

IMPERO

REGOLAMENTO DI GIOCO

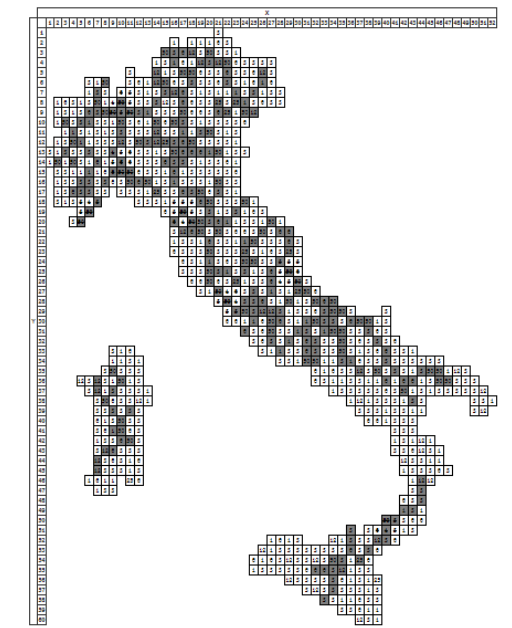
Crealo. Sviluppalo. Sottometti i tuoi nemici.

Non ci saranno secondi. Non avrai alternative. Uno solo il tuo sogno: l'Impero.

Introduzione

La Terza Grande Crisi ha distrutto le economie di tutto il mondo e trascinato tutte le più grandi società al fallimento. Nel disperato tentativo di sopravvivere, i grandi paesi occidentali hanno cominciato a svendere il proprio patrimonio, lasciando campo libero a nuove società nate dal nulla e mosse da spregiudicati investitori.

La “Nuova corsa all’oro”, così come è stata definita, è cominciata dopo la decisione degli Stati di cedere a questi novelli pionieri, sul proprio territorio nazionale, i nodi infrastrutturali che controllano la distribuzione di energia e le telecomunicazioni.



Scopo e struttura del gioco

Impero è un gioco di economia e finanza, ingegno e astuzia. I partecipanti si sfidano nel controllo, l'espansione e il miglioramento delle nuove società che cercano di accaparrarsi il mercato.

Una partita a Impero è strutturata in 14 turni, ciascuno della durata di 12 ore solari, scadenziati alle 9:00 e alle 21:00 di ogni giorno.

Al termine del 14° turno sarà dichiarato vincitore il giocatore che avrà raggiunto il capitale personale più elevato.

La mappa

La mappa di gioco rappresenta il territorio nazionale diviso in caselle che rappresentano i nodi infrastrutturali ceduti dallo Stato. Ad ogni nodo è associato un valore di rendimento che può essere pari a 1\$, 3\$, 6\$, 12\$, 25\$ oppure 50\$. Tali rendimenti costituiscono le entrate delle società che li controllano.

Inizio del gioco

Ogni giocatore comincia la sua partita con la semplice dotazione iniziale di:

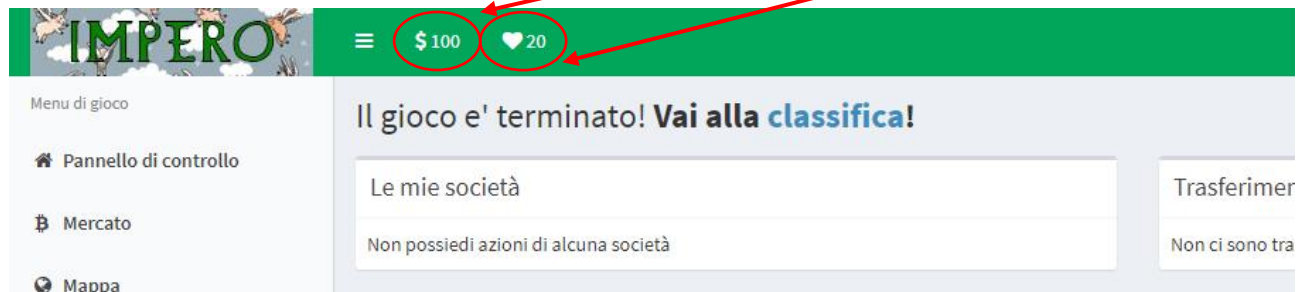
- un capitale iniziale pari a 50\$
- una riserva di Punti Operazione Giocatore pari a 20 (indicati dal simbolo ♥)

Nel corso della partita il capitale posseduto può variare (e in genere aumentare!) , mentre i Punti Operazione Giocatore (♥) verranno ‘spesi’ durante un turno per effettuare azioni, e ripristinati al loro valore di 20 ♥ ad ogni inizio turno.

Questi due valori sono sempre indicati nel gioco in alto a sinistra.

CAPITALE

PUNTI OPERAZIONE ♥



Creare una società

Il primo passo da fare per costruire il tuo impero finanziario è fondare una nuova società.

Puoi assegnarle un nome e decidere che capitale sociale conferirle: considera che questo verrà detratto dal tuo capitale personale, quindi fai una scelta oculata!

