



## **TESORERIA**

Il direttore della Tesoreria può usare un'azione per ottenere 2 azioni aggiuntive. Questa azione può essere fatta solo una volta per turno.

## **BRANCA ESECUTIVA**

Il direttore della Branca Esecutiva può usare un'azione per ristrutturare. Può spostare, togliere, invertire o aggiungere una freccia di controllo. Una freccia non può essere aggiunta o mossa in modo che il controllo crei un anello. Se si possono seguire le frecce di controllo da un ministero fino a tornare ad esso allora è un piazzamento illegale.

## **SERVIZI SEGRETI**

Il direttore dei Servizi Segreti può usare un'azione per investigare un ministero a sua scelta. Tutti i segnalini di Colpa Ministeriale sul ministero investigato vengono subito spostati alla riserva di Colpa Personale del direttore del ministero investigato.

## **RISORSE UMANE**

Il direttore delle Risorse Umane può usare un'azione per riassegnare i giocatori ai ministeri. I segnalini dei giocatori possono essere spostati ad un qualunque ministero. Un ministero non può avere più di un direttore. Il direttore delle Risorse Umane può riassegnare sé stesso con questa azione, egli continuerà il suo turno come direttore del nuovo ministero.

## **MINISTERO DELLA RIFORMA**

Questo ministero non ha azioni speciali.

## **MARINA**

Il direttore della Marina può usare un'azione per andare alle grandi manovre, ispirando tutti con la maestosità della marina imperiale. Il ministero perde 4 segnalini di Colpa Ministeriale; il direttore della Marina perde 2 segnalini di Colpa Personale. Questa azione può essere fatta solo una volta nel turno di un giocatore.