

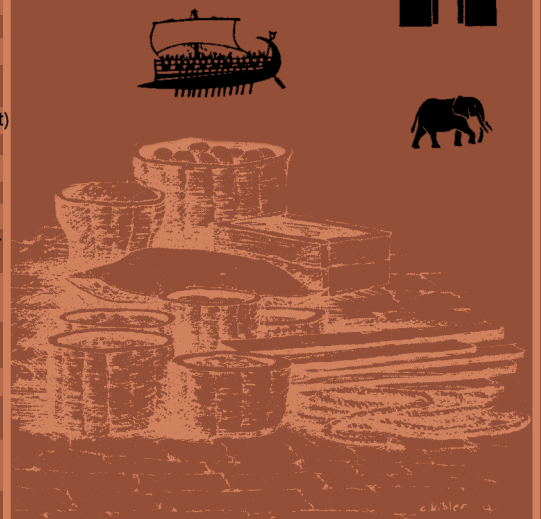
AFRIQUE

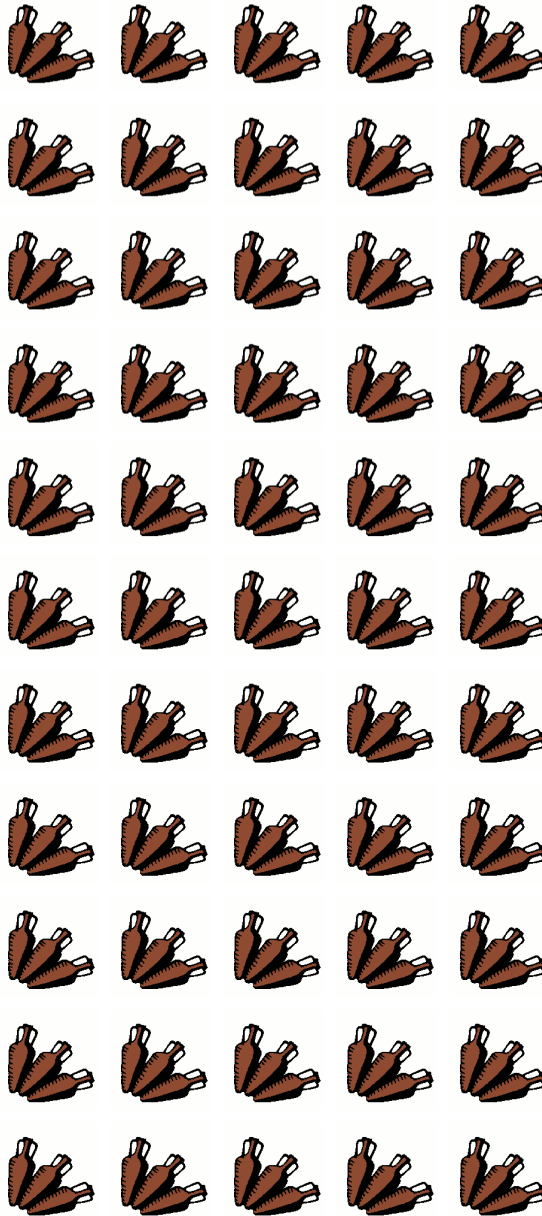
Trésor



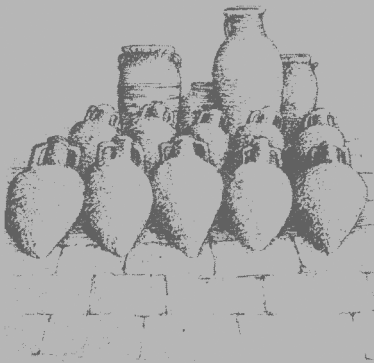
# Phase	Conditions
1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3 Recensement	Toujours
4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

