 Movimento di 1-3 spazi gratis; per ogni spazio aggiuntivo, il governo (giocatore) paga alla banca: 1 + moltiplicatore della nazione (0-5) in milioni, muovendo un massimo di 6 spazi.

Factory
Nazione ↔ Banca
Possibilità di costruire una fabbrica pagando 5 milioni.
(città marrone = fabbrica armamenti; città azzurra = cantiere navale)

Production
Ogni fabbrica non occupata da nemici produce un'armata o una nave rispettivamente. Piazzamento: nella provincia della fabbrica (nave nel porto)


Import
Nazione ↔ Banca
Acquisto di un massimo di 3 nuove unità militari per 1 milione ognuna. Piazzamento: ovunque all'interno di una provincia base della nazione.

Maneuver
1. Le navi possono muoversi in una regione di mare adiacente. Battaglie 1:1
2. Le armate possono muoversi in una regione di terra adiacente o, via nave, in altra regione di terra (1 armata per nave); inoltre, prima o dopo il movimento, le armate possono spostarsi in ferrovia tra le province base. 3 armate possono distruggere una fabbrica. Battaglie 1:1
3. Le bandiere vengono posizionate nelle nuove regioni di mare e di terra che non contengono unità militari nemiche (non nelle province base).

Investor
Nazione ↔ Giocatore
Banca ↔ Giocatore
Giocatore ↔ Nazione
Le parti 2 & 3 sono eseguite anche **passando oltre** "Investor".
1. Gli interessi vengono pagati ai giocatori in possesso dei bond della nazione. Il governo (giocatore) deve garantire tutti i pagamenti.
2. Il possessore della carta Investor riceve 2 milioni dalla banca e può acquistare 1 nuovo bond o incrementare 1 bond in suo possesso (pagando la nazione). Poi la carta Investor passa al giocatore successivo in senso orario.
3. Ogni giocatore che non controlla alcun governo può investire.

Taxation
Banca ↔ Nazione
Nazione ↔ Banca
Nazione ↔ Giocatore
1. Le tasse (2 milioni per fabbrica non occupata da nemici & 1 milione per bandiera) sono pagate al tesoro della nazione.
2. La paga ai soldati (1 milione per armata/nave) viene versata alla banca.
3. In funzione del livello di tassazione viene pagato il bonus al governo
4. I punti potere vengono aggiunti alla barra del punteggio

Fine della partita: Appena una nazione raggiunge 25 punti potere.
Punti vittoria: Interessi dei bond x moltiplicatore della nazione (0-5) + soldi personali

 Movimento di 1-3 spazi gratis; per ogni spazio aggiuntivo, il governo (giocatore) paga alla banca: 1 + moltiplicatore della nazione (0-5) in milioni, muovendo un massimo di 6 spazi.

Factory
Nazione ↔ Banca
Possibilità di costruire una fabbrica pagando 5 milioni.
(città marrone = fabbrica armamenti; città azzurra = cantiere navale)

Production
Ogni fabbrica non occupata da nemici produce un'armata o una nave rispettivamente. Piazzamento: nella provincia della fabbrica (nave nel porto)


Import
Nazione ↔ Banca
Acquisto di un massimo di 3 nuove unità militari per 1 milione ognuna. Piazzamento: ovunque all'interno di una provincia base della nazione.

Maneuver
1. Le navi possono muoversi in una regione di mare adiacente. Battaglie 1:1
2. Le armate possono muoversi in una regione di terra adiacente o, via nave, in altra regione di terra (1 armata per nave); inoltre, prima o dopo il movimento, le armate possono spostarsi in ferrovia tra le province base. 3 armate possono distruggere una fabbrica. Battaglie 1:1
3. Le bandiere vengono posizionate nelle nuove regioni di mare e di terra che non contengono unità militari nemiche (non nelle province base).

Investor
Nazione ↔ Giocatore
Banca ↔ Giocatore
Giocatore ↔ Nazione
Le parti 2 & 3 sono eseguite anche **passando oltre** "Investor".
1. Gli interessi vengono pagati ai giocatori in possesso dei bond della nazione. Il governo (giocatore) deve garantire tutti i pagamenti.
2. Il possessore della carta Investor riceve 2 milioni dalla banca e può acquistare 1 nuovo bond o incrementare 1 bond in suo possesso (pagando la nazione). Poi la carta Investor passa al giocatore successivo in senso orario.
3. Ogni giocatore che non controlla alcun governo può investire.

Taxation
Banca ↔ Nazione
Nazione ↔ Banca
Nazione ↔ Giocatore
1. Le tasse (2 milioni per fabbrica non occupata da nemici & 1 milione per bandiera) sono pagate al tesoro della nazione.
2. La paga ai soldati (1 milione per armata/nave) viene versata alla banca.
3. In funzione del livello di tassazione viene pagato il bonus al governo
4. I punti potere vengono aggiunti alla barra del punteggio

Fine della partita: Appena una nazione raggiunge 25 punti potere.
Punti vittoria: Interessi dei bond x moltiplicatore della nazione (0-5) + soldi personali

 Movimento di 1-3 spazi gratis; per ogni spazio aggiuntivo, il governo (giocatore) paga alla banca: 1 + moltiplicatore della nazione (0-5) in milioni, muovendo un massimo di 6 spazi.

