










Descrizione delle Tessere

Simboli delle Tessere

	Costo in oro.		Usare immediatamente.
	Costo in punti Popolazione.		Tessera Alleanza.
	Devi prendere 2 punti Agitazione.		Armata extra.
	Riparla nella scatola dopo averla scelta.		Flotta extra.
	Può essere utilizzata una sola volta per "guerra". Azione gratis quando la si utilizza.		

Nota: i numeri tra parentesi indicano la quantità di tessere, se non presenti vi è un solo esemplare.

Tessere Commercio


Le tessere commercio permettono di guadagnare 1 oro per ciascun segnalino controllo presente nella regione corrispondente alla tessera. Se sulla tessera sono indicate due regioni allora si può scegliere da quale delle due regioni ricavare denaro. Utilizzare una tessera rappresenta una azione gratuita. Le tessere si possono utilizzare una sola volta per Guerra.


	Miniere d'Oro Sud America		Commercio con le Indie Orientali (2) India O Indie Orientali
	Schiavi Africa		Commercio con il Levante (2) Impero Ottomano O Mediterraneo
	Tabacco Nord America		Piantagioni di Zucchero Carabi
	Commercio con il Baltico Baltico		


Tessere Alleanza


Le tessere Alleanza aumentano la forza delle proprie armate/flotte nella regione indicata sulla tessera. Non si può usare una tessera Alleanza per aiutare l'attacco o la difesa di un altro giocatore. Esse non contano come unità militari per il bonus dato da Addestramento Militare/Navale. Se sulla tessera è presente un simbolo di una armata e di una flotta, si può decidere quale delle due utilizzare prima del lancio dei dadi.


	Nativi Americani Nord America		Portogallo India, Sud America, Indie Orientali, armata o flotta.
	Indiano Nababbo India		Svezia Baltico, armata o flotta.
	Baviera Stati Tedeschi		Danimarca Baltico, armata o flotta.
	Sassonia Stati Tedeschi		Impero Ottomano Impero Ottomano o Mediterraneo, armata o flotta.
	Napoli Mediterraneo		
	Gauchos Sud America		Cosacchi Europa Centrale


 **Addestramento Militare (Army Training) (6)** Durante un combattimento terrestre, se si possiedono più tessere di questo tipo rispetto all'avversario, si guadagna un bonus di +1. Nota che il bonus si guadagna solo se si possiede almeno una armata o un forte che partecipano al combattimento. Il bonus vale anche contro una Nazione Neutrale.


 **Addestramento Navale (Naval Training) (3)** Stesso funzionamento dell'Addestramento Militare ma il bonus riguarda il combattimento navale. Si deve possedere almeno una flotta per guadagnare il bonus.


 **Riserve (Reserve) (4)** Dopo che sono stati lanciati i dadi per il combattimento si può chiedere che i dadi vengano rilanciati. Il risultato finale è quello definitivo. Non c'è limite al numero di tessere che si possono utilizzare in uno stesso combattimento da entrambi i giocatori. La tessera si può usare solo se si è l'attaccante o il difensore.


 **Ministero della Guerra (War Office)** Puoi effettuare una azione d'attacco in più per Guerra. E' una azione gratuita e non si devono pagare i 2 ori per l'attacco.


 **Mercenari (Mercenaries) (2)** Puoi costruire 1 armata per Guerra senza pagare dei punti Popolazione.


 **Arruolamento Forzato (Pressgangs)** Puoi costruire 1 Flotta per Guerra senza pagare dei punti Popolazione.


 **Nativi Addestrati (Trained Natives)** Puoi costruire 1 armata senza pagare dei punti Popolazione piazzandola direttamente in una regione coloniale, senza fare il tiro di controllo per l'attraversata e senza bisogno della presenza di una flotta. E' necessario avere un segnalino controllo o una unità nella regione. Dopo aver piazzato l'armata è possibile un movimento gratuito, il che significa che potrebbe essere spostata in Europa, eseguendo tuttavia un tiro di controllo.