Stock



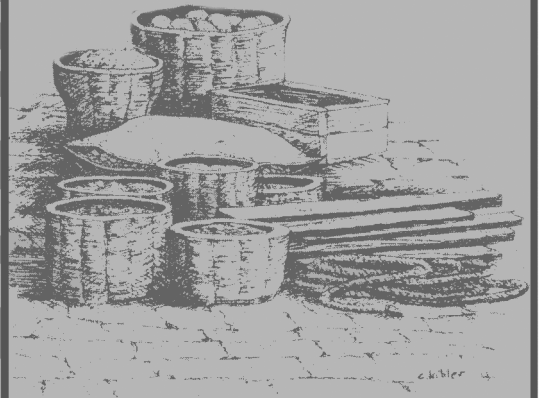


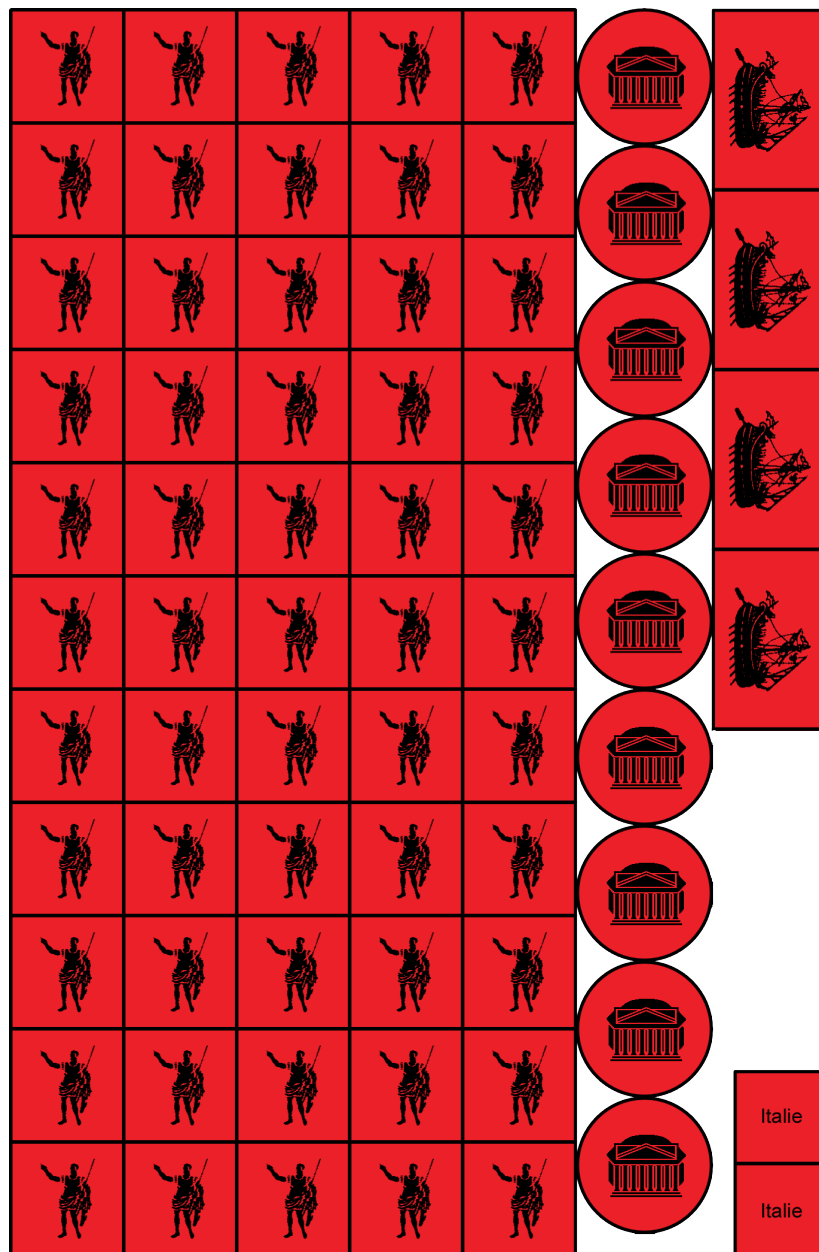
Trésor



# Phase	Conditions
1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3 Recensement	Toujours
4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

