

# Imperial（或译“帝国霸权”）中文规则

翻译：soul

年份：2006

出版商：Rio Grande Games, Eggert-Spiele

作者：Mac Gerdts

人数：2 - 6

年龄：12 +

时间：120+ 分钟

## 游戏背景：

欧洲正处于帝国主义时代。国际投资者试图在欧洲取得最大影响力。通过债券，他们控制六个帝国主义国家的政治：奥匈帝国、意大利、法国、大不列颠、德国和俄国。各个国家建立工厂、修造船队并部署军队。投资者们旁观他们的帝国扩张、资助战争、征收税赋并收取收益。这些欧洲国家处于不同国际投资者的影响，新的战略联盟和冲突不断发生。

每个投资者代表一个国际投资者。只有在欧洲最强大国家中成功投资并获取影响力的玩家才能赢得这场帝国竞争。

Imperial 是个特别的战略游戏，没有骰子或卡牌的随机因素。两到六个玩家，扮演帝国投资者，经营 12 年或更久。游戏时间约两到三个小时。

## 游戏盘：

游戏盘中央是欧洲地图（19 世纪末-20 世纪初），有六大强国：奥匈帝国、意大利、法国、大不列颠、德国和俄国。以下称六个国家为“**帝国**”。每个强国有五个**省**，每个省有一个**城市**。每个省可以建设一个**工厂**，其中临海的城市（淡蓝色）可以建造**船坞**，内陆城市（棕色）可以建造**兵工厂**。

六大强国以外的领土称为“**陆地地区**”（棕色）。共有 15 个陆地地区。只有军队可以进入陆地地区。

**海上地区**，共有九个海洋地区（蓝色）。只有舰队可以进入海洋地区。

瑞士，唯一不能进入的中立地区。

地图的左上角是一个（行动）**圆饼图**，执行六个帝国的回合行动。地图左上角是**税收表**，标示各个帝国的税收收入。地图两侧是存放六个帝国财富的**国库**。地图下方是**权力分数计分区**。

## 游戏部件：

游戏盘：1x

六色军队：48x（黄色 10 个、红色 6 个、其他颜色各 8 个）

六色舰队：48x（黄色 6 个、红色 10 个、其他颜色各 8 个）

六色征税标记：60x，每个帝国各 10 个

工厂：30x（棕色兵工厂 15 个、浅蓝色船坞 15 个）

六色八角标记：18x，每色各 3 个，用于圆饼图、税收表和计分区。

回合标记：1x（木兵卒）

债券卡：48x，六个国家各八张（2、4、6、9、12、16、20、25 百万），以下简称“债券”  
旗帜：6x  
投资者卡：1x  
银行卡：1x  
钞票：1 百万 50x，2 百万 40x，5 百万 30x，1 千万 10x  
指引手册：1x  
六大强国的历史数据手册：1x

注：红色—大不列颠、蓝色—法国、绿色—意大利、黄色—奥匈帝国、灰色—德国、紫色—俄国

### **游戏准备：**

#### **1、一般准备**

各国的三个八角标志分别放在圆饼图的中央、税收表最低税率处（“2-5”）和计分区起始处（“0”）。每个帝国开始有两个工厂放置在地图上自己的城市：一个棕色兵工厂和一个浅蓝色船坞。其他 18 个工厂放在游戏盘旁边。48 张债券按国别分成六堆放在各国国库旁边，每堆按升序排列（即最小价值的在最上面）。所有钞票放在游戏盘旁边代表银行。

#### **2、分配债券**

将起始资金和旗帜交给每个玩家。

如果 4-6 个玩家，每个玩家从银行得到 1 千 3 百万起始资金（1 张 5 百万、4 张 2 百万）。六面旗帜面朝下打混，然后玩家按顺序抽取。

如果 3 个玩家，每个玩家从银行得到 2 千 6 百万起始资金（2 张 5 百万、8 张 2 百万）。奥匈帝国、意大利和法国的旗帜面朝下打混并由玩家按顺序抽取。然后每个玩家按下列对应顺序得到另一面旗帜：大不列颠对奥匈帝国、俄罗斯对意大利、德国对法国。