Factory
Nazione ↔ Banca
Possibilità di costruire una fabbrica pagando 5 milioni.
(città marrone = fabbrica armamenti; città azzurra = cantiere navale)

Production
Ogni fabbrica non occupata da nemici produce un'armata o una nave rispettivamente. Piazzamento: nella provincia della fabbrica (nave nel porto)


Import
Nazione ↔ Banca
Acquisto di un massimo di 3 nuove unità militari per 1 milione ognuna. Piazzamento: ovunque all'interno di una provincia base della nazione.

Maneuver
1. Le navi possono muoversi in una regione di mare adiacente. Battaglie 1:1
2. Le armate possono muoversi in una regione di terra adiacente o, via nave, in altra regione di terra (1 armata per nave); inoltre, prima o dopo il movimento, le armate possono spostarsi in ferrovia tra le province base. 3 armate possono distruggere una fabbrica. Battaglie 1:1
3. Le bandiere vengono posizionate nelle nuove regioni di mare e di terra che non contengono unità militari nemiche (non nelle province base).

Investor
Nazione ↔ Giocatore
Banca ↔ Giocatore
Giocatore ↔ Nazione
Le parti 2 & 3 sono eseguite anche **passando oltre** "Investor".
1. Gli interessi vengono pagati ai giocatori in possesso dei bond della nazione. Il governo (giocatore) deve garantire tutti i pagamenti.
2. Il possessore della carta Investor riceve 2 milioni dalla banca e può acquistare 1 nuovo bond o incrementare 1 bond in suo possesso (pagando la nazione). Poi la carta Investor passa al giocatore successivo in senso orario.
3. Ogni giocatore che non controlla alcun governo può investire.

Taxation
Banca ↔ Nazione
Nazione ↔ Banca
Nazione ↔ Giocatore
1. Le tasse (2 milioni per fabbrica non occupata da nemici & 1 milione per bandiera) sono pagate al tesoro della nazione.
2. La paga ai soldati (1 milione per armata/nave) viene versata alla banca.
3. In funzione del livello di tassazione viene pagato il bonus al governo
4. I punti potere vengono aggiunti alla barra del punteggio

Fine della partita: Appena una nazione raggiunge 25 punti potere.
Punti vittoria: Interessi dei bond x moltiplicatore della nazione (0-5) + soldi personali

 Movimento di 1-3 spazi gratis; per ogni spazio aggiuntivo, il governo (giocatore) paga alla banca: 1 + moltiplicatore della nazione (0-5) in milioni, muovendo un massimo di 6 spazi.

Factory
Nazione ↔ Banca
Possibilità di costruire una fabbrica pagando 5 milioni.
(città marrone = fabbrica armamenti; città azzurra = cantiere navale)

Production
Ogni fabbrica non occupata da nemici produce un'armata o una nave rispettivamente. Piazzamento: nella provincia della fabbrica (nave nel porto)

Import
Nazione ↔ Banca
Acquisto di un massimo di 3 nuove unità militari per 1 milione ognuna. Piazzamento: ovunque all'interno di una provincia base della nazione.

Maneuver
1. Le navi possono muoversi in una regione di mare adiacente. Battaglie 1:1
2. Le armate possono muoversi in una regione di terra adiacente o, via nave, in altra regione di terra (1 armata per nave); inoltre, prima o dopo il movimento, le armate possono spostarsi in ferrovia tra le province base. 3 armate possono distruggere una fabbrica. Battaglie 1:1
3. Le bandiere vengono posizionate nelle nuove regioni di mare e di terra che non contengono unità militari nemiche (non nelle province base).

Investor
Nazione ↔ Giocatore
Banca ↔ Giocatore
Giocatore ↔ Nazione
Le parti 2 & 3 sono eseguite anche **passando oltre** "Investor".
1. Gli interessi vengono pagati ai giocatori in possesso dei bond della nazione. Il governo (giocatore) deve garantire tutti i pagamenti.
2. Il possessore della carta Investor riceve 2 milioni dalla banca e può acquistare 1 nuovo bond o incrementare 1 bond in suo possesso (pagando la nazione). Poi la carta Investor passa al giocatore successivo in senso orario.
3. Ogni giocatore che non controlla alcun governo può investire.

Taxation
Banca ↔ Nazione
Nazione ↔ Banca
Nazione ↔ Giocatore
1. Le tasse (2 milioni per fabbrica non occupata da nemici & 1 milione per bandiera) sono pagate al tesoro della nazione.
2. La paga ai soldati (1 milione per armata/nave) viene versata alla banca.
3. In funzione del livello di tassazione viene pagato il bonus al governo
4. I punti potere vengono aggiunti alla barra del punteggio

Fine della partita: Appena una nazione raggiunge 25 punti potere.
Punti vittoria: Interessi dei bond x moltiplicatore della nazione (0-5) + soldi personali