

I marker, rappresentanti le nazioni, si muovono in senso orario sulla ruota (lo spostamento da 1 a 3 caselle è gratuito, mentre per ogni casella supplementare il governo o il giocatore paga 2 milioni alla banca e lo spostamento massimo è di 6 caselle).

FACTORY Si può costruire una fabbrica per 5 milioni.
Nazione -> Banca (città marrone = fabbrica d'armi, città azzurra = cantiere navale).

PRODUCTION Ogni fabbrica non occupata produce rispettivamente un esercito o una nave.
Piazzamento: nella provincia della fabbrica (la nave nel porto).

IMPORT La nazione può comprare un max di 3 nuove unità militari per 1 milione ciascuna.
Nazione -> Banca Piazzamento: in una provincia qualsiasi della nazione.

MANEUVER 1. Le navi possono muovere in un mare adiacente. Battaglie: 1:1
2. Gli eserciti possono muovere verso una regione terrestre adiacente, oppure via nave, verso un'altra regione terrestre (un esercito per nave); inoltre, prima o dopo i loro movimenti, gli eserciti possono viaggiare liberamente via ferrovia nelle loro province. Una fabbrica può essere distrutta da 3 eserciti. Battaglie: 1:1
3. I gettoni Tasse vengono piazzati nei nuovi mari e regioni terrestri che non contengono unità avversarie (ma non nelle province delle Grandi Potenze).

INVESTOR *Le fasi 2 e 3 si eseguono anche quando si passa attraverso la casella senza fermarsi.*

Nazione -> Giocatore 1. Gli interessi sono pagati ai giocatori che detengono le obbligazioni. delle nazioni. Il governo deve assicurarsi che tutti gli interessi siano pagati.
Banca -> Giocatore 2. Il giocatore con la carta **Investor** riceve 2 milioni dalla Banca e può prendere una nuova obbligazione oppure aumentarne una esistente (pagandola alla nazione), quindi passa la carta al giocatore che segue in senso orario.
Giocatore -> Nazione 3. Ogni giocatore che non controlla alcun governo ha la possibilità di investire.

TAXATION 1. Le tasse (ogni fabbrica non occupata: 2 milioni; ogni gettone: 1 milione) sono segnate sulla tabella delle tasse; se la posizione sale, il governo (giocatore) riceve l'aumento come dividendo dalla banca.
Banca -> Giocatore 2. Si raccolgono le tasse meno il salario dei soldati (1 milione per esercito/nave).
Banca -> Nazione 3. Si aggiungono i punti potere (alla destra della tabella delle tasse) sul tracciato dei punti.

Fine del gioco: non appena una nazione raggiunge i 25 punti potere.

Punti vittoria: interessi delle obbligazioni moltiplicato l'indice della nazione (0 - 5) + il denaro individuale del giocatore.

I marker, rappresentanti le nazioni, si muovono in senso orario sulla ruota (lo spostamento da 1 a 3 caselle è gratuito, mentre per ogni casella supplementare il governo o il giocatore paga 2 milioni alla banca e lo spostamento massimo è di 6 caselle).

FACTORY Si può costruire una fabbrica per 5 milioni.
Nazione -> Banca (città marrone = fabbrica d'armi, città azzurra = cantiere navale).

PRODUCTION Ogni fabbrica non occupata produce rispettivamente un esercito o una nave.
Piazzamento: nella provincia della fabbrica (la nave nel porto).

IMPORT La nazione può comprare un max di 3 nuove unità militari per 1 milione ciascuna.
Nazione -> Banca Piazzamento: in una provincia qualsiasi della nazione.

MANEUVER 1. Le navi possono muovere in un mare adiacente. Battaglie: 1:1
2. Gli eserciti possono muovere verso una regione terrestre adiacente, oppure via nave, verso un'altra regione terrestre (un esercito per nave); inoltre, prima o dopo i loro movimenti, gli eserciti possono viaggiare liberamente via ferrovia nelle loro province. Una fabbrica può essere distrutta da 3 eserciti. Battaglie: 1:1
3. I gettoni Tasse vengono piazzati nei nuovi mari e regioni terrestri che non contengono unità avversarie (ma non nelle province delle Grandi Potenze).

INVESTOR *Le fasi 2 e 3 si eseguono anche quando si passa attraverso la casella senza fermarsi.*

Nazione -> Giocatore 1. Gli interessi sono pagati ai giocatori che detengono le obbligazioni. delle nazioni. Il governo deve assicurarsi che tutti gli interessi siano pagati.
Banca -> Giocatore 2. Il giocatore con la carta **Investor** riceve 2 milioni dalla Banca e può prendere una nuova obbligazione oppure aumentarne una esistente (pagandola alla nazione), quindi passa la carta al giocatore che segue in senso orario.
Giocatore -> Nazione 3. Ogni giocatore che non controlla alcun governo ha la possibilità di investire.

TAXATION 1. Le tasse (ogni fabbrica non occupata: 2 milioni; ogni gettone: 1 milione) sono segnate sulla tabella delle tasse; se la posizione sale, il governo (giocatore) riceve l'aumento come dividendo dalla banca.
Banca -> Giocatore 2. Si raccolgono le tasse meno il salario dei soldati (1 milione per esercito/nave).
Banca -> Nazione 3. Si aggiungono i punti potere (alla destra della tabella delle tasse) sul tracciato dei punti.

Fine del gioco: non appena una nazione raggiunge i 25 punti potere.

Punti vittoria: interessi delle obbligazioni moltiplicato l'indice della nazione (0 - 5) + il denaro individuale del giocatore.

