

Traduzione di Guido Aprea
Versione 1.0 – Novembre 2004



*<http://www.gamesbusters.com>
e-mail: info@gamesbusters.com*

*NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco; il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco e le carte.
Tutti i diritti sul gioco "Struggle of Empire" sono detenuti dal legittimo proprietario.*

Periodo storico

Struggle of the empire è ambientato nel diciottesimo secolo e ricrea le rivalità politiche economiche e militari delle maggiori potenze europee dell'epoca. Questo fu un periodo di guerre continue spesso portate anche nelle lontane colonie.

Il gioco

Il gioco consiste in tre periodi chiamati "Guerre". Le alleanze sono formate all'inizio di ogni nuova guerra. Una guerra consiste di 5 o 6 rounds. In ciascun round un giocatore può svolgere 2 azioni. Alla fine di ciascuna guerra i punti vittoria sono conteggiati in accordo al numero di pedine controllo che ciascun giocatore ha sulla mappa. Le unità militari sono usate per difendere o catturare pedine di controllo ma non rappresentano il controllo di un'area. Le varie tessere miglioramento, alleanze e Compagnie apportano benefici politici, economici e militari senza le quali un giocatore troverà molto difficile vincere il gioco. Durante il gioco il denaro è essenziale e può essere sempre ottenuto ma al costo di un incremento del livello di fermento delle popolazioni.

La mappa

La mappa mostra l'Europa e sei aree coloniche. Le tre colonie americane del nord e sud e dei caraibi si considerano connesse tra di loro perché la navigazione non è pericolosa. Per tutti gli altri scopi essi sono isolati e valgono come L'Africa, India e Indie dell'Est.

Ci sono 7 nazioni rappresentate nel gioco (quelle che hanno il nome senza punti vittoria). Ci sono poi 11 aree che riportano i valori dei punti vittoria. Saranno queste aree ad essere contese dai giocatori per il loro controllo. Le sei aree coloniche come pure il Baltico ed il Mediterraneo possono accettare flotte. Tutte le aree accettano eserciti e forti.

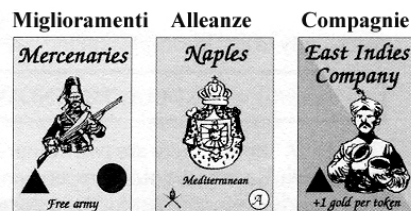
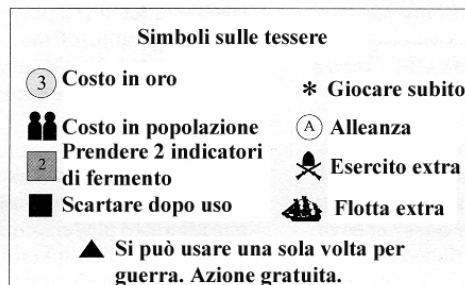
Gran Bretagna – Rossa; Francia – Blu
Spagna – Gialla; Russia – Verde
Austria – Bianca; Prussia – Nero
Paesi bassi – Arancione



Gli indicatori di nazione rappresentano stati e potenze minori e vengono utilizzati per determinare gli imperi iniziali ed offrire opportunità di espansione durante il gioco.

Componenti

- Una mappa
- Un regolamento
- Pedine del giocatore (14 eserciti, 7 flotte, 2 Forti e 23 indicatori di controllo per colore)
- 60 Indicatori di fermento
- 65 Indicatori di nazione
- 52 Tessere miglioramento
- 9 Tessere Compagnia
- 11 Tessere alleanza
- Indicatore di guerra
- Indicatore di round
- Monete (40 color rame da 1 punto e 30 Argento da 5 punti)
- 4 dadi
- Una scheda di aiuto per i giocatori



Le tessere miglioramento hanno una varietà di opzioni come spiegato a fine regolamento. Le tessere alleanza mostrano sempre l'area in cui si applica ed il supporto che danno. Le tessere compagnie sono collegate all'area tramite il colore e danno sempre un oro extra per ogni pedina controllo presente nell'area.