如果 2 个玩家，每个玩家从银行得到 3 千 9 百万起始资金（3 张 5 百万、12 张 2 百万）。玩家抽取以下两个旗帜组合：法国+德国+奥匈帝国、俄罗斯+意大利+大不列颠。

**债券的起始分配：**每个玩家按照持有旗帜背面的数量拿取对应的债券，并支付给帝国国库以对应价格。每个玩家保留刚出示的旗帜，这显示他对该帝国有最大贡献并因此成立政府。4 或 5 个玩家时，不是所有旗帜被初始分配。剩下的旗帜将交给拥有该帝国 4 百万债券的玩家（因为他拥有最高的信用等级）。如果该国债券没有流通，该国旗帜保留在银行。

#### **对于高级玩家的变体规则：**

该债券分配的变体规则增加了战略可能性，因此建议高级玩家使用。

每个玩家从银行得到如下起始资金：六个玩家 1 千 5 百万，五个玩家 1 千八百万，四个玩家 2 千 2 百万，三个玩家 2 千 8 百万，2 个玩家 4 千万。

由全体玩家决定第一个债券购买者。该玩家可以选择购买（或不购买）一张奥匈帝国债券并支付价款给奥匈帝国国库。其后，其他玩家可以按顺时针选择购买一张奥匈帝国债券。

然后，起始购买者左侧的玩家开始选择购买（或不购买）一张意大利债券。其后，其他玩家可以按顺时针购买一张意大利债券。

以此类推，玩家依次购买法国、大不列颠、德国和俄国的债券。当所有玩家都有机会购买每个国家债券后，游戏可以开始。

### **游戏进程**

六大强国在游戏盘上行动。玩家代表购买这些帝国债券的投资者。给予某国最高信用额度的玩家控制该国政府并决定该国在游戏盘上的行动。简而言之，该玩家被指定为该国政府。不管玩家数量多少，所有六大强国都参与游戏。

一个帝国的行动包括在圆饼图上选择一个位置。在帝国的第一个回合，八角标志可以放在圆饼图的任一位置。接下去的回合可以顺时针移动八角标志来选择行动，但不允许停留原地不动。八角标志可以免费移动 1 到 3 格，每个额外移动格花费控制该国政府的玩家 2 百万（支付给银行）。最大移动格数为 6 格。

**注：行动圆饼图分成八个扇区（格），按照顺时针顺序分别为：投资、进口、生产、军事行动、征税、建设工厂、生产、军事行动。**

### **游戏目标和游戏结束**

对应经济力（工厂数）和军事力（占领海上和陆地地区数），帝国赢得权力分。该权力分记在计分区。当一个帝国达到 25 权利分，游戏结束。

为计算玩家的胜利分（VP），债券的利息乘以计分区的对应权重。如法国有 17 个权力分，对应计分区的权重为 3。1 千 2 百万法国债券的利息是 5 百万，则债券价值为 5 百万\*3=1 千 5 百万。

**注：权力分对应的权重如下**

**权力分 债券权重（Credit）**

1-4	0
5-9	1
10-14	2
15-19	3
20-24	4
25	5

玩家将持有债券价值加总，再加上持有的现金。每百万等于 1 个 VP。最多 VP 的玩家胜利。如果出现平局，在权力分最高的国家拥有最多信用额度的玩家胜利。如果仍出现平局，在权力分第二高的国家拥有最多信用额度的玩家胜利。以此类推。

