

Factory／工場
<ul style="list-style-type: none"> <li>・国庫から5Mを支払い、本土の本土に兵器工場か造船所を1つ建設する。</li> <li>・兵器工場は茶色のマークの都市、造船所は青色のマークの都市に建設できる。</li> <li>・その本土に敵対する陸軍が存在する場合、工場は建設できない。</li> </ul>
Production／生産
<ul style="list-style-type: none"> <li>・本土にある全ての工場から1つずつ、工場に対応する軍隊を無料で生産する。</li> <li>・生産された陸軍／海軍は、即座に工場のある本土に配置される。</li> <li>・工場がある本土に敵対する陸軍が存在する場合、その本土には新たな軍を配置できない。</li> </ul>
Import／輸入
<ul style="list-style-type: none"> <li>・陸軍が海軍を、1つにつき1Mで購入する。最大3コマまで。</li> <li>・陸軍は本土の本土の任意の場所に配置する。海軍は港にのみ配置できる。</li> <li>・敵対する陸軍が存在する本土には配置できない。</li> </ul>
Maneuver／行軍
<ul style="list-style-type: none"> <li>・以下のステップで解決する。</li> <li>・軍を移動させる場合、該当する全ての軍がそれぞれ1エリアずつ移動できる。</li> <li>・他国の軍隊がいるエリアに侵入した場合、戦闘処理を行う。</li> </ul>
1) 海軍の移動
<ul style="list-style-type: none"> <li>・全ての海軍が移動できる。</li> </ul>
2) 陸軍の移動
<ul style="list-style-type: none"> <li>・全ての陸軍が、それぞれ1エリアずつ移動できる。</li> <li>・自国の本土の中でのみ、移動の前か後に1度だけ「鉄道輸送」を行える（敵がいる州は不可）。</li> <li>・陸軍が海域に面したエリアにいる場合、「海上輸送」が行える。</li> </ul> <p style="color: #00b0f0; text-decoration: underline;">【他国の本土への侵入と工場の破壊】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・他国の本土へ侵入する場合、敵対的か友好的かを宣言する。</li> <li>・友好的な場合、陸軍を寝かせて配置する。</li> <li>・敵対的な陸軍が存在する工場は、工場として機能しない。</li> <li>・その本土に工場があり、その国の軍隊がいない場合、その本土にある敵対する陸軍3個を除去することにより、その工場を破壊できる。</li> <li>・その国に敵対的な陸軍による妨害を受けていない工場が1つしかない場合、敵対的を宣言することができず、破壊も行えない。</li> </ul>
3) 国旗の配置
<ul style="list-style-type: none"> <li>・1つの国の軍隊しかないエリアに、その国の国旗を配置する。</li> <li>・他国の本土には国旗を配置できない。</li> <li>・軍が存在しないエリアの国旗は置かれたままとなる。</li> </ul>

■戦闘
<ul style="list-style-type: none"> <li>・他国の軍隊がいるエリアに侵入した場合、侵入側と、もともとそのエリアにいた側（既存側）のうち、1国以上が希望すれば戦闘となる。</li> <li>・戦闘となった場合、互いの軍隊が1対1の割合でボードから除去される。</li> <li>・既存側が複数の国家で構成される場合、侵入側は戦闘を行う国家を1国選択すること。</li> <li>・そのエリアに存在する全国家が戦闘を望まない場合、全ての軍隊がそのエリアに共存することになる。</li> <li>・海軍が港にいる場合のみ、陸軍と海軍で戦闘が発生する。</li> </ul>

