Zahájení hry

* barevné erby států
* scénka
* portréty tehdejších státníků
* kostýmy, rekvizity
* herní mapa (figurky, špendlíky s hlavičkou…)

průběhová rozšíření

* propracovanější systém depeší (hra s jazykem, vizualizace)
* rekvizita označující stát, který v daném kole zrovna začíná
* místo bodů žetonky pro větší přehlednost
* tabulky pro zaznamenávání v každém družstvu
* automatizace počítání bodů v excelové tabulce

nejasnosti v pravidlech

* vracení akce RUDÁ – v příštím kole o akci méně, ale za vyšší počet bodů, nebo vrácení akce v rámci jednoho kola – vzájemná reakce na základě předchozí dohody
* => investující hráči ztratí akci při investici, příjemce ztratí akci v následujícím kole (přijetí = ztráta akce v dalším kole) => hráč může přijmout maximálně tolik akcí, kolik je schopen vrátit (podle současného bodového, tedy akčního stavu)
investor získává v prvním kole 6b a druhém 8b; příjemce naopak; při odmítnutí získává investor 2 body
* Zdůraznit rozdíl mezi koalicí a pomocí
* V pravidlech zdůraznit, že vítěz může odměnit i ty, kteří nebyli na žádné straně konfliktu jako odměnu za neúčast nebo odmítnutí pomoci
* Zpřehlednit a zformátovat pravidla, aby v nich byla snadná orientace od počátku hry
* Pevný čas mezi jednotlivými koly
* Akce HNĚDÁ – možná? Neomezený počet bodů, který může hráč darovat druhému hráči na základě nějaké společné dohody (spolupráce na x kol, pomoc ve válce, nepomoc ve válce…)
* Zapojit prvky ze skutečné historie, které budou mít dopad bodový, akční, jiný…

Poznámky

* hra by se měla hrát v delším časovém úseku (2,5 – 4 hodiny – pokud by rok měl 10 minut a čas k rozhodování 5 minut)