

Tour de jeu

A. Phase d'actions optionnelle

B. Main Action phase

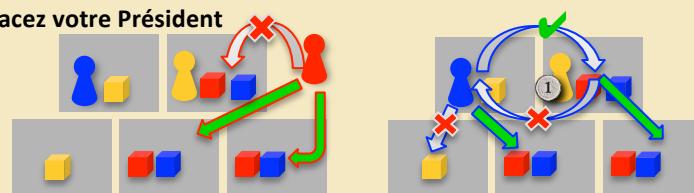
1. Placement

- a) Placez jusqu'à 3 assistants dans 3 secteurs différents
- b) Placez jusqu'à 2 assistants dans 1 seul secteur

*Payez 1 Yen/assistant à chaque président présent dans le secteur.
Les assistants proviennent de votre main*

2. Déplacement

a) Déplacez votre Président



b) Reprenez votre Président

Dans ce cas, ignorez les étapes suivantes et passez à la phase C.
Reprenez votre Président ainsi que n'importe quels assistants.

3. Action liée au secteur

Exécutez l'action du secteur destination de votre Président
(ou le secteur des Mercenaires Etrangers)

Calculez vos points de puissance (si >5, alors = 5): 1 point par pion
Président, assistant, commerce, marché et station

Les proprios d'un marché reçoivent 1 Yen de la banque (sauf joueur actif)

4. Bonus Puissance-5

Si votre puissance = 5, prenez jeton 5-Power et appliquez l'effet.
Retournez le jeton ensuite et gardez-le devant vous.

5. Construction

Si puissance = 4+, vous pouvez construire soit 1 commerce, soit 1 marché

6. Retour des assistants

Reprenez en main tous vos assistants du secteur.

C. Additional Action phase

- a) Utilisez des mercenaires (1x/tour)
- b) Remplir une carte Objectif
- c) Remplir une Commande

Tour de jeu

A. Phase d'actions optionnelle

B. Main Action phase

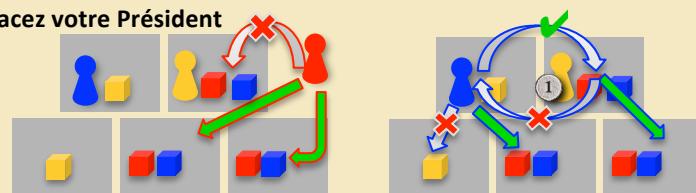
1. Placement

- a) Placez jusqu'à 3 assistants dans 3 secteurs différents
- b) Placez jusqu'à 2 assistants dans 1 seul secteur

*Payez 1 Yen/assistant à chaque président présent dans le secteur.
Les assistants proviennent de votre main*

2. Déplacement

a) Déplacez votre Président



b) Reprenez votre Président

Dans ce cas, ignorez les étapes suivantes et passez à la phase C.
Reprenez votre Président ainsi que n'importe quels assistants.

3. Action liée au secteur

Exécutez l'action du secteur destination de votre Président
(ou le secteur des Mercenaires Etrangers)

Calculez vos points de puissance (si >5, alors = 5): 1 point par pion
Président, assistant, commerce, marché et station

Les proprios d'un marché reçoivent 1 Yen de la banque (sauf joueur actif)

4. Bonus Puissance-5

Si votre puissance = 5, prenez jeton 5-Power et appliquez l'effet.
Retournez le jeton ensuite et gardez-le devant vous.

5. Construction

Si puissance = 4+, vous pouvez construire soit 1 commerce, soit 1 marché

6. Retour des assistants

Reprenez en main tous vos assistants du secteur.

C. Additional Action phase

- a) Utilisez des mercenaires (1x/tour)
- b) Remplir une carte Objectif
- c) Remplir une Commande

Fin de jeu

Conditions de fin (1 seule):

- Construire les 4 (1+ joueurs)
- Construire les 8 (1+joueurs)
- Plus assez de cartes Commande pour compléter le port
- Il y a 4, 5 ou 6 (à 2, 3 ou 4 joueurs) à l'Eglise
- Il y a 4, 5 ou 6 (à 2, 3 ou 4 joueurs) aux Douanes

On finit le tour en cours, + un dernier tour.

Décompte final

1. Bonus à l'Eglise

Majorité d'Assistants: 1^{er}: 6PV 2^{ème}: 3PV

2. Bonus aux Douanes

Majorité d'Assistants: 1^{er}: 8PV 2^{ème}: 4PV

Bris d'égalité: le + à droite

3. Bonus Technologique

Total des cartes Technologie: 1^{er}: 10PV 2^{ème}: 5PV

Bris d'égalité : ordre du tour

4. Bonus des Pays



Cartes Technologie et Commande

5 ≠: 12PV 4 ≠: 8PV 3 ≠: 4PV 2 ≠: 2PV

5. Jetons inutilisés

1PV



Fin de jeu

Conditions de fin (1 seule):

- Construire les 4 (1+ joueurs)
- Construire les 8 (1+joueurs)
- Plus assez de cartes Commande pour compléter le port
- Il y a 4, 5 ou 6 (à 2, 3 ou 4 joueurs) à l'Eglise
- Il y a 4, 5 ou 6 (à 2, 3 ou 4 joueurs) aux Douanes

On finit le tour en cours, + un dernier tour.

Décompte final

1. Bonus à l'Eglise

Majorité d'Assistants: 1^{er}: 6PV 2^{ème}: 3PV

2. Bonus aux Douanes

Majorité d'Assistants: 1^{er}: 8PV 2^{ème}: 4PV

Bris d'égalité: le + à droite

3. Bonus Technologique

Total des cartes Technologie: 1^{er}: 10PV 2^{ème}: 5PV

Bris d'égalité : ordre du tour

4. Bonus des Pays



Cartes Technologie et Commande

5 ≠: 12PV 4 ≠: 8PV 3 ≠: 4PV 2 ≠: 2PV

5. Jetons inutilisés

1PV