 **Milizia (Militia) (3)** Quando costruisci una unità puoi costruire una amata addizionale. Nota che dovrai pagare un punto Popolazione per la seconda armata costruita. Non si può utilizzare questa tessera in combinazione con Mercenari, Arruolamento Forzato o Nativi Addestrati.


 **Logistica (Logistics) (3)** Quando svolgi una azione Movimento puoi muovere una unità in più.


 **Attività Bancaria (Banking) (2)** Guadagni 3 ori invece di 2 quando prendi un punto Insoddisfazione.


 **Navigazione (Navigation) (2)** Aggiungi +2 nel secondo tiro di dado se lanci un "1" nel primo tiro di controllo del movimento per mare.


 **Servizio Diplomatico (Diplomatic Service)** Puoi prendere una tessera Alleanza una volta per Guerra, come azione gratuita, pagandone tuttavia i costi.


 **Progresso Agricolo (Improved Agriculture) (5)** Aggiungi 1 punto Popolazione al tuo totale, una volta per Guerra.


 **Riforma del Governo (Government Reform) (10)** Scarti dalla tua riserva 2 punti Insoddisfazione quando scegli questa tessera.


 **Industrializzazione (Industry) (3)** Guadagni immediatamente 3 PV.

 **Pirati (Pirates)** Può essere giocata in qualsiasi regione coloniale. Selezionare un segnalino controllo avversario (anche alleato) che sarà attaccato. La tessera ha forza 1 e deve attaccare le flotte dello stesso colore del segnalino selezionato. Se non vi sono flotte il difensore si difende con forza zero. Il combattimento si svolge in modo normale (il difensore non può chiedere aiuto agli alleati). Se i Pirati vincono allora il segnalino dello sconfitto è posto sulla tessera che rimase nella regione. Il segnalino non è considerato per le Rendite o i PV. Ogni giocatore può rimuovere i Pirati per impossessarsi del segnalino controllo se vince un combattimento navale contro la tessera. Ciò si volge alla stessa maniera di un combattimento contro una Nazione Neutrale. Se la tessera viene sconfitta ritorna nella riserva. Appena ritorna nella riserva è nuovamente disponibile per essere scelta. Se i Pirati falliscono l'attacco iniziale saranno riposti nella riserva.

 **Rivolta degli Schiavi (Slave Revolt)** Stesso funzionamento dei Pirati ma il combattimento è terrestre e la tessera ha forza 3. Il bonus di supporto navale può essere sommato. Può essere usata solo in Nord America, Sud America o Caraibi.

 **Ritirata Strategica (Fighting Withdrawal)** Come difensore puoi evitare tutte le perdite in un combattimento (terrestre o per mare). Questo include anche le unità possedute dagli alleati. Perdi tuttavia il segnalino controllo. Puoi utilizzarlo dopo il lancio dei dadi. Ritorna della riserva dopo l'utilizzo.

 **Attacco a Sorpresa (Surprise Attack)** Come Attaccante puoi impedire ad un giocatore di correre in aiuto al proprio alleato. Il difensore può sempre usare le tessere Alleanza che possiede. La tessera deve ritornare nella riserva comune dopo l'utilizzo, quindi può essere scelta da un altro giocatore. Un giocatore non può usare la tessera e prenderla nuovamente dalla riserva nello stesso round.

 **Blocco (Blockade)** Può essere utilizzata in due maniere distinte: a) Come giocatore attivo puoi mettere la tessera in una regione coloniale al di sotto di una delle tue flotte. Per il giocatore che muove una armata in questa regione è necessario che possieda più flotte di te in questa regione. Può essere rimossa e ritornare nella riserva comune alla fine di una Guerra o se perdi tutte le flotte nella regione. b) Puoi usare la tessera per ricevere un +2 (invece di +1) come bonus di supporto navale in un combattimento terrestre (decidere prima del lancio dei dadi). Anche il questo caso, una volta utilizzata, la tessera ritorna nella riserva generale. Un giocatore non può usare la tessera e prenderla nuovamente dalla riserva nello stesso round.