Preparazione

Piazzate le monete sul tavolo a formare la banca.

Mettete tutti gli indicatori di nazione in una tazza o contenitore qualsiasi.

Pescate 10 indicatori e piazzateli sulla mappa nelle loro rispettive locazioni scoperte.

Piazzate tutte le tessere miglioramenti, alleanze e compagnia in modo che tutti possano vederle.

Piazzate un cilindro nero sullo spazio "1" della sezione "War" ed un altro cilindro nella sezione "Round".

Lanciate i dadi per stabilire chi inizia per primo.

Ogni giocatore ha bisogno di:

- Selezionare un set di pedine nel colore scelto che indicherà anche la nazione rappresentata.
- Piazzare un proprio indicatore sullo spazio 5 della sezione popolazione
- Prendere monete dalla banca per un valore di 10
- Piazzare un proprio indicatore di controllo nello spazio "0" sulla sezione esterna della mappa.
- Pescare 5 indicatori di nazione e piazzare propri indicatori di controllo sulle nazioni indicate senza tener conto di qualsiasi simbolo. Gli indicatori vanno quindi scartati definitivamente dal gioco.
- Piazzare 5 unità militari (Eserciti, Flotte o Forti) sulla mappa. Questo viene fatto uno alla volta partendo dal primo giocatore e proseguendo in senso orario. Eserciti e Forti possono essere piazzati in qualsiasi degli 11 territori con punti vittoria, mentre le navi non possono essere piazzate in German states, Central Europe e in Ottoman Empire, ma possono essere piazzate nelle altre 8 aree.
- Un giocatore non deve per forza avere un proprio indicatore di controllo per piazzare una propria unità militare in una data area. Non si applicano le regole al movimento in questa fase di piazzamento iniziale.

Importante: Sebbene le monete sono in 2 colori diversi, nel regolamento ci si riferirà a loro sempre come oro. Le monete in rame valgono 1 PO (pezzo d'oro), mentre le monete in argento ne valgono 5. I giocatori non possono mai stare senza oro e se vogliono possono sempre spendere tutto quello che vogliono. In qualsiasi momento durante il gioco, se un giocatore rimane senza oro per pagare un qualsiasi costo, egli può prendere dalla banca multipli di 2 PO fino a che riesce a pagare il debito. Per ciascun 2 PO che il giocatore prende, dovrà prendere anche un indicatore di livello di fermento da 1 punto. Non si può prendere oro in anticipo in questo modo e non si può pagare oro per perdere un po' di punti fermento.

Fermento – I giocatori registrano i loro punti fermento tramite questi indicatori che vengono guadagnati prendendo oro extra, una tessera industrializzazione e quando si perdono unità militari in combattimento. Una volta presi, questi indicatori restano coperti agli altri giocatori fino alla fine del gioco.

Ai fini del gioco, il termine giocatore indicherà sempre la potenza maggiore da lui controllata.

Sequenza di guerra

Il gioco dura 3 guerre, ciascuna delle quali consiste delle seguenti fasi:

1. Piazzare 10 indicatori di nazione (non nella prima guerra)
2. Determinare le alleanze e l'ordine di gioco
3. Azioni dei giocatori
4. Entrate e mantenimenti
5. Punti vittoria
6. Fine della guerra

Alla fine della terza guerra il gioco finisce.

1. Indicatori di nazione

Pescate a caso 10 indicatori di nazione e disponeteli scoperti sulla mappa nei territori corrispondenti. Tutti gli indicatori rimasti sulla mappa dai turni precedenti, vengono lasciati. Non svolgete questa fase nella prima guerra perché gli indicatori sono stati già piazzati durante la preparazione.