Stock





ITALIE

Trésor

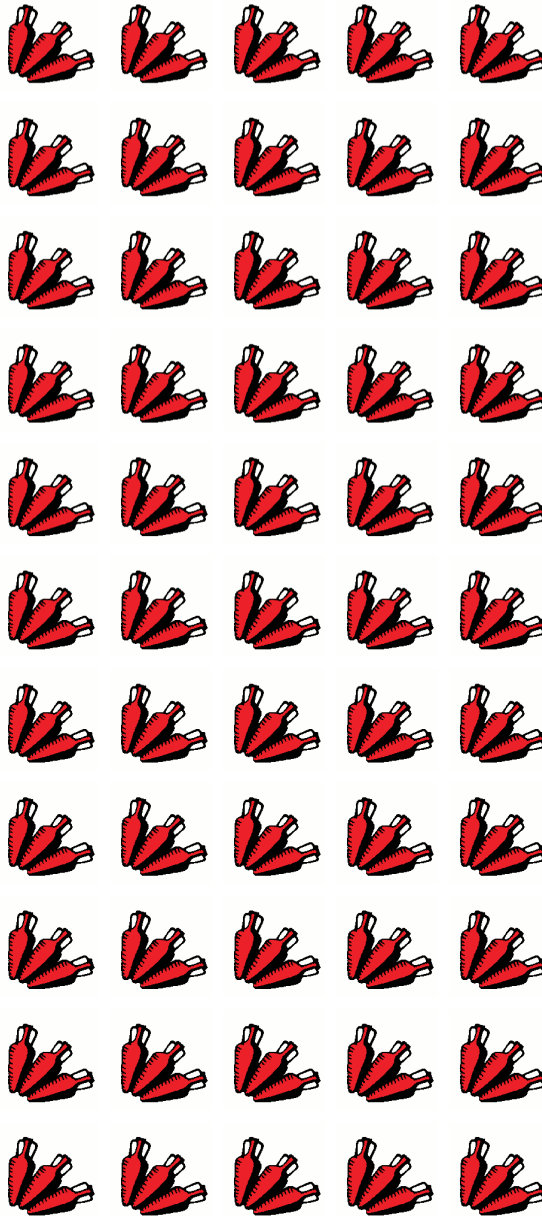


Phase

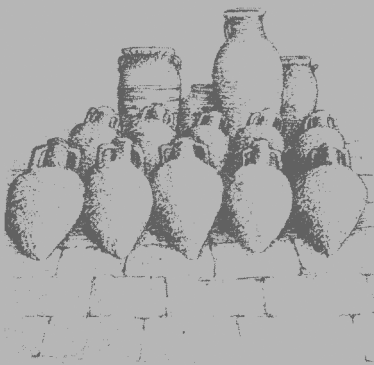
1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3 Recensement	Toujours
4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

