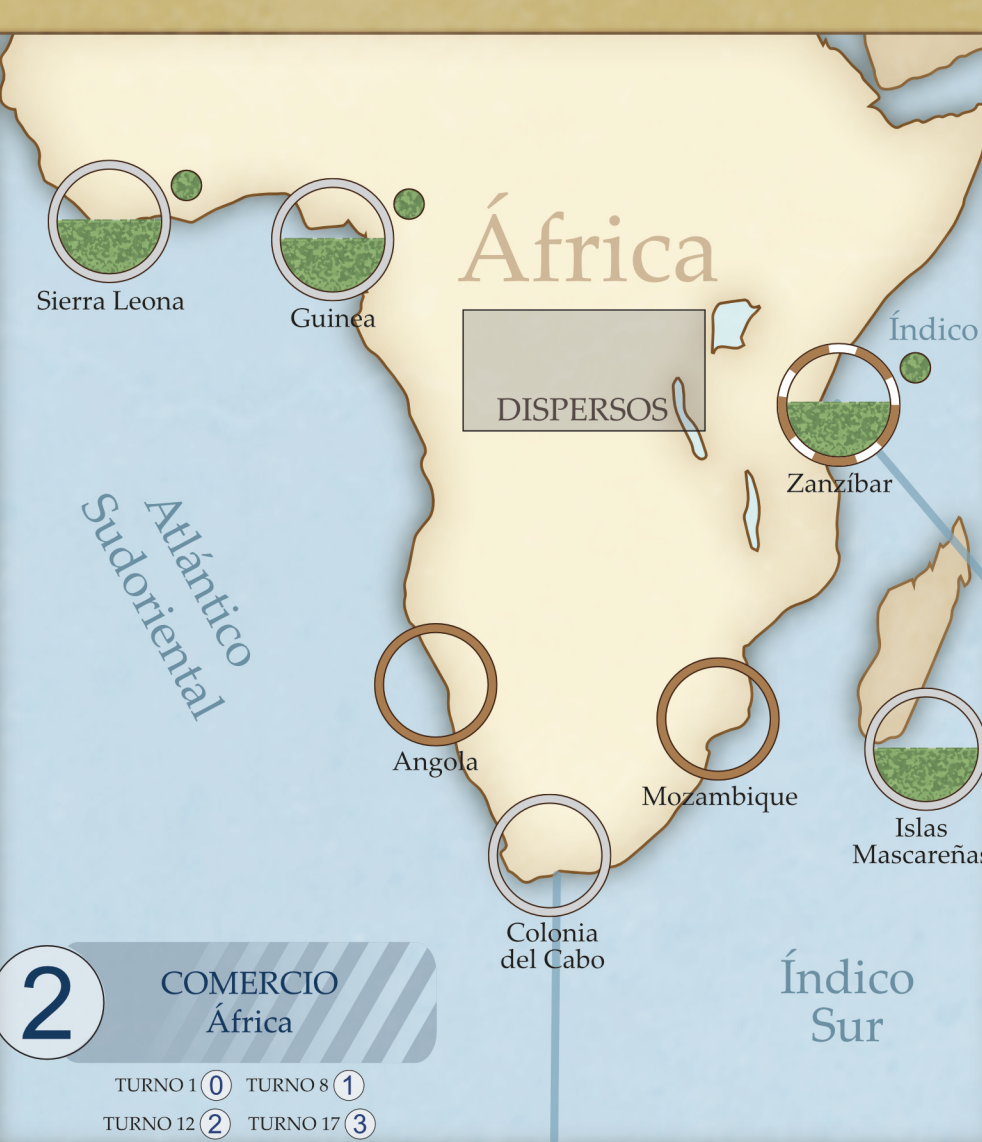


TURNO	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	1490	1505	1520	1535	1550	1565	1580	1595	1610	1625	1640	1655	1670	1685	1700	1715	1730	1745	1760	1775



SECUENCIA TURNO
FASE INICIAL
Desplegar nuevas potencias
Entrada comerciantes nuevos
Preparar baraja de cartas
RONDAS DE JUEGO
Determinar orden de juego
Rondas de juego:
• Negociaciones de paz
• Acciones sin coste
• Jugar cartas y acciones
• Final de ronda
FINAL DE TURNO
Terminar todas las guerras
Competencia comercial
Ingresos y mantenimiento
Degradar unidades
Agitación social
Puntos de victoria

GUERRAS		CASUS BELLI	
		VS	
		VS	
		VS	
		VS	
		VS	



PV	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

DESCONTEENTO	
	0
	1
	2
	3
	4
	5
	6
	7
	8
	9