### **国库/游戏开始**

#### **资本分离：**

六个帝国的国库和玩家的现金必须严格分开。控制国库的玩家必须保持诚信，不能为个人目的支取国库资金，也不能从国库借贷资金。但是他们随时可以使用个人资金支持国库。

每个玩家可以随时检查各国国库情况，但个人玩家现金保密。玩家之间不允许拆借，也不允许相互交易债券或任何形式的放弃债券。

#### **游戏开始：**

奥匈帝国开始行动，然后按游戏盘上的国库顺时针行动，即 1-奥匈帝国、2-意大利、3-法国、4-大不列颠、5-德国、6-俄国。回合标志用来标示正在行动的帝国。

如果某帝国没有发放债券，该国没有政府。此时该国的行动跳过。

### **圆饼图上的行动格**

**建设工厂：**帝国允许建造一个新工厂。兵工厂只能造在棕色城市，而船坞只能造在浅蓝色城市。如果该国的省份没有敌军占据，一个城市可以且只能造一个工厂。该国需支付 5 百万给

银行，并将工厂标志放在对应的城市上。

**生产：**帝国的每个兵工厂和船坞可以免费分别生产一个陆军或一个舰队。被敌军占领的省份的工厂不能生产。占领方也不能利用被占领国的工厂。生产出的军队和舰队放在工厂所在省份，不管该省份已有多少军队或舰队。

**进口：**帝国可以向银行以 1 百万单价购买至多 3 个军事单位。购买的军事单位可以放在任一没有敌军的本国省份。但是舰队只能放在浅蓝色海港。允许同时在同一本国省份放置多个军事单位。

**军事行动：**包括三个步骤

### 1、军舰

帝国的所有军舰允许移动到相邻海上地区。在生产或进口后，舰队停留在港口。其后它们的第一个行动总是移动到港口相邻的海上地区（这些地区用锚形标示）。一旦舰队到达海上，它们不能回到陆地。如果舰队移动到已有其他帝国舰队的海上地区，在至少一方的意愿下将转入战斗。在战斗中，敌对舰队按照 1:1 比例配对并从游戏盘上移除。如果需要，入侵舰队的政府可以选择被入侵地区哪个舰队被配对移除。如果已在该海上地区的舰队想要战斗，它必须在对方舰队移动后直接宣布。如果各方不想冲突，它们可以和平的停留在同一海上地区。行动帝国的舰队如果不移动，也可以选择与同一海上地区的其他帝国舰队进行战斗。

### 2、陆军

帝国的所有陆军都可以移动到相邻陆地地区（瑞士除外）。不同的是，陆军也可以通过自己的舰队渡海（护航）。利用护航方法，陆军可以渡过一个或多个已有己方舰队的相邻海上地区。每个舰队每个回合只能运输一支陆军。只有陆军在邻海的陆上地区或者通过铁路（参见下文）到达临海地区才能进行海上运输。护航行动后，该陆军必须停留在陆上地区。

**铁路运输：**每个帝国在本国省份之间有铁路网并限于本国边境。如果敌军占领本国省份，该省份的铁路暂停。在行动前或后，陆军可以通过铁路在本国境内自由运输。

**战斗：**陆军的战斗方式和舰队一样。外国陆军在其领土遭到入侵时可以要求战斗。只有当舰队在港口里时，陆军和舰队可以相互战斗。在这种情况下，入侵的陆军可以攻击舰队，或舰队可以要求战斗。

**进入其他帝国的省份：**如果陆军进入其他帝国的省份，该陆军所属的政府可以决定该进入行动是敌对的还是友好的。敌对的陆军应当竖直放置并封锁该省（没有生产、没有进口、没有工厂建造、没有税收）。友好的陆军应当侧倒放置并不会给该省份带来任何限制。

如果某帝国只剩下一个工厂没有被敌军占领，那么该工厂所在省份不能被敌军所进入。所有进入该省的其他帝国军队应当侧倒放置。

**破坏：**如果该省没有防御军队，一个工厂可以被三只外国军队所摧毁。该工厂和三只陆军从游戏盘移除。例外：**如果某帝国只剩下一个工厂没被敌军占领，该工厂不能被摧毁。**

### 3、征税标志

没有其他帝国军队的新占领陆上或海上地区将放置一个帝国征税标志。其他帝国的省份不能放置征税标志。只有其他帝国夺取地区独占权，原帝国征税标志才能被移除。可能的战斗结果是非行动帝国独占某地区，那么原来的征税标志移除，变更成该帝国的征税标志。如果某帝国已经放置 10 个征税标志，那么它不能在取得新的征税地区。如果该帝国独占一个地区，仅仅移除其他帝国的征税标志。一旦该帝国的任一征税标志被释放，它可以填补到该空白地区。