Investor／投資家
<ul style="list-style-type: none"> <li>・このアクションのみ、<b>通り過ぎただけでも処理が発生する。</b></li> <li>・通り過ぎた場合は、駒が停止したマス进行处理した後、ステップ2～5のみを行う。</li> </ul>
1) 利息の支払い
<ul style="list-style-type: none"> <li>・手番国家の債権を持つPLは、額面の金額を国庫から受け取る。</li> <li>・国庫に全員分に支払う金額がない場合、足りない分を手番PLが支払わなければならない。</li> </ul>
2) 投資家の活動
<ul style="list-style-type: none"> <li>・投資家カードを持っているPLは銀行から2Mを受け取り、増資を行う。</li> <li>・この際、新規に債権を1枚買うか、持っている債権1枚を、差額を支払って新しい債権に交換する（増資）かのどちらかを選択できる（既に投資してる国家からさらに“新規で買う”ことも可能）。</li> <li>・代金は買った債権に該当する国庫に支払うこと。</li> </ul>
3) スイス銀行の投資活動
<ul style="list-style-type: none"> <li>・「スイス銀行」を持ち投資家カードを持たないPLは、ここで投資を1回行える。</li> <li>・複数いる場合は投資家カードを持つPLに近いPLから時計回りに行う。</li> </ul>
4) 権利の確認
<ul style="list-style-type: none"> <li>・各国の<b>債券引受額の最大値が更新されていた場合</b>、引受額が最も多いPLに国旗カードが移動する。</li> <li>・引受額の最大値が更新され、かつ最大額のPLが複数いる場合、投資家カードの所持者に時計回りに近いPLに権利が移動する。</li> <li>・この時点で支配国を持たないPLは「スイス銀行」を受け取る。</li> <li>・「スイス銀行」を持っているPLが国旗カードを受け取った場合、スイス銀行を返却する。</li> </ul>
5) 投資家カードの移動
<ul style="list-style-type: none"> <li>・投資家カードを左隣のPLに渡す。</li> </ul>
Taxation／徴税
1) 税收
<ul style="list-style-type: none"> <li>・以下の金額を銀行から国庫に入れ、税收チャートにコマを配置する。 [占拠されていない工場の数×2M]+[国旗の数×1M]</li> </ul>
2) 維持費の支払い
<ul style="list-style-type: none"> <li>・[所有する軍隊コマの数×1M]を国庫から支払う（国庫が足りない場合、あるだけを支払う）。</li> </ul>
3) 成功報酬
<ul style="list-style-type: none"> <li>・手番PLは、国庫から成功報酬（税收チャートの中段の金額）を受け取る。</li> <li>・国庫に十分な金がない場合、あるだけを受け取る。</li> </ul>
4) 国力の増加
<ul style="list-style-type: none"> <li>・税收チャートの下段に示されているだけ、国家の国力が増加する。</li> <li>・この時点で国力が25に達した場合、ゲームが即座に終了する。</li> </ul>

■海上輸送
<ul style="list-style-type: none"> <li>・自国の海軍がいる海域を、陸軍が（1回の移動で何エリアでも）移動できる。</li> <li>・海軍1つが1ターン中に輸送できる陸軍は1回のみ。</li> <li>・同じターンに移動を行った海軍も海上輸送に利用できる。</li> </ul>
PL ……プレイヤー。
PF ……パワーファクター。原語は「factor of nation」。
本土 ……その国の色に塗られた4エリアのこと。

## インペリアル2030／基本ルール

### ■ゲームの準備（4～6人）

- ・PLの初期所持金は13M（5M×1、2M×4）。
- ・ランダムに国旗カードを1枚ずつ配る。
- ・国旗カードに示された債権を購入し、代金を対応する国の国庫に支払う。
- ・余った国旗カードは、その国の2Mの債権を持っているPLに配られる。
- ・余った国旗カードの国の債権を誰もっていない場合は、国旗カードを銀行に戻す。
- ・投資家カードをロシア（いなければ中国→インド…）のPLの左隣のPLに渡す。

### ■手番

- ・ロシアから開始し、以下ボードに示された順に手番を行っていく。
- ・ロンデル上の国家マーカーを、時計回りに移動させる。
- ・1～3マスは無料。以降1マスごとに[1+PF]ミリオンを銀行に支払う（最大6マスまで）。
- ・停止したマスのアクションを実行する。