2. Determinare alleanze e l'ordine di gioco

I giocatori ora si dividono in 2 alleanze che vengono determinate da una serie di aste. Nella prima guerra il primo ad offrire sarà il primo giocatore. L'asta successiva partirà dal giocatore alla sinistra e così via.

Nella seconda e terza guerra il primo ad offrire sarà l'ultimo ad aver giocato nella guerra precedente e l'asta successiva partirà sempre dal giocatore alla sinistra e così via.

I giocatori offrono oro. Un giocatore può incrementare la propria offerta o passare. Se un giocatore sceglie di passare può ancora fare la sua offerta durante la stessa asta. L'asta termina quando tutti i giocatori hanno passato in successione. Il giocatore che ha fatto l'ultima offerta vince l'asta. Un giocatore può anche offrire zero.

Ogni volta che un giocatore fa un'offerta, deve mostrare a tutti gli altri quali sarebbero gli effetti dell'alleanza se lui vincesses l'asta. Egli fa questo prendendo due indicatori di controllo di due nazioni non alleate a scelta e piazzandone uno nel box A ed un altro nel box B sulla mappa. Egli non deve necessariamente piazzare il proprio indicatore di controllo. L'unica volta in cui un giocatore può piazzare un solo indicatore è nel caso in cui ci sia un numero dispari di partecipanti e quello è l'ultimo indicatore rimasto non alleato. Quando un altro giocatore accresce l'offerta può scambiare le pedine nei due box "proposal" (cioè proposta di alleanza) nella maniera che preferisce, basta che siano pedine controllo non alleate e che nei due box non ci siano pedine dello stesso colore.

Il giocatore che vince l'asta, paga l'ammontare richiesto e piazza la pedina del box A nel primo spazio vuoto da sinistra verso destra nella prima fila in alto delle alleanze. La pedina del box B viene invece messa nel primo box disponibile nella fila in basso.

Se ci sono ancora giocatori che non fanno parte di un'alleanza, ripetere il processo. Un giocatore che fa parte di un'alleanza può ancora offrire in un'asta. Ripetere il processo per un numero di volte necessario affinché tutti i giocatori faranno parte di un'alleanza.

3. Azioni dei giocatori

Con 2, 3 o 4 giocatori questa fase durerà 6 rounds. In tutti gli altri casi, durerà 5 rounds.

L'ordine di gioco è mostrata dalla posizione di ogni nazione sulla sezione delle alleanze. In ogni round un giocatore può svolgere 2 azioni a sua scelta tra le seguenti:

- a) Comprare una tessera (una volta per round)
- b) Costruire una unità
- c) Muovere due unità
- d) Fare un attacco
- e) Colonizzare o schiavizzare (una volta per round)
- f) Passare

Dopo che tutti i giocatori completano due azioni, l'indicatore del round viene avanzato di uno spazio ed il round successivo inizia. Dopo che 5 o 6 rounds sono stati completati, il gioco prosegue alla fase delle entrate e mantenimento.

a) Comprare una tessera Il giocatore attivo può selezionare una tessera tra quelle piazzate sul tavolo per comprarla. Egli paga il costo mostrato sulla tessera, che può essere oro (un numero in un cerchietto), fermento (un numero in una casella grigia), e/o popolazione (mostrata da un simbolo). Se la tessera non riporta costi, è gratuita (sebbene valga sempre un'azione acquistarla). Se una tessera ha un valore di fermento, il giocatore che l'acquista dovrà prendere i corrispondenti indicatori.

Normalmente una tessera viene tenuta per il resto del gioco. Ci sono alcune eccezioni. Le tessere alleanza sono sempre rimesse nello stock alla fine di ogni guerra. Le tessere "pirate" e "slave revolt" vanno subito giocate. Le tessere "Surprise attack", "Blockade" e "Fighting withdrawal" possono essere usate una sola volta. Esse possono essere conservate fino al loro uso e poi rimesse nello stock. Il giocatore non può usare una di queste tessere e poi selezionarla di nuovo nello stesso round.