Stock



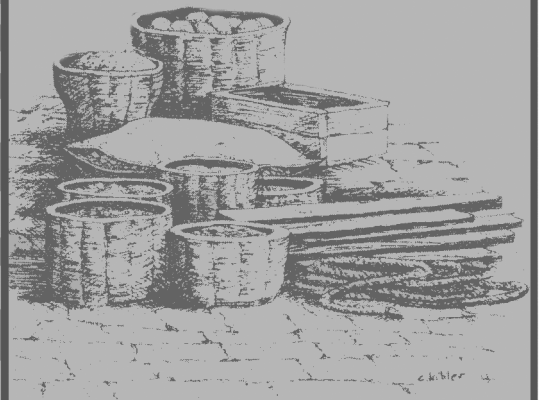


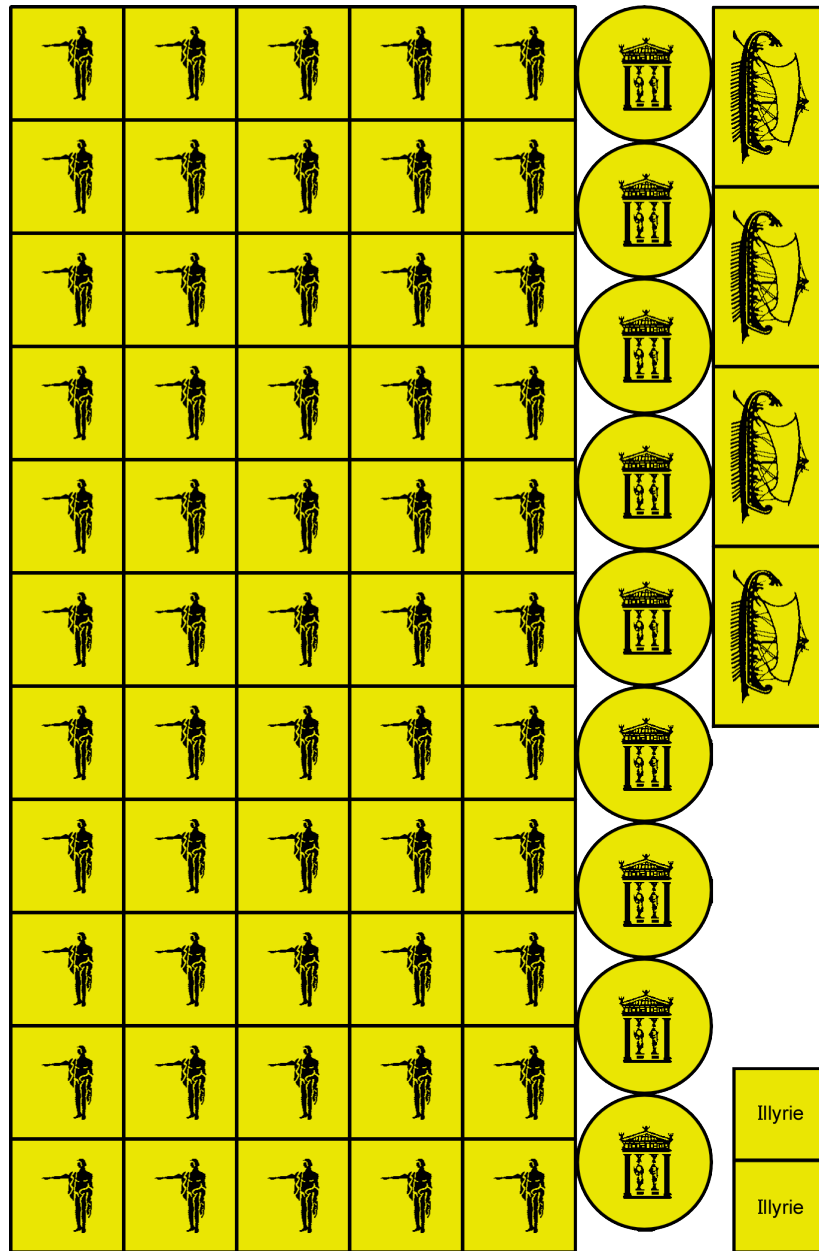
Trésor



# Phase	Conditions
1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3 Recensement	Toujours
4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

