unendliche Geduld während der zeitintensiven Spielentwicklung aufbrachte.

Allen Spielern wünsche ich viel Erfolg bei ihren imperialen Ränkespielen!

Hamburg, im September 2006 *Mac Gerdts*

## 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 keine Flagge besitzen, dürfen einer Großmacht jederzeit Kredit geben, also auch unmittelbar vor ihrem Spielzug. 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.

# IMPERIAL

## KURZREGEL

Die 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** Eine Fabrik kann für 5. Mio. gebaut werden.  
*Staat*→*Bank* (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** Es können max. 3 neue Militäreinheiten für je 1. Mio. gekauft werden, die Einheiten können in den Heimatprovinzen frei aufgestellt werden.  
*Staat*→*Bank*

**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. Eine Fabrik kann von 3 Armeen zerstört werden. Kämpfe (auch bei Flotten) 1 : 1
3. Chip in neu besetzte See- bzw. Landregionen ohne fremde Militäreinheiten ablegen (**nicht** in Provinzen der Großmächte).

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

*Staat*→*Spieler*

1. Die Zinsen für die Kredite des Staates werden an die Spieler ausgezahlt, die Regierung muss sicherstellen, dass mindestens alle Kredite der anderen Spieler bedient werden.
2. Der Spieler mit der Investorkarte erhält aus der Bank 2. Mio. 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. Alle Spieler ohne Regierung dürfen ebenfalls investieren.

*Bank*→*Spieler*

*Spieler*→*Staat*

**STEUER**

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

*Bank*→*Spieler*

*Bank*→*Staat*

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

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



RÈGLES FRANÇAISE,  
REGOLE ITALIANO,  
REGLAS ESPAÑOL ...  
[www.pd-verlag.de/imperial](http://www.pd-verlag.de/imperial)  
[www.eggertspiele.com](http://www.eggertspiele.com)