Nota: A meno di specifiche diverse, una tessera ha un effetto duraturo.

Se una tessera ha un triangolo, può essere utilizzata una sola volta per guerra. Ruotatela o capovolgetela per indicare questo quando la utilizzate. L'utilizzo di una tessera è un'azione libera e gratuita (aggiuntiva alle due

azioni che un giocatore può fare), e non c'è limite al numero di tessere che un giocatore può utilizzare in un round.

Se una tessera è contrassegnata da un quadrato, viene rimessa nella scatola una volta usata.

b) Costruire una unità Il giocatore attivo può piazzare un esercito, flotta o forte nella propria nazione. Il giocatore paga un punto popolazione per far questo. Il giocatore può quindi spostare l'unità in un'area secondo le regole del movimento. Questo è l'unico momento in cui un forte può essere spostato alla stregua di un esercito o flotta. Tutte le regole del movimento per mare si applicano, per cui se un forte è costretto a ritornare nella propria nazione perché è fallito il movimento via mare, allora esso resterà nella propria nazione e potrà poi essere mosso come parte di una normale azione di movimento. Una volta piazzato in un'area con punti vittoria, non potrà più essere spostato.

Potete decidere di distruggere una unità in un'area e ricostruirla ovunque al costo di un'azione. Dovete però prendere un punto fermento per fare questo.

c) Muovere due unità Soltanto gli eserciti e le flotte possono muoversi e questa azione permette a due unità di muoversi. Ciascun movimento viene effettuato indipendentemente dall'altro ed è un evento totalmente separato. Non ci sono restrizioni a quanto lontano un'unità può andare. Le unità non si muovono attraverso le aree, esse vanno direttamente alla destinazione prescelta.

Movimento navale...Una flotta può muoversi da una qualsiasi area di mare ad un'altra ed anche verso le 6 colonie, il baltico o il mediterraneo. Una flotta non può muoversi verso "German states", "Central Europe" o "Ottoman Empire".

Movimento dell'esercito... Un esercito si può muovere da un'area ad un'altra solo se certe condizioni sono soddisfatte. Un esercito si può muovere in una colonia se e solo se il giocatore ha almeno una flotta in quell'area. Nota che una unità navale in Nord America non permetterebbe ad un esercito di muoversi in Sud America o nei Carabi, ma soltanto in Nord America.

Un esercito può muoversi in un'area europea se almeno una delle seguenti condizioni è soddisfatta:

1. Il giocatore ha un indicatore di controllo nell'area
2. Il giocatore ha un indicatore di controllo in un'area adiacente
3. L'area è adiacente alla nazione di appartenenza del giocatore. (a tal proposito la Gran Bretagna si considera confinante con "German States")
4. Il giocatore ha un'unità navale nell'area (Baltico o Mediterraneo)
5. Se il giocatore muove nell'impero ottomano ed ha una flotta nel mediterraneo

Una qualsiasi unità di un giocatore può sempre muoversi nella nazione di appartenenza del giocatore, ma nessuna unità di un giocatore può entrare in una nazione avversaria.

Movimento per mare...Ciascun esercito o flotta che si muove verso una colonia o viceversa, deve fare un lancio di dado per vedere se il tentativo ha successo. Con un lancio di 2 o più il tentativo ha successo e l'unità completa il proprio movimento. Con un lancio di 1, un secondo lancio deve essere effettuato. Con un lancio di 1 o 2, l'unità viene eliminata, con un lancio di 3 o 4, l'unità non si sposta rimanendo nel luogo di origine e con un lancio di 5 o 6, l'unità completa con successo il proprio movimento. Non è richiesto alcun tentativo di questo genere per il movimento all'interno dell'Europa e neanche tra il Nord America, Sud America e i Carabi, sebbene comunque un giocatore abbia bisogno della presenza di una flotta per spostarvi un esercito. Per ricordarsi di questa regola sulla mappa ci sono delle corde che dividono le aree il cui movimento per mare richiede un controllo.

d) Fare un attacco Un attacco costa 2 ori che devono essere pagati in anticipo prima che i dadi vengano lanciati. Il giocatore attivo seleziona un'area in cui vuole portare un attacco. Un giocatore può sia attaccare un altro giocatore che un indicatore di nazione neutrale (l'indicatore con un valore numerico). Se c'è più di un indicatore, il giocatore sceglie quale attaccare.