### ■ゲームの終了

- ・いずれかの国の国力が25になったら即座に終了。
- ・[所有している債権の利子×その国のPF+所持金]が最も多いPLが勝利する。
- ・同点の場合、最も国力が高い国の債権を多く持つほうが勝利する。

### ■所持金と国庫

- ・PLの所持金と国庫は厳密に分けて管理すること。
- ・PLの所持金を国庫に投入することは自由。逆は不可。
- ・国庫の金額は公開情報だが、PLの所持金は非公開情報とする。
- ・他PLと現金・債権を売買することはできず、1度獲得した債権を廃棄することはできない。

### ■運河

- ・海軍はパナマ運河とスエズ運河を自由に往復できる。
- ・ただし、パナマはコロンビアを占拠している国の、スエズは北アフリカを占拠している国の許可が必要。

### ■スイス銀行

- ・スイス銀行の所有者は、手番PLが「投資家」の枠を通過しようとした場合、「投資家」に止まるのを強制できる。
- ・ただし、その国家の国庫に全ての利息を支払えるだけの金が残っている場合に限る。

### ■用語

- PF パワーファクター
- 本土 その国の色に塗られた4エリアのこと。
- 港 本土のなかで、青色で書かれた本土

### ■国旗

- ・全ての国旗を使いきった場合、それ以上新しい場所に国旗を置けない。
- ・新たに国旗が手元に帰ってきた場合、国旗が置かれていない占領区域に即座に配置できる。



- ・手番では自国の駒をロンデル上で時計回りに移動させる。
- ・1～3 枠は無料。以降 1 枠ごとに[1+PF]Mを銀行に支払う。
- ・1 手番で移動できるのは最大 6 枠まで。

### Factory/工場

- ・国庫から 5 Mを支払い、本土の本土に兵器工場か造船所を 1 つ建設する。
- ・兵器工場は茶色のマークの都市、造船所は青色のマークの都市に建設できる。

### Production/生産

- ・本土にある全ての工場から 1 つずつ、工場に対応する軍隊を無料で生産する。
- ・生産された陸軍/海軍は、即座に工場のある本土に配置される。

### Import/輸入

- ・陸軍か海軍を、1 つにつき 1 Mで購入する。最大 3 コマまで。
- ・陸軍は本土の本土の任意の場所に配置する。海軍は港にのみ配置できる。

### Maneuver/行軍

- ・海軍の移動→陸軍の移動、の順で処理を行う。
- ・軍を移動させる場合、該当する全ての軍がそれぞれ 1 エリアずつ移動できる。  
**鉄道輸送**：自国の本土の中は、手番を消費せずに移動可能（敵対的ユニットがある州を除く）。  
**海上輸送**：自国の海軍の上を移動することができる。  
     海軍 1 つが 1 ターン中に輸送できる陸軍は 1 個のみ。  
**他国へ侵入**：他国の本土に侵入する場合、敵対的か友好的かを宣言する。  
**工場の破壊**：陸軍 3 個を除去すれば、工場を破壊できる。

### Investor/投資家

- ・このアクションのみ、**通り過ぎただけでも処理が発生する**（その場合はステップ 2～3 のみを行う）。
- ・アクション終了時に、投資家カードが次の PL に移動し、必要なら国旗カードを移動する。

- 1) 利息の支払** ・その国家の債権を持つ PL 全員が、額面の金額を国庫から受け取る。
- 2) 投資家の活動** ・投資家カードを持つ PL は「債権の購入」か「債権の増資」を行う。
- 3) スイス銀行** ・「スイス銀行」を持ち投資家カードを持たない PL は、ここで投資を 1 回行える。

