

REGIONE

Fondamentalismo Islamico		IRAN
1. Fanatismo Religioso:	Inizia con Progresso: PROPAGANDA	
2. Jihad:	Può scartare una carta Influenza MILITARE per dichiarare GUERRA durante la FASE CONFLITTO. Una volta a Turno, mentre sta ingaggiando un avversario in un Conflitto MILITARE, se non viene deflessa la sua carta Influenza MILITARE, può scegliere di scartare la carta di Influenza MILITARE (invece di sostituire quella dell'avversario) per eliminare una delle carte ECONOMICA o CULTURALE nella stessa Regione	
3. Fondamentalismo Radicale:	Deve pagare un Progresso INDUSTRIA extra quando acquista i Progressi INNOVAZIONE o SUPREMAZIA TECNOLOGICA	
Comunismo:		RUSSIA
1. Economia Pianificata:	Inizia con Progresso: INDUSTRIA	
2. Totalitarismo:	Alla fine della Fase ASSESTAMENTO, può rimpiazzare sulle proprie Regioni CONTROLLATE una delle carte Influenza Nemiche con una uguale dalla sua Mano	
3. Cortina di Ferro:	Quando inizia un Conflitto ECONOMICO in una Regione Distante, deve pagare 1 carta Influenza ECONOMICA (anche se la penalità di distanza normale è stata ridotta grazie al Progresso: INNOVAZIONE)	
Imperialismo:		UK
1. Devozione all'Impero:	Inizia con Progresso: PATRIOTTISMO	
2. Colonizzazione Globale:	Durante la Fase ESTERI, può estendere la sua Influenza su Regioni Indipendenti di Livello1 senza pagare penalità per la distanza	
3. Protezionismo Mercantile:	Deve pagare 1 carta Influenza ECONOMICA extra quando acquista il Progresso : INDUSTRIA	
Fascismo:		GERMANIA
1. Militarizzazione:	Inizia con Progresso: TATTICHE	
2. Blitzkrieg:	Ciascun turno, la prima volta che inizia un Conflitto MILITARE, l'avversario deve pagare 2 carte Influenza MILITARE per deflettere la tua Prima carta Influenza MILITARE	
3. Intolleranza:	Quando estende la sua Influenza CULTURALE, durante la Fase ESTERI, deve pagare 1 carta Influenza CULTURALE extra	
Capitalismo:		USA
1. Libero Pensiero:	Inizia con Progresso: INNOVAZIONE	
2. Cultura Attraente:	Una volta per turno, se un avversario inizia un Conflitto CULTURALE, può deflettere la Prima carta Influenza CULTURALE gratis	
3. Isolazionismo:	Non può dichiarare GUERRA contro nessuna Ideologia. Quando inizia un conflitto MILITARE in una Regione 2 (o più), deve pagare una carta Influenza MILITARE extra	

Opzionali

Socialismo:		FRANCIA
1. Repubblica del Popolo:	Inizia con Progresso: PATRIOTTISMO o INDUSTRIA dopo aver visto le altre Ideologie in gioco	CANADA
2. Rete di Sicurezza Sociale:	Durante la fase di ASSESTAMENTO, può muovere le sue carte Influenza da una propria Regione Controllata a un'altra fintantochè non eccedono il massimo per quella Regione	SVEZIA
3. Welfare:	Quando si difende da un Conflitto ECONOMICO deve pagare 1 carta Influenza ECONOMICA extra per deflettere la Prima carta di Influenza ECONOMICA nemica	o INDIA a Liv.3 o non usate
Ambientalismo		SVEZIA
1. Abilità Mediatica:	Inizia con Progresso: PROPAGANDA E PATRIOTTISMO	BRASILE
2. Protezione Nazioni Emergenti	Può estendere la sua Influenza ECONOMICA sulle nazioni di livello 1 senza penalità di distanza. Inoltre, quando difende le Regioni di Liv.1 (SOLTANTO) da un Conflitto ECONOMICO o CULTURALE può deflettere la prima carta giocata contro gratis	o CANADA a Liv.3 o non usate
3. Non-Violenza:	Non può acquistare o usare le ARMI DI DISTRUZIONE DI MASSA. Deve inoltre pagare 1 carta Influenza ECONOMICA extra quando acquista Progresso: INDUSTRIA	