I marker, rappresentanti le nazioni, si muovono in senso orario sulla ruota (lo spostamento da 1 a 3 caselle è gratuito, mentre per ogni casella supplementare il governo o il giocatore paga 2 milioni alla banca e lo spostamento massimo è di 6 caselle).

FACTORY Si può costruire una fabbrica per 5 milioni.
Nazione -> Banca (città marrone = fabbrica d'armi, città azzurra = cantiere navale).

PRODUCTION Ogni fabbrica non occupata produce rispettivamente un esercito o una nave.
Piazzamento: nella provincia della fabbrica (la nave nel porto).

IMPORT La nazione può comprare un max di 3 nuove unità militari per 1 milione ciascuna.
Nazione -> Banca Piazzamento: in una provincia qualsiasi della nazione.

MANEUVER 1. Le navi possono muovere in un mare adiacente. Battaglie: 1:1
2. Gli eserciti possono muovere verso una regione terrestre adiacente, oppure via nave, verso un'altra regione terrestre (un esercito per nave); inoltre, prima o dopo i loro movimenti, gli eserciti possono viaggiare liberamente via ferrovia nelle loro province. Una fabbrica può essere distrutta da 3 eserciti. Battaglie: 1:1
3. I gettoni Tasse vengono piazzati nei nuovi mari e regioni terrestri che non contengono unità avversarie (ma non nelle province delle Grandi Potenze).

INVESTOR *Le fasi 2 e 3 si eseguono anche quando si passa attraverso la casella senza fermarsi.*

Nazione -> Giocatore 1. Gli interessi sono pagati ai giocatori che detengono le obbligazioni. delle nazioni. Il governo deve assicurarsi che tutti gli interessi siano pagati.
Banca -> Giocatore 2. Il giocatore con la carta **Investor** riceve 2 milioni dalla Banca e può prendere una nuova obbligazione oppure aumentarne una esistente (pagandola alla nazione), quindi passa la carta al giocatore che segue in senso orario.
Giocatore -> Nazione 3. Ogni giocatore che non controlla alcun governo ha la possibilità di investire.

TAXATION 1. Le tasse (ogni fabbrica non occupata: 2 milioni; ogni gettone: 1 milione) sono segnate sulla tabella delle tasse; se la posizione sale, il governo (giocatore) riceve l'aumento come dividendo dalla banca.
Banca -> Giocatore 2. Si raccolgono le tasse meno il salario dei soldati (1 milione per esercito/nave).
Banca -> Nazione 3. Si aggiungono i punti potere (alla destra della tabella delle tasse) sul tracciato dei punti.

Fine del gioco: non appena una nazione raggiunge i 25 punti potere.

Punti vittoria: interessi delle obbligazioni moltiplicato l'indice della nazione (0 - 5) + il denaro individuale del giocatore.

I marker, rappresentanti le nazioni, si muovono in senso orario sulla ruota (lo spostamento da 1 a 3 caselle è gratuito, mentre per ogni casella supplementare il governo o il giocatore paga 2 milioni alla banca e lo spostamento massimo è di 6 caselle).

FACTORY Si può costruire una fabbrica per 5 milioni.
Nazione -> Banca (città marrone = fabbrica d'armi, città azzurra = cantiere navale).

PRODUCTION Ogni fabbrica non occupata produce rispettivamente un esercito o una nave.
Piazzamento: nella provincia della fabbrica (la nave nel porto).

IMPORT La nazione può comprare un max di 3 nuove unità militari per 1 milione ciascuna.
Nazione -> Banca Piazzamento: in una provincia qualsiasi della nazione.

MANEUVER 1. Le navi possono muovere in un mare adiacente. Battaglie: 1:1
2. Gli eserciti possono muovere verso una regione terrestre adiacente, oppure via nave, verso un'altra regione terrestre (un esercito per nave); inoltre, prima o dopo i loro movimenti, gli eserciti possono viaggiare liberamente via ferrovia nelle loro province. Una fabbrica può essere distrutta da 3 eserciti. Battaglie: 1:1
3. I gettoni Tasse vengono piazzati nei nuovi mari e regioni terrestri che non contengono unità avversarie (ma non nelle province delle Grandi Potenze).

INVESTOR *Le fasi 2 e 3 si eseguono anche quando si passa attraverso la casella senza fermarsi.*

Nazione -> Giocatore 1. Gli interessi sono pagati ai giocatori che detengono le obbligazioni. delle nazioni. Il governo deve assicurarsi che tutti gli interessi siano pagati.
Banca -> Giocatore 2. Il giocatore con la carta **Investor** riceve 2 milioni dalla Banca e può prendere una nuova obbligazione oppure aumentarne una esistente (pagandola alla nazione), quindi passa la carta al giocatore che segue in senso orario.
Giocatore -> Nazione 3. Ogni giocatore che non controlla alcun governo ha la possibilità di investire.

TAXATION 1. Le tasse (ogni fabbrica non occupata: 2 milioni; ogni gettone: 1 milione) sono segnate sulla tabella delle tasse; se la posizione sale, il governo (giocatore) riceve l'aumento come dividendo dalla banca.
Banca -> Giocatore 2. Si raccolgono le tasse meno il salario dei soldati (1 milione per esercito/nave).
Banca -> Nazione 3. Si aggiungono i punti potere (alla destra della tabella delle tasse) sul tracciato dei punti.

Fine del gioco: non appena una nazione raggiunge i 25 punti potere.

Punti vittoria: interessi delle obbligazioni moltiplicato l'indice della nazione (0 - 5) + il denaro individuale del giocatore.