

ATTENTATO



- ⌚ Giocare prima della Battaglia
- ⦿ Distruggi 1 Milizia nemica a tua scelta.

IMBOSCATA



- ⌚ Giocare prima di una Battaglia in cui Attachi
- ⦿ Ignora in questa Battaglia tutti gli edifici del Difensore.

RIVOLTA CONTADINA



- ⌚ Giocare prima della Battaglia
- ⦿ Tutte le Milizie in Difesa in questa Battaglia hanno valore fisso pari a 2.
(I dadi non vengono lanciati)

AIUTI ESTERI



- ⦿ 3 Milioni di Pesos.

DONAZIONE AL PARTITO



- ⌚ Giocare Fase: Spendere Denaro
- ⦿ Ottieni subito 1 Edificio gratis.

SCASSINATORI!



- ⌚ Giocare subito dopo che il Presidente ha fatto le sue Promesse a tutti i vari giocatori.
- ⦿ Guada la mano di carte di un giocatore a tua scelta. Prendi una carta ed aggiungila alla tua mano.

AIUTI ESTERI



- ⦿ 2 Milioni di Pesos.

AIUTI ESTERI



- ⦿ 1 Milione di Pesos.

CORRUZIONE



- ⌚ Giocare prima della Battaglia
- ⦿ In questa Battaglia Ignora tutte le Milizie prestate dal Presidente.

AUTO DI LUSO



© 1 Punto Vittoria

SPIA



⌚ Giocare subito dopo che tutti i giocatori hanno comandato i loro dadi Milizia.

⦿ Guarda i dadi Milizia scelti dagli altri giocatori prima di comandare le tue Milizie. Gli altri giocatori non le possono modificare.

MANOVRA DIVERSIVA



⌚ Giocare subito dopo il lancio dei dadi.

⦿ UNO o TUTTI i dadi di questo lancio devono essere di nuovo lanciati.

YACHT



© 1 Punto Vittoria

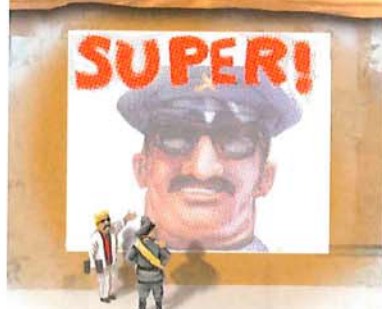
ANNESSIONE



⌚ Giocare prima di una Battaglia in cui sei attaccante, se l'altro giocatore ha più edifici di te.

⦿ Se il tuo attacco ha successo, prendi 1 Edificio del tuo avversario e scarta 1 Carta dalla tua mano.

PROPAGANDA ELETTORALE



⌚ Giocare in Spendere Denaro

⦿ Ottieni 1 dado Milizia gratis.



TURNI DI GIOCO

- 1) PESCARE CARTE:
Presidente: Giocatori +2
Golpisti: 1 carta (1° turno 2)
- 2) FARE PROMESSE:
min. 1 Carta ogni Golpista
- 3) COMANDARE LE MILIZIE:
(6 = Difesa Presidente)
- 4) COMBATTIMENTI:
Carte D/A > Dadi > Saccheggio
- 5) SPENDERE SOLDI:
Edificio: 4 Milioni
Milizia: 2 Milioni
Carta: 1 Milione (max. 1)
- 6) CONTROLLO CARTE:
max 4 Carte

VOLANTINAGGIO STUDENTESCO



⦿ Nessun Effetto.
Non può essere giocata, ma può essere passata di mano.

MOTOVEDETTA



⌚ Giocare prima della Battaglia

⦿ Aggiungete +3 al vostro Valore di Combattimento.

AIUTI ESTERI



© 2 Milioni di Pesos.

AIUTI ESTERI



© 2 Milioni di Pesos.

MANOVRA DIVERSIVA



⌚ Giocare subito dopo il lancio dei dadi.

© UNO o TUTTI i dadi di questo lancio devono essere di nuovo lanciati.



TURNI DI GIOCO

- 1) PESCARE CARTE:
Presidente: Giocatori +2
Golpisti: 1 carta (1° turno 2)
- 2) FARE PROMESSE:
min. 1 Carta ogni Golpista
- 3) COMANDARE LE MILIZIE:
(6 = Difesa Presidente)
- 4) COMBATTIMENTI:
Carte D/A > Dadi > Saccheggio
- 5) SPENDERE SOLDI:
Edificio: 4 Milioni
Milizia: 2 Milioni
Carta: 1 Milione (max. 1)
- 6) CONTROLLO CARTE:
max 4 Carte



TURNI DI GIOCO

- 1) PESCARE CARTE:
Presidente: Giocatori +2
Golpisti: 1 carta (1° turno 2)
- 2) FARE PROMESSE:
min. 1 Carta ogni Golpista
- 3) COMANDARE LE MILIZIE:
(6 = Difesa Presidente)
- 4) COMBATTIMENTI:
Carte D/A > Dadi > Saccheggio
- 5) SPENDERE SOLDI:
Edificio: 4 Milioni
Milizia: 2 Milioni
Carta: 1 Milione (max. 1)
- 6) CONTROLLO CARTE:
max 4 Carte



TURNI DI GIOCO

- 1) PESCARE CARTE:
Presidente: Giocatori +2
Golpisti: 1 carta (1° turno 2)
- 2) FARE PROMESSE:
min. 1 Carta ogni Golpista
- 3) COMANDARE LE MILIZIE:
(6 = Difesa Presidente)
- 4) COMBATTIMENTI:
Carte D/A > Dadi > Saccheggio
- 5) SPENDERE SOLDI:
Edificio: 4 Milioni
Milizia: 2 Milioni
Carta: 1 Milione (max. 1)
- 6) CONTROLLO CARTE:
max 4 Carte



TURNI DI GIOCO

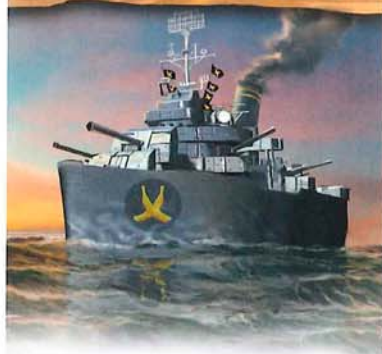
- 1) PESCARE CARTE:
Presidente: Giocatori +2
Golpisti: 1 carta (1° turno 2)
- 2) FARE PROMESSE:
min. 1 Carta ogni Golpista
- 3) COMANDARE LE MILIZIE:
(6 = Difesa Presidente)
- 4) COMBATTIMENTI:
Carte D/A > Dadi > Saccheggio
- 5) SPENDERE SOLDI:
Edificio: 4 Milioni
Milizia: 2 Milioni
Carta: 1 Milione (max. 1)
- 6) CONTROLLO CARTE:
max 4 Carte



TURNI DI GIOCO

- 1) PESCARE CARTE:
Presidente: Giocatori +2
Golpisti: 1 carta (1° turno 2)
- 2) FARE PROMESSE:
min. 1 Carta ogni Golpista
- 3) COMANDARE LE MILIZIE:
(6 = Difesa Presidente)
- 4) COMBATTIMENTI:
Carte D/A > Dadi > Saccheggio
- 5) SPENDERE SOLDI:
Edificio: 4 Milioni
Milizia: 2 Milioni
Carta: 1 Milione (max. 1)
- 6) CONTROLLO CARTE:
max 4 Carte

MOTOVEDETTA



⌚ Giocare prima della Battaglia

© Aggiungete +3 al vostro Valore di Combattimento.