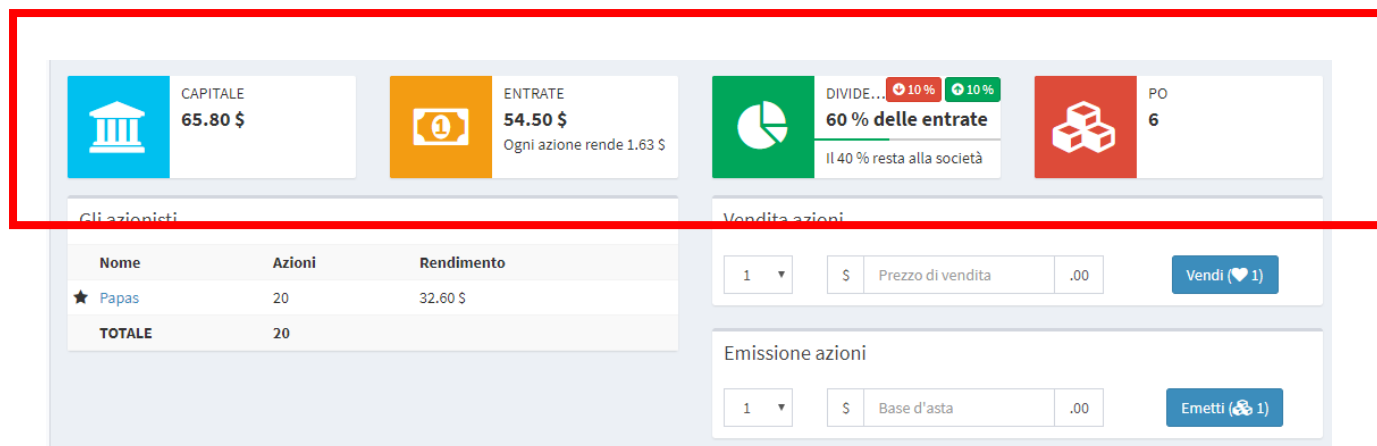
A una società appena creata è attribuita randomicamente sulla mappa una casella di valore 1, un numero di azioni pari a 20 e di proprietà del fondatore e un Amministratore delegato, ovvero il maggiore azionista, che inizialmente coincide ancora con il fondatore.

Non ci sono limiti al numero di società che si possono fondare, ma la loro creazione costa 11 ♥ , dunque non è possibile fondare più di una società per turno.

Gestione di una società

L'Amministratore delegato di una società coincide con il suo maggiore azionista. Egli può amministrare la società attraverso la seguente pagina di gestione.

Per accedervi clicca sul nome della società nella pagina “Pannello di controllo”



In alto troviamo quattro riquadri che rappresentano, nell'ordine:

- il capitale della società
- le entrate della società
- i dividendi
- i punti operazione societari

PUNTI OPERAZIONE SOCIETARI (primo riquadro a destra)

In questo riquadro troviamo i "punti operazione societari" (PO). Ogni società ha a disposizione per ogni turno 5 punti operazione di base + 1 per ogni diverso giocatore suo azionista (dunque in partenza 6).

Essi sono distinti dai punti operazione "giocatore" e sono utilizzati dall'Amministratore delegato per compiere azioni in capo alla società.

CAPITALE SOCIALE (primo riquadro a sinistra)

Ogni società ha un capitale sociale. Inizialmente questo viene fornito dal fondatore, successivamente esso può diminuire, per esempio quando la società acquista nuovi nodi infrastrutturali, oppure aumentare grazie ai rendimenti dei nodi stessi forniscono alla società a fine turno.

ENTRATE (secondo riquadro a sinistra)

Le entrate di una società sono il denaro che la società incassa ogni fine turno grazie ai rendimenti delle celle che controlla.

La somma dei rendimenti delle celle controllate da una società, infatti, viene convertita in denaro e ogni fine turno distribuita quota parte in "dividendi" per gli azionisti (vedremo più avanti), quota parte in denaro a disposizione della società: le "entrate", appunto.

DIVIDENDI (terzo riquadro a sinistra)

In questo riquadro troviamo la percentuale dei rendimenti che viene convertita in dividendi per gli azionisti, in rapporto alle azioni possedute. Tale percentuale è modificabile dall'Amministratore delegato al costo di 1 PO per ogni scatto del 10%.

Gli azionisti		
Nome	Azioni	Rendimento
★ Papas	20	32.60 \$
TOTALE	20	

Nella parte bassa troviamo invece un riepilogo degli azionisti della società (a sinistra) e gli slot per vendere ed emettere azioni.

EMETTERE AZIONI

L'amministratore delegato può emettere nuove azioni della società (costo 1PO). Tali azioni andranno all'asta tra tutti i giocatori. L'asta dura 12 ore solari e al suo termine ne è vincitore il maggior offerente. Il corrispettivo da questi pagato confluirà nel "Capitale" sociale.