### Taxation/徴税

- 1) 税金** ・[工場の数 × 2 M] + [国旗の数 × 1 M] だけ国庫に税金が入る。
- 2) 軍の維持** ・[軍隊の数 × 1 M] だけ、国庫から銀行に支払う。
- 3) 成功報酬** ・手番 PL は、国庫から成功報酬（税金チャートの中段の金額）を受け取る。
- 4) 国力増加** ・税金チャートの下段に示されているだけ、国家の国力が増加する。

※敵対的な陸軍に占拠されている工場は、各アクションで存在していないものとして扱う。

#### ■ゲームの終了

- ・いずれかの国の国力が 2 5 になったら即座に終了。
- ・[所有している債権の利子 × その国の PF + 所持金] が最も多い PL が勝利する。
- ・同点の場合、最も国力が高い国の債権を多く持つほうが勝利する。

※PL……プレイヤー。

※PF……その国のパワーファクター。

※本土……その国の色に塗られた 4 エリアのこと。



- ・手番では自国の駒をロンデル上で時計回りに移動させる。
- ・1～3 枠は無料。以降 1 枠ごとに[1+PF]Mを銀行に支払う。
- ・1 手番で移動できるのは最大 6 枠まで。

### Factory/工場

- ・国庫から 5 Mを支払い、本土の本土に兵器工場か造船所を 1 つ建設する。
- ・兵器工場は茶色のマークの都市、造船所は青色のマークの都市に建設できる。

### Production/生産

- ・本土にある全ての工場から 1 つずつ、工場に対応する軍隊を無料で生産する。
- ・生産された陸軍/海軍は、即座に工場のある本土に配置される。

### Import/輸入

- ・陸軍か海軍を、1 つにつき 1 Mで購入する。最大 3 コマまで。
- ・陸軍は本土の本土の任意の場所に配置する。海軍は港にのみ配置できる。

### Maneuver/行軍

- ・海軍の移動→陸軍の移動、の順で処理を行う。
- ・軍を移動させる場合、該当する全ての軍がそれぞれ 1 エリアずつ移動できる。  
**鉄道輸送**：自国の本土の中は、手番を消費せずに移動可能（敵対的ユニットがある州を除く）。  
**海上輸送**：自国の海軍の上を移動することができる。  
     海軍 1 つが 1 ターン中に輸送できる陸軍は 1 個のみ。  
**他国へ侵入**：他国の本土に侵入する場合、敵対的か友好的かを宣言する。  
**工場の破壊**：陸軍 3 個を除去すれば、工場を破壊できる。

### Investor/投資家

- ・このアクションのみ、**通り過ぎただけでも処理が発生する**（その場合はステップ 2～3 のみを行う）。
- ・アクション終了時に、投資家カードが次の PL に移動し、必要なら国旗カードを移動する。

- 1) 利息の支払** ・その国家の債権を持つ PL 全員が、額面の金額を国庫から受け取る。
- 2) 投資家の活動** ・投資家カードを持つ PL は「債権の購入」か「債権の増資」を行う。
- 3) スイス銀行** ・「スイス銀行」を持ち投資家カードを持たない PL は、ここで投資を 1 回行える。

### Taxation/徴税

- 1) 税金** ・[工場の数 × 2 M] + [国旗の数 × 1 M] だけ国庫に税金が入る。
- 2) 軍の維持** ・[軍隊の数 × 1 M] だけ、国庫から銀行に支払う。
- 3) 成功報酬** ・手番 PL は、国庫から成功報酬（税金チャートの中段の金額）を受け取る。
- 4) 国力増加** ・税金チャートの下段に示されているだけ、国家の国力が増加する。

※敵対的な陸軍に占拠されている工場は、各アクションで存在していないものとして扱う。

#### ■ゲームの終了

- ・いずれかの国の国力が 2 5 になったら即座に終了。
- ・[所有している債権の利子 × その国の PF + 所持金] が最も多い PL が勝利する。
- ・同点の場合、最も国力が高い国の債権を多く持つほうが勝利する。

※PL……プレイヤー。

※PF……その国のパワーファクター。

※本土……その国の色に塗られた 4 エリアのこと。