## 投资

该回合有三个步骤。仅当通过而不是停留在“投资”格时，执行步骤 2 和步骤 3。在这种情况下，首先执行停留格的行动。

### **步骤 1：支付利息**

所有玩家从各国国库获得债券利息。如果国库无力支付全部债券利息，控制政府的玩家必须部分或全部地放弃他自己的利息，而且如果必要必须用自己的现金支付其他玩家的利息。

#### **注：债券面值及利息表**

序号	成本/面值（百万）	利息（百万）
1	2	1（50%）
2	4	2（50%）
3	6	3（50%）
4	9	4（44%）
5	12	5（42%）
6	16	6（38%）
7	20	7（35%）
8	25	8（32%）

### **步骤 2：激活投资者**

持有投资者卡的玩家从银行获得 2 百万并可以投资任一帝国。他只能从帝国债券库里选择债券，并选择购买新债券还是增持同一帝国的债券。一张额外债券支付给合适的国库，并且该玩家取得债券卡。如果增加已有债券，已有债券卡放回该国债券卡堆中，并从中拿去新的债券卡且支付两张债券卡的差额。

例：玩家拿取 1 千 2 百万面值的意大利债券并放回 4 百万面值的意大利债券。他需要支付意大利国库 8 百万差额。

### **3、无旗帜下的投资**

未领导任何政府（未持有任何旗帜）也未持有投资者卡的玩家也可以投资一次。投资方法与持有投资者卡的玩家一样，但不从银行得到 2 百万。如果几个玩家都被允许这样投资，那么从持有投资者卡的玩家开始顺时针行动。

**投资回合结束：**应检查是否有政府变更。即拥有相关帝国最多债券的玩家有决定权。如果一个新玩家取得最高信用额度（平局是不够的），他接管该国政府并取得旗帜。投资者卡顺时针传递给下一个玩家。

## **征税**

该回合包含三个步骤。

### **1、税收和胜利红利**

帝国税收由两部分组织：每个未被侵占的工厂纳税 2 百万，每个征税标志纳税 1 百万。税收税入最大可能数为 2 千万（5 个工厂和 10 个征税标志）。征税完毕后将用八角标志记录在税收表上。如果税收等于或小于 5 百万，八角标志放在税收表最低区（2-5）。如果税收等于或大于 1 千 5 百万，八角标志放在税收表最高处（15+）。税收表上比之前的任何进步，银行将给政府胜利红利，每提高一格奖励 1 百万。如果税收保持稳定或下降，没有胜利红利且政府不必支付任何费用。

### **2、收钱**

当停留在圆饼图的征税区，帝国必须按每个军事单位 1 百万的价格支付军费。军费将从税收

中扣除。剩余的差额由银行支付给国库。如果该差额为负，国库没有收入。

### 3、增加权力分

对应税收收入，帝国得到税收表右列对应的权利分数。新取得的权利分增加到此前的权利分数上，并用八角标志在计分区上移动标示。一旦某帝国达到 25 权利分，游戏结束。

注：税收表对应的权利分

税收（百万）	权利分
2-5	0
6-14	税收-5
15+	10

### 去除投资者卡的变体规则

由玩家共同决定，其中一个玩家首先选择是否购买奥匈帝国债券。如果他决定购买，将拿一张奥匈帝国债券并支付面值给奥匈帝国国库。其后，所有其它玩家按顺时针顺序选择是否购买奥匈帝国债券。奥匈帝国之后，起始玩家左侧的玩家首先选择是否购买意大利债券。其后所有其它玩家按顺时针顺序选择购买意大利债券。接下来的顺序是法国、大不列颠、德国和俄国。当所有玩家都选择是否购买每个帝国债券后，游戏开始。