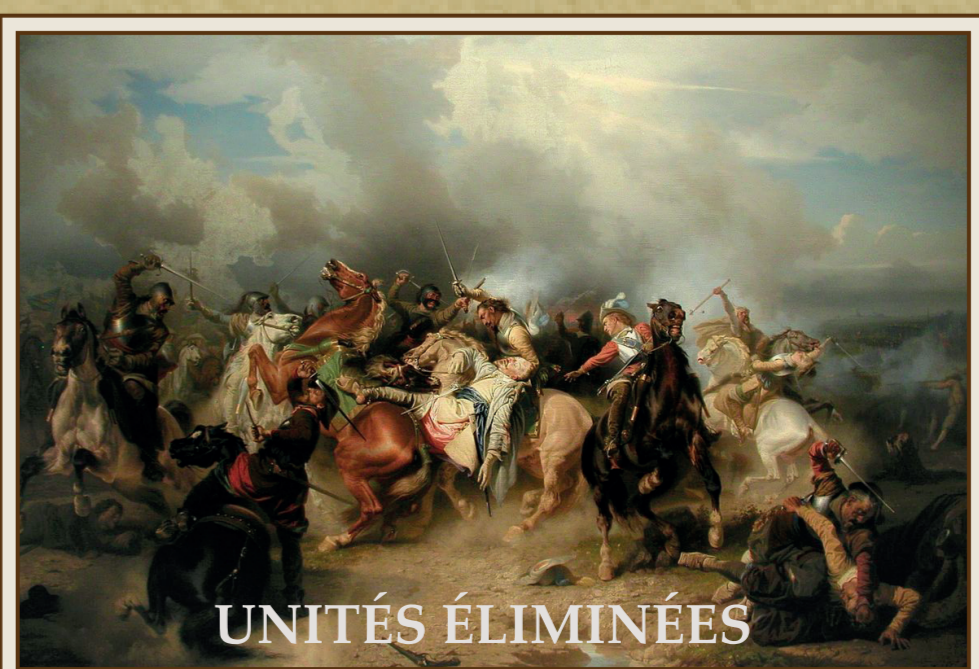


SÉQUENCE DES TOURS
 PHASE INITIALE
 Déployer les nouvelles Puissances
 Marchands entrent dans les C.C.
 Préparer les cartes

ROUNDS
 Déterminer l'ordre des Joueurs
 Round:
 • Négociations de paix
 • Actions gratuites
 • Jouer la carte et Actions
 • Fin du Round

FIN DU TOUR
 Mettre fin à toutes les Guerres
 Concurrence commerciale
 Revenus et Entretien
 Dégrader les unités
 Agitation sociale
 Points de Victoire

	GUERRES		ALLIANCES	



VP	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49