Per fare un attacco di terra un giocatore deve avere almeno un esercito del proprio colore. E' possibile fare un attacco se il giocatore invece di avere un esercito ha una flotta. In questo caso però, ci sarebbe un attacco navale e non terrestre con l'esito di eliminare eventualmente la flotta avversaria in difesa.

Un giocatore non può attaccare un alleato!!

Se un attacco viene portato in una colonia, nel baltico, nel mediterraneo o nell'impero ottomano, allora si deve svolgere prima un combattimento navale e poi quello terrestre, ciò per determinare chi dei due contendenti avrà un supporto navale all'attacco. Nessun supporto navale può esserci in Germania o Europa centrale. Se l'attacco è portato nell'impero ottomano, il combattimento navale accadrà nel Mediterraneo.

L'attaccante dichiara per primo se desidera portare un attacco navale. Se declina questa possibilità, il difensore avrà il bonus del supporto. Se invece decide di attaccare, sta al difensore dichiarare se risponde all'attacco navale o no. Se decide di non rispondere all'attacco, l'attaccante avrà il bonus del supporto, altrimenti si andrà ad un combattimento navale.

Il combattimento navale e terrestre seguono entrambi la stessa procedura. Ciascun esercito/flotta ha un valore di 1. I forti hanno un valore di 2 ma solo in difesa, non possono attaccare. Ciascun giocatore totalizza il numero di unità in attacco e in difesa. In un attacco navale il giocatore in possesso della tessera "Navy training" aggiunge +1 al suo totale, mentre in un attacco di terra il giocatore con la tessera "Army training" aggiunge +1 al suo totale.

Il giocatore col supporto navale aggiunge un altro +1 al suo totale.

L'attaccante lancia due dadi ed aggiunge la differenza tra i due dadi al suo totale (ad esempio con un lancio di 4 e 6, il giocatore aggiungerebbe 2 al suo totale). Il difensore fa lo stesso. Il giocatore col totale più alto è il vincitore.

Il giocatore sconfitto perde un'unità. Se è un combattimento navale, il vincitore guadagna il supporto navale nel susseguente combattimento di terra. Se il giocatore attivo vince il combattimento terrestre, rimuove una pedina di controllo del difensore e la rimpiazza con una delle sue. Da notare che se il difensore non avesse avuto nell'area un proprio indicatore di controllo, l'attaccante non avrebbe guadagnato un indicatore di controllo in quell'area.

Se il giocatore attivo vince un combattimento terrestre contro un indicatore di nazione neutrale, l'indicatore viene rimpiazzato con uno appartenente a quel giocatore.

Se un giocatore durante un combattimento lancia un "7", perde un'unità aggiuntiva. Se chi ha lanciato il "7" ha un alleato che lo supportava in combattimento, l'unità aggiuntiva eliminata viene persa dall'alleato. Se ci sono più alleati presenti in combattimento, il giocatore che ha lanciato il "7" decide chi perde l'unità.

In caso di parità, entrambi i giocatori perdono una unità, ma il difensore non perde il proprio indicatore di controllo. Un forte non viene mai perso in una parità, non importa quali siano le circostanze.

Se la parità coinvolge un indicatore di nazione neutrale, l'attaccante perde comunque una sua unità e l'indicatore di nazione neutrale rimane sulla mappa. Una parità in un combattimento navale non dà nessun supporto navale ad alcun contendente.