Per partecipare a un'asta ogni giocatore spende 1PO giocatore (una sola volta)

Esempio. La società XXX ha 20 azioni e un unico azionista, Paolo, che ne è anche Amministratore delegato. Egli emette 10 nuove azioni con un'asta. Andrea spende solo 1 PO personale per partecipare all'asta e, dopo diversi rilanci, la vince. A questo punto la società sarà dotata di 30 azioni con azionisti Andrea (10 azioni) e Paolo (20 azioni), che continua pertanto ad essere Amministratore delegato.

Emettere azioni significa dunque per una società aumentare il suo capitale disponibile e il numero di Punti Operazione a disposizione per turno, ma anche ad abbassare il rendimento per gli azionisti, che dovrà ora essere distribuito su un numero maggiore di azioni.

Se per qualunque motivo il maggior azionista dovesse cambiare, egli diventerà automaticamente il nuovo Amministratore delegato.

VENDERE AZIONI

Qualunque giocatore può, attraverso l'apposito SLOT, **vendere** azioni (costo 1 Punto operazione giocatore).

In questo caso è il giocatore stesso a vendere azioni da lui possedute a un prezzo fisso, cedendone la proprietà all'acquirente e incassando il corrispettivo.

L'acquirente per compiere l'azione spende 1 PO giocatore e paga dal proprio capitale personale.

Mercato

Sia le aste che le vendite di azioni sono visibili nella pagina "Mercato", divisa in mercato primario (aste) e secondario (vendita diretta)

Acquisto, noleggio e sviluppo di caselle

Per aumentare i propri introiti è necessario che una società si espanda nel territorio e controlli nuove caselle.

Una società può **acquistare** il controllo di una casella adiacente alle proprie già controllate pagandone il corrispettivo costo, pari a una volta e mezzo il suo rendimento (prelevato dal capitale sociale). Da questo momento in poi la casella fornirà alla società una rendita pari al suo valore (e che sarà ripartita, come abbiamo visto, in entrate e dividendi).

È anche possibile **noleggiare** caselle controllate da avversari: in questo caso però avrà un costo sempre pari a una volta e mezzo il suo valore di rendimento nominale, mentre il rendimento effettivo è ridotto alla metà, l'altra metà pagata come corrispettivo di noleggio alla società inizialmente proprietaria.

Inoltre ciascuna cella già posseduta può essere **svilupata** in una cella dal rendimento superiore, pagando un corrispettivo proporzionato al miglioramento apportato.

Trasferimento fondi

È possibile inviare denaro ad un altro giocatore. Ciò è assimilabile ad un tentativo di corruzione e soggetto al vaglio della finanza secondo le seguenti modalità:

Inviare denaro costa 1 punto operazione giocatore, il ricevente potrà scegliere di accettare o rifiutare l'offerta. Se accetta paga anch'egli un punto operazione. La transazione accettata è però a rischio, in quanto vi è associata una probabilità di essere scoperta dalla Finanza. Se ciò accade il trasferimento è annullato e i conti dei due giocatori coinvolti sono immediatamente azzerati. La probabilità di intercettazione è proporzionale alla percentuale del proprio capitale che il corruttore vuole inviare.

Fine del turno e spartizione dei dividendi

Alla fine di ogni turno si procede alla ripartizione del rendimento di una società nel seguente modo:

- la percentuale di reinvestimento viene convertita in capitale disponibile e versata nelle casse della società
- il restante rendimento, ovvero i Dividendi, viene diviso tra gli azionisti in ragione delle azioni possedute

*Esempio. La società 'XX', alla fine del turno, ha un rendimento pari a 10.00\$. Gli azionisti sono due: Paolo con 20 azioni e Andrea con 10 azioni. Il livello di reinvestimento è fissato al 30%. Il capitale sociale della società aumenterà di $10.00 * 0.30 = 3.00\$$. I restanti 7.00\$ si divideranno tra gli azionisti: essendo 30 le azioni totali, ognuna varrà $7 / 30 = 0.23\$$. Paolo guadagnerà 4.60\$, Andrea guadagnerà 2.30\$.*

Efficienza e Blackout

Ogni casella ha un livello di instabilità intrinseca che ne determina un diverso valore di **efficienza**.

L'instabilità aumenta inoltre con l'aumentare della loro potenza erogata, ovvero con il loro rendimento. Sussiste dunque una probabilità, crescente al crescere del rendimento, che un nodo vada in BLACKOUT.

Quando ciò accade il nodo in Blackout non conferisce rendimento e dunque non partecipa alla creazione di utili per la società. Inoltre, il danno di sistema si propaga agli 8 nodi ad esso adiacente: questi vedono la loro potenza dimezzata, ovvero conferiscono metà del loro rendimento nominale alle società da cui sono controllati.

Attenzione dunque all'efficienza delle caselle che acquisterete e alla particolare forma della rete infrastrutturale che farete assumere alla vostra società!

Fine del Gioco

Alla fine del 14° turno si procede all'ultima spartizione dei rendimenti ed è dichiarato vincitore il giocatore con il capitale maggiore.