Stock





ILLYRIE

Trésor



Phase

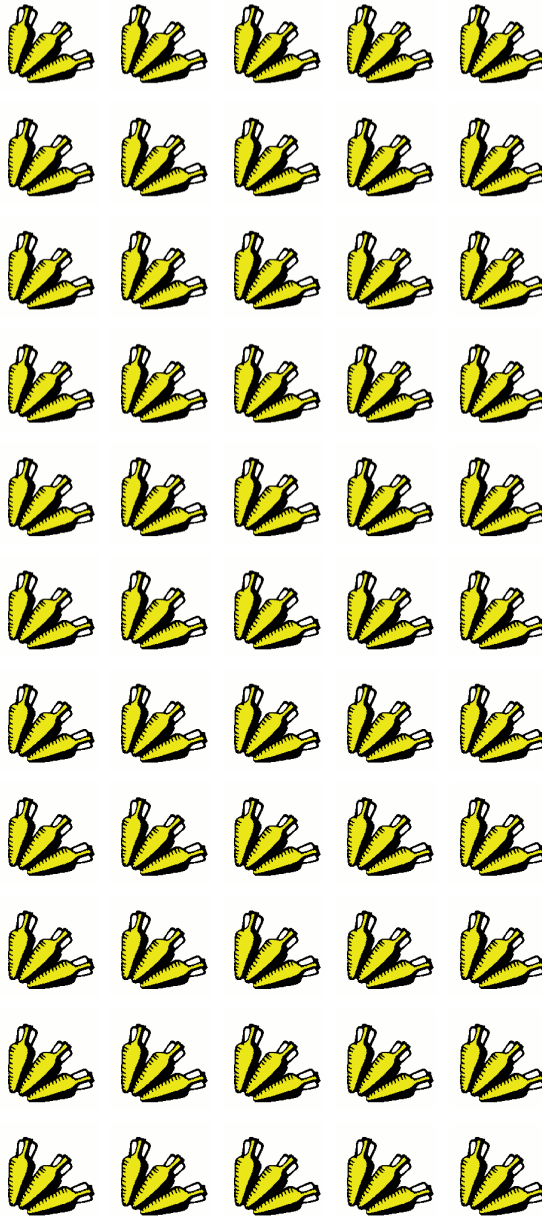
- 1 Collecte des taxes (révoltes de cités)
- 2 Expansion de population
- 3 Recensement
- 4 Construction et entretien des bateaux
- 5 Mouvements
- 6 Conflits
- 7 Construction des cités
- 8 Surplus de population
- 9 Vérifier soutien des cités
- 10 Acquisition/Achat des cartes Commerce
- 11 Commerce
- 12 Résolution des calamités
- 13 Facultés spéciales
- 14 Vérifier soutien des cités
- 15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès
- 16 Avancée des marqueurs sur la TSA

Conditions

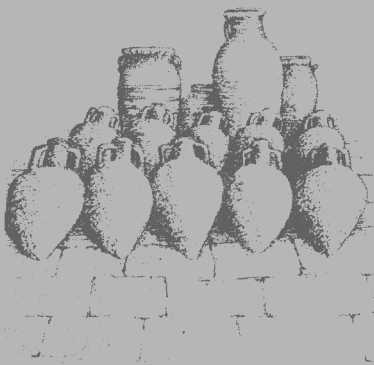
- S'il y a des cités (ordre TSA)
- Toujours (ordre TSA)
- Toujours
- Si souhaité (ordre recensement)
- Toujours (ordre recensement)
- Si nécessaire (simultané)
- Si approprié (ordre TSA)
- Si nécessaire (ordre TSA)
- Si nécessaire (ordre TSA)
- S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
- 3 cartes de Commerce requises (simultané)
- Si approprié (ordre croissant des calamités)
- Si approprié (ordre TSA)
- Toujours (ordre TSA)
- Si approprié (ordre TSA)
- Toujours

Stock



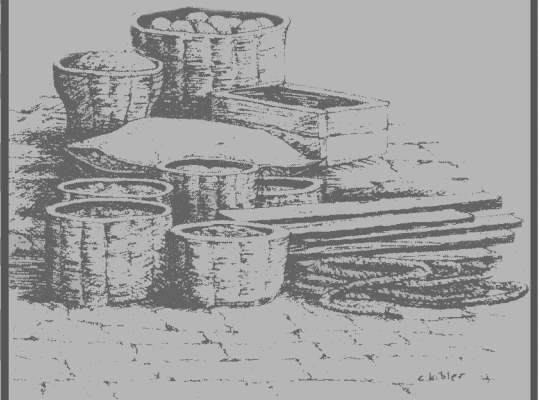


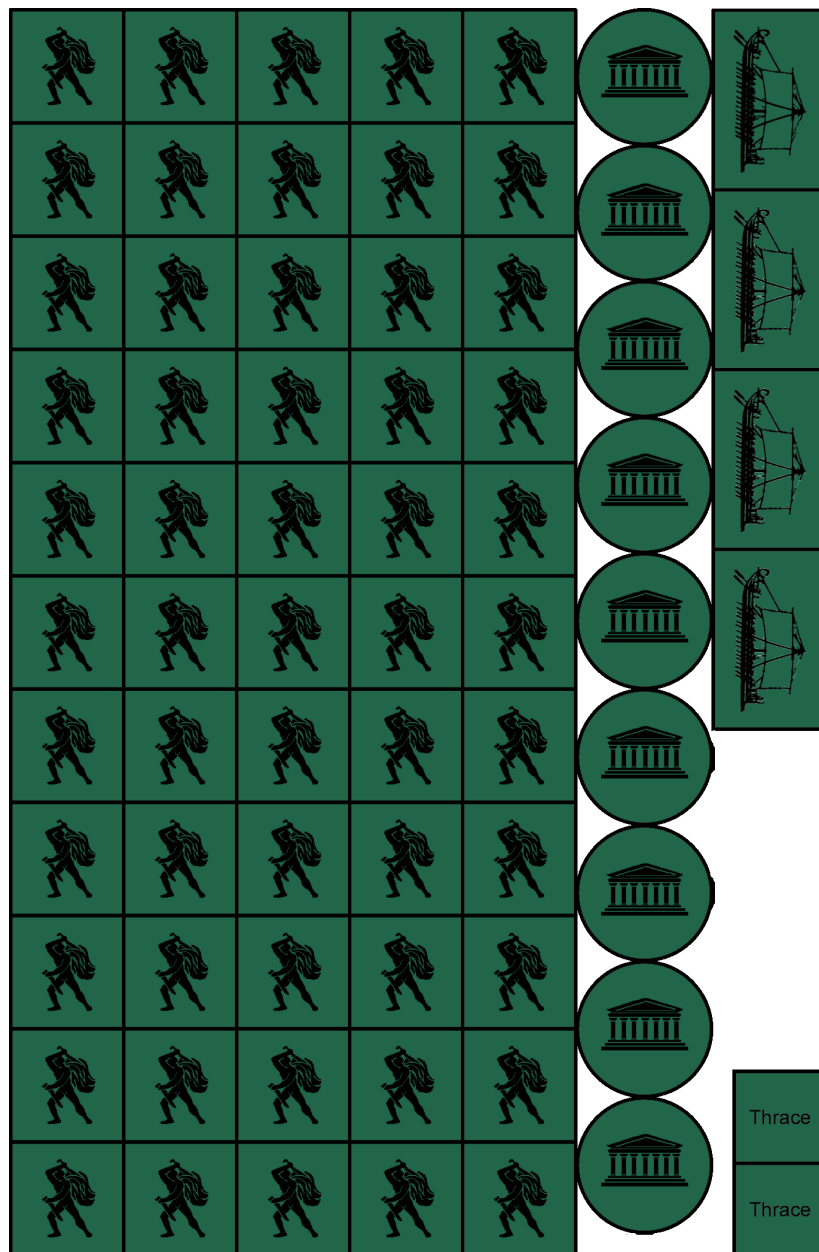
Trésor



# Phase	Conditions
1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3 Recensement	Toujours
4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

Stock





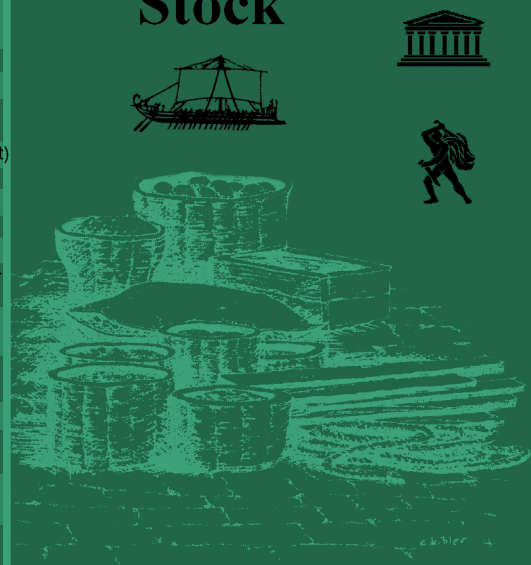
THRACE

