



I segnalini che rappresentano le nazioni vengono mossi in senso orario attorno alla rondella. (Muovere di 1-3 spazi non costa nulla; per ciascuno spazio successivo, il governo [giocatore] paga 2 milioni alla banca, 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 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 possiedono una Banca Svizzera possono ora investire.

### Taxation

Banca → Giocatore

Banca → Nazione

1. La tassazione (2 milioni per fabbrica non occupata e 1 milione per bandiera) è segnata sul tracciato delle tasse; se la posizione sul tracciato è salita, il governo (giocatore) riceve l'incremento come dividendo dalla banca.
2. Aggiungere i punti potere (lato destro della tabella delle tasse) sul tracciato segnapunti.
3. Ricevere la tassazione meno lo stipendio dei soldati (1 milione per armata/flotta).

### Fine del gioco:

Non appena una nazione accumula 25 punti potere.

### Punti Vittoria:

Interesse dei buoni x coefficiente della nazione (0-5) + denaro individuale.