Un indicatore di nazione neutrale ha un valore di difesa riportato sul segnalino. Un giocatore avversario dovrebbe lanciare i dadi per la nazione neutrale. Una nazione neutrale non combatte mai una battaglia navale e cede sempre il supporto navale all'attaccante se questi ha almeno una flotta nell'area. Una nazione neutrale non può ricevere nessun aiuto da un altro giocatore. Se sull'indicatore è riportato un valore in oro in un cerchietto, allora se l'attaccante vince prenderà quell'ammontare di oro dalla banca. Se sull'indicatore è riportato "1" in un quadratino, allora il vincitore guadagnerà 1 Punto vittoria.

I giocatori alleati possono combattere insieme sia in attacco che in difesa. Tutto quello che un alleato può fare è aggiungere le sue pedine esercito/flotta al totale del giocatore, ma non può usare i benefits che ha dalle tessere miglioramento e alleanza. L'alleato può anche specificare con quali unità interverrà, può anche dire se interverrà solo con la frotta e non con l'esercito o viceversa. Un forte non può mai essere usato per aiutare un alleato. L'alleato comunque non guadagna nulla. Solo il giocatore attivo piazza l'indicatore di controllo se vince. La richiesta di alleanza va fatta prima dall'attaccante e poi dal difensore ed i giocatori possono farne richiesta dopo che l'attacco è stato dichiarato e pagato, ma prima di lanciare i dadi. I giocatori possono discutere prima di portare un attacco di cooperare, ma tutto ciò che viene detto e promesso non è

necessariamente vincolante. Non ci si può alleare con una nazione neutrale. Un giocatore può offrire del danaro ad un altro giocatore per convincerlo ad unirsi a lui.

Le tessere alleanza aggiungono una pedina esercito o flotta aggiuntiva alla forza del giocatore a seconda del simbolo riportato su di essa e dell'area in cui l'attacco ha luogo. La tessera può soltanto essere usata nell'area di competenza. Nel caso dell'Impero Ottomano e del Portogallo, ci sarà più di un'area di competenza e possono quindi essere usate in qualsiasi delle aree indicate. Se sulla tessera è indicata una flotta e un esercito, allora il giocatore potrà scegliere quale unità usare per aggiungerne la forza. La sua decisione deve essere rivelata dopo che le eventuali alleanze sono formate ma prima di lanciare i dadi. Questa tessera alleanza ha un effetto duraturo ed il fatto che sia stata usata per una certa unità in una certa area in un round, non significa che non possa essere usata in un round successivo in un'area differente e con una unità diversa.

Le tessere alleanza non possono essere usate per soddisfare perdite in battaglia.

Ciascuna unità persa da un giocatore gli richiede di incrementare il livello di fermento di 1 punto.

Se il difensore non ha unità, può ancora difendersi con un valore di zero: solo col valore del lancio dei dadi.

Se l'attaccante vince, prenderà la pedina controllo, ma il difensore non perderà unità e non prenderà nessun indicatore di fermento.

e) Colonizzare o schiavizzare

Il giocatore attivo può rimpiazzare un indicatore di nazione neutrale contrassegnata "pop" con un proprio indicatore di controllo spendendo un punto popolazione.

Il giocatore attivo può rimpiazzare "gratuitamente" un indicatore di nazione neutrale contrassegnato "Slaves" con un proprio indicatore di controllo se ha almeno una propria flotta in Africa.

Entrambe le azioni descritte sopra sono considerate dello stesso tipo e se ne può condurre solo una per round, quindi un giocatore non può colonizzare e schiavizzare nello stesso round.

f) Passare

Un giocatore può anche scegliere di passare. Potrà svolgere ancora azioni nei rounds successivi.

4. Entrate e mantenimenti

Viene prima calcolata l'entrata, seguita dai costi di mantenimento.

Tutti i giocatori prendono 1 PO per ciascun punto popolazione che hanno avanzato.

Tutti i giocatori prendono 1 PO per ciascuna pedina di controllo che hanno sulla mappa.

A questo punto tutti i giocatori devono pagare i costi di mantenimento di 1 PO per ogni unità sulla mappa (Esercito, Flotta e Forti). Un giocatore non può scegliere di eliminare un'unità per non mantenerla.

Incremento di popolazione Ciascun giocatore aggiunge quindi 5 punti popolazione al suo totale. La popolazione non può mai eccedere 9 punti.

5. Punti Vittoria

I punti vittoria vengono conteggiati per ciascuna area a seconda delle pedine di controllo in essa presenti.

Un'area avrà un valore di 2 o 3 punti vittoria. Il giocatore col maggior numero di pedine controllo in un'area, totalizzerà il punteggio più alto. Il giocatore col secondo maggior numero di pedine controllo otterrà il secondo valore e così via. In caso di parità, tutti i giocatori in parità prendono lo stesso valore, per cui ad esempio se due o più giocatori sono in parità per il primo posto, ognuno prenderà il punteggio più alto. I giocatori in parità per il secondo posto, prenderanno tutti il secondo valore. Il totale viene segnato sulla apposita sezione che circonda la mappa.

6. Fine della guerra

Muovere l'indicatore di guerra di uno spazio in avanti. Rimettere l'indicatore del round di nuovo sullo spazio "1". Girare tutte le tessere usate per indicare che sono ancora attive per essere usate di nuovo. Tutte le tessere alleanza ritornano nello stock. Tutte le pedine sulla sezione delle alleanze vengono rimosse, ma ricordate chi aveva mosso per ultimo. Inizia una nuova guerra.

Fine del gioco

Il gioco termina alla fine della terza guerra. I giocatori ora rivelano gli indicatori di fermento. Il giocatore che ha accumulato almeno 20 punti di fermento vede ridurre i suoi punti vittoria a zero. La propria nazione è in rivolta! Tra i giocatori rimanenti, quello col valore di fermento più alto prende 7 Punti di penalità, mentre il secondo ne prende 4. In caso di parità, tutti i giocatori in parità prendono per intero la stessa penalità come accade per il calcolo dei punti vittoria. Il giocatore col più alto valore in punti vittoria è il vincitore.

	NOME	N°	EFFETTO
Compagnie	East Indies	2	Potete prendere 1PO x ciascuna pedina di controllo in India o East India
	Slaves	1	Potete prendere 1PO x ciascuna pedina di controllo in Africa
	Levant	2	Potete prendere 1PO x ciascuna pedina di controllo in Mediterraneo o Impero Ottomano
	Tabacco	1	Potete prendere 1PO x ciascuna pedina di controllo in North America
	Sugar plantation	1	Potete prendere 1PO x ciascuna pedina di controllo in Caribbean
	Baltic	1	Potete prendere 1PO x ciascuna pedina di controllo in Baltic
	Gold Mines	1	Potete prendere 1PO x ciascuna pedina di controllo in South America
Alleanze	Native americans	1	Aggiunge un esercito alla vostra forza nelle aree indicate. Non si usa per un alleato.
	Portugal	1	Aggiunge un esercito o flotta alla vostra forza nelle aree indicate. Non si usa per un alleato.
	Indian Nawab	1	Aggiunge un esercito alla vostra forza nelle aree indicate. Non si usa per un alleato.
	Sweden	1	Aggiunge un esercito o flotta alla vostra forza nelle aree indicate. Non si usa per un alleato.
	Bavaria	1	Aggiunge un esercito alla vostra forza. Non si usa per un alleato.
	Denmark	1	Aggiunge un esercito o flotta alla vostra forza. Non si usa per un alleato.
	Saxony	1	Aggiunge un esercito alla vostra forza. Non si usa per un alleato.
	Naples	1	Aggiunge un esercito alla vostra forza. Non si usa per un alleato.
	Ottoman Empire	1	Aggiunge un esercito o flotta alla vostra forza. Non si usa per un alleato.
	Gauchos	1	Aggiunge un esercito alla vostra forza. Non si usa per un alleato.
	Cossacks	1	Aggiunge un esercito alla vostra forza. Non si usa per un alleato.
Miglioramenti	Army Training	6	+1 nelle battaglie terrestri se ne hai più dell'avversario. Anche contro nazioni neutrali.
	Naval Training	3	+1 nelle battaglie navali se ne hai più dell'avversario. Anche contro nazioni neutrali.
	Reserve	4	Rilanciare i dadi in battaglia (in cui sei l'attaccante o il difensore).
	War Office	1	Un attacco gratuito che non vale neanche come azione.
	Mercenaries	2	Costruite un esercito senza pagare i costi in popolazione
	Pressgangs	1	Costruite una flotta senza pagare i costi in popolazione.
	Trained Natives	1	Potete creare un esercito gratuitamente e piazzarlo in una colonia in cui avete un indicatore di controllo o un'unità militare, senza lanciare il dado. Dopo il piazzamento potete anche muovere l'unità.
	Militia	3	Quando create una qualsiasi unità militare potete anche creare un esercito aggiuntivo pagandone il costo in punti popolazione. Non potete usare questa tessera insieme a Mercenaries, Pressgangs e Trained natives.
	Logistics	3	Quando usate l'azione "muovere unità", potete muovere 3 unità invece di 2.
	Banking	2	Ricevete 3PO (invece di 2) quando prendete 1 indicatore di fermento.
	Navigation	2	Ricevete un bonus di +2 al secondo tiro di dado in caso di "1" durante il primo tiro per il movimento via mare.
	Diplomatic Service	1	Prendete una tessera "Alleato" (pagandone i costi) come azione gratuita.
	Improved Agriculture	5	Aggiungete 1 Punto popolazione.
	Government Reform	10	Scartate 2 Punti fermento
	Industry	3	Guadagnate 3 Punti Vittoria
	Pirates	1	Da giocare in una colonia. Scegliete un indicatore di controllo (anche di un alleato). La tessera ha un valore di 1 e compie un attacco navale contro una nave dello stesso colore dell'indicatore di controllo scelto. Se il difensore non ha navi, l'indicatore si difende con zero. Il combattimento avviene nella solita maniera (non si può chiedere l'aiuto di alleati). Se i pirati vincono, piazzare l'indicatore di controllo sulla tessera. Essa non darà punti vittoria al proprietario. Qualsiasi giocatore può rimuovere la tessera pirati e reclamare l'indicatore per sé nel caso vincessero la battaglia navale. Quando i pirati sono sconfitti ritornano nello stock e possono essere di nuovo scelti più tardi.
	Slave Revolt	1	Si può utilizzare solo in Nord America, Caraibi o Sud America. Si comporta come i pirati, ma attaccano un esercito avversario con una forza di +3. Si può utilizzare supporto navale.
Fighting Withdrawal	1	Utilizzabile solo in difesa, dopo il tiro dei dadi. Voi ed i vostri alleati non perdete truppe. In caso di sconfitta, perdete comunque l'indicatore di controllo.	
Surprise Attack	1	Utilizzabile solo in attacco. I giocatori alleati non possono intervenire in difesa. Questa tessera non può essere usata e poi ripresa dallo stock nello stesso round.	
Blockade	1	Può essere usata in 2 modi: A) Potete piazzare la tessera sotto una vostra flotta in una colonia. Se un avversario vuole muovere un proprio esercito in quella colonia deve avere più flotte di voi in quell'area. Se perdete le unità navali, la tessera va rimessa nello stock. B) Il vostro supporto navale vale +2 invece di +1.	