



Muovere di 1-3 spazi non costa nulla; per ciascuno spazio successivo, il governo (giocatore) paga alla banca:
 $1 + \text{coefficiente della nazione (0-5)}$ in milioni, potendo muovere fino ad un massimo di 6 spazi).

Factory

Nazione → Banca

Una fabbrica può essere costruita per 5 milioni.
(città marrone = fabbrica di armamenti; città celeste = cantiere navale)

Production

Ogni fabbrica non occupata produce un'armata o una flotta, rispettivamente.
Posizionamento: nella provincia della fabbrica (la flotta nel porto).

Import

Nazione → Banca

La nazione può costruire un massimo di 3 nuove unità militari per 1 milione ciascuna.
Posizionamento: ovunque all'interno delle province della nazione.

Maneuver

1. Le flotte possono muoversi in una regione di mare adiacente. Battaglie: 1:1
2. Le armate possono muoversi in un territorio adiacente o, tramite flotte, in un altro territorio (1 armata per flotta); inoltre, prima o dopo tale movimento, le armate possono viaggiare attraverso la rete ferroviaria tra le province della nazione. 3 armate possono distruggere una fabbrica. Battaglie: 1:1
3. Le bandiere sono posizionate nelle regioni di mare e territori appena occupati che non contengono unità militari straniere (**non** nelle province delle nazioni).

Investor

Nazione → Giocatore

Banca → Giocatore

Giocatore → Nazione

Le parti 2 e 3 sono eseguite anche se si attraversa lo spazio Investor.

1. Gli interessi vengono pagati ai giocatori che possiedono buoni della nazione. Il governo deve fare in modo che tutti gli interessi vengano pagati.
2. Il giocatore con la carta Investor riceve 2 milioni dalla banca e può prendere 1 nuovo buono o incrementare 1 buono posseduto (paga denaro alla **nazione**). Dopodiché, la carta Investor passa al giocatore successivo in senso orario.
3. Altri giocatori che non controllano alcun governo possono ora investire.

Taxation

Banca → Nazione

Nazione → Banca

Nazione → Giocatore

1. La tassazione (2 milioni per fabbrica non occupata e 1 milione per bandiera) è pagata alla tesoreria della nazione.
2. Lo stipendio dei soldati (1 milione per armata/flotta) è pagato alla banca.
3. Un bonus, basato sulla tassazione attuale, è pagato al governo.
4. I punti potere sono aggiunti sul tracciato segnapunti.

Fine del gioco:

Punti Vittoria:

Non appena una nazione accumula 25 punti potere.
Interesse dei buoni x coefficiente della nazione (0-5) + denaro individuale.