

IDEOLOGIA: CAPITALISMO

CAPITALISMO: Un sistema economico i cui destini finanziari sono guidati dalla ricchezza privata e dall'indipendenza societaria. La libera competizione e la domanda di servizi portano potere e innovazione culturale.

CARATTERISTICHE IDEOLOGICHE

Regione di origine: Stati Uniti

1. **Libero Pensiero:** Iniziate il gioco con un avanzamento *Innovation*.
2. **Cultura attraente:** Una volta per turno, se un avversario inizia un conflitto culturale contro di voi, potete respingere, gratuitamente, la prima carta *Cultural Influence* che egli vi giocherà contro.
3. **Isolazionismo:** Non potete dichiarare guerra a nessuna ideologia. Quando iniziate un conflitto militare su una regione di livello 2 (o superiore), dovete pagare una carta *Military Influence* extra.

SEQUENZA DI GIOCO

Fase delle risorse *(simultanea)*

- Si pescano Carte Influenza

Fase degli scambi *(in ordine di turno)*

- Si scambiano Carte Influenza

Fase sviluppo *(in ordine di turno)*

- Si sviluppano Regioni/Avanzamenti

Fase estero *(in ordine di turno)*

- Si influenzano le Regioni Indipendenti

Fase conflitto *(in ordine di turno)*

- Si attivano i conflitti

Fase diplomazia *(simultanea)*

- Si assumono nuove condizioni

Fase assestamento *(simultanea)*

- Si assestano le regioni

Fase ordine di turno *(in ordine di turno)*

- Determinare il nuovo Ordine del Turno



IDEOLOGIA: COMUNISMO

COMUNISMO: Un sistema di governo guidato da un'oligarchia il cui potere è assoluto e il cui interesse si concentra nella pianificazione economica nazionale, nell'espansione territoriale e nell'equa redistribuzione della terra fra tutti gli abitanti.

CARATTERISTICHE IDEOLOGICHE

Regione di origine: Russia

1. **Economia Pianificata:** Iniziate il gioco con un avanzamento *Industry*.
2. **Totalitarismo:** Al termine della fase di Assestamento, potete rimpiazzare una carta influenza avversaria, posta su una delle regioni controllate da voi, con una vostra dello stesso tipo.
3. **Cortina di Ferro:** Quando iniziate un Conflitto Economico in una Regione distante, dovete pagare una carta *Economic Influence* extra (anche se la normale penalità dovuta alla distanza fosse stata annullata con *Innovation*).

SEQUENZA DI GIOCO

Fase delle risorse *(simultanea)*

- Si pescano Carte Influenza

Fase degli scambi *(in ordine di turno)*

- Si scambiano Carte Influenza

Fase sviluppo *(in ordine di turno)*

- Si sviluppano Regioni/Avanzamenti

Fase estero *(in ordine di turno)*

- Si influenzano le Regioni Indipendenti

Fase conflitto *(in ordine di turno)*

- Si attivano i conflitti

Fase diplomazia *(simultanea)*

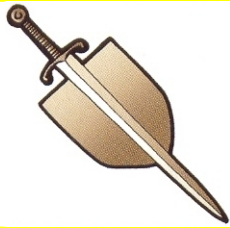
- Si assumono nuove condizioni

Fase assestamento *(simultanea)*

- Si assestano le regioni

Fase ordine di turno *(in ordine di turno)*

- Determinare il nuovo Ordine del Turno



IDEOLOGIA: IMPERIALISMO

IMPERIALISMO: Movimento nazionalistico guidato da un presupposto di superiorità imperiale sopra altre nazioni. L'improvviso afflusso di territori, apporta grande ricchezza mantenendo bassi i livelli di competizione.

CARATTERISTICHE IDEOLOGICHE

Regione di origine: Gran Bretagna

1. **Devozione all'Impero:** Iniziate il gioco con un avanzamento *Patriotism*.
2. **Colonizzazione mondiale:** Durante la fase Estero, potete estendere la vostra influenza sino al livello 1 sulle Regioni Indipendenti, senza pagare la penalità dovuta alla distanza.
3. **Mercato forzato:** Dovete pagare una carta Economic Influence extra quando acquistate un avanzamento *Industry*.

SEQUENZA DI GIOCO

Fase delle risorse *(simultanea)*

- Si pescano Carte Influenza

Fase degli scambi *(in ordine di turno)*

- Si scambiano Carte Influenza

Fase sviluppo *(in ordine di turno)*

- Si sviluppano Regioni/Avanzamenti

Fase estero *(in ordine di turno)*

- Si influenzano le Regioni Indipendenti

Fase conflitto *(in ordine di turno)*

- Si attivano i conflitti

Fase diplomazia *(simultanea)*

- Si assumono nuove condizioni

Fase assestamento *(simultanea)*

- Si assestano le regioni

Fase ordine di turno *(in ordine di turno)*

- Determinare il nuovo Ordine del Turno



IDEOLOGIA: FASCISMO

FASCISMO: Un sistema di governo comandato da un onnipotente dittatore che sopprime i nemici del regime attraverso il potere militare ed il terrore. I sostenitori di questo sistema, in genere, sono convinti circa la superiorità della loro razza su tutte le altre.

CARATTERISTICHE IDEOLOGICHE

Regione di origine: Germania

1. **Militarismo:** Iniziate il gioco con un avanzamento *Tactics*.
2. **Guerra Lampo:** Ogni turno, la prima volta che iniziate un Conflitto Militare, il vostro avversario deve giocare due carte *Military Influence* per difendersi dalla vostra prima carta *Military Influence*.
3. **Intolleranza:** Quando estendete la vostra Influenza Culturale, durante la fase Estero, dovete pagare 1 carta *Cultural Influence* extra.

SEQUENZA DI GIOCO

Fase delle risorse *(simultanea)*

- Si pescano Carte Influenza

Fase degli scambi *(in ordine di turno)*

- Si scambiano Carte Influenza

Fase sviluppo *(in ordine di turno)*

- Si sviluppano Regioni/Avanzamenti

Fase estero *(in ordine di turno)*

- Si influenzano le Regioni Indipendenti

Fase conflitto *(in ordine di turno)*

- Si attivano i conflitti

Fase diplomazia *(simultanea)*

- Si assumono nuove condizioni

Fase assestamento *(simultanea)*

- Si assestano le regioni

Fase ordine di turno *(in ordine di turno)*

- Determinare il nuovo Ordine del Turno



IDEOLOGIA: FONDAMENTALISMO ISLAMICO

FONDAMENTALISMO ISLAMICO: Un sistema politico che richiede una stretta adesione alla legge Islamica, in contrapposizione con il modernismo Occidentale i cui principi sono ritenuti portatori di corruzione morale e sociale.

CARATTERISTICHE IDEOLOGICHE

Regione di origine: Iran

- 1. Fanatismo Religioso:** Iniziate il gioco con un avanzamento *Propaganda*.
- 2. Jihad:** Potete scartare una carta Military Influence per dichiarare guerra durante la fase del Conflitto. Una volta per turno, mentre state ingaggiando un avversario in un conflitto militare, se questi non ce la fa a respingere una vostra carta Military Influence, potete scegliere di scartare la carta stessa (anziché piazzarla al posto di una di quelle avversarie) per disturbare una carta di influenza Economica o Culturale dell'avversario che si trovi nella stessa regione.
- 3. Fondamentalismo radicale:** Dovete pagare una carta avanzamento *Industry* extra quando acquistate gli avanzamenti *Innovation* o *Technological Supremacy*.

SEQUENZA DI GIOCO

Fase delle risorse (simultanea)

- Si pescano Carte Influenza

Fase degli scambi (in ordine di turno)

- Si scambiano Carte Influenza

Fase sviluppo (in ordine di turno)

- Si sviluppano Regioni/Avanzamenti

Fase estero (in ordine di turno)

- Si influenzano le Regioni Indipendenti

Fase conflitto (in ordine di turno)

- Si attivano i conflitti

Fase diplomazia (simultanea)

- Si assumono nuove condizioni

Fase assestamento (simultanea)

- Si assestano le regioni

Fase ordine di turno (in ordine di turno)

- Determinare il nuovo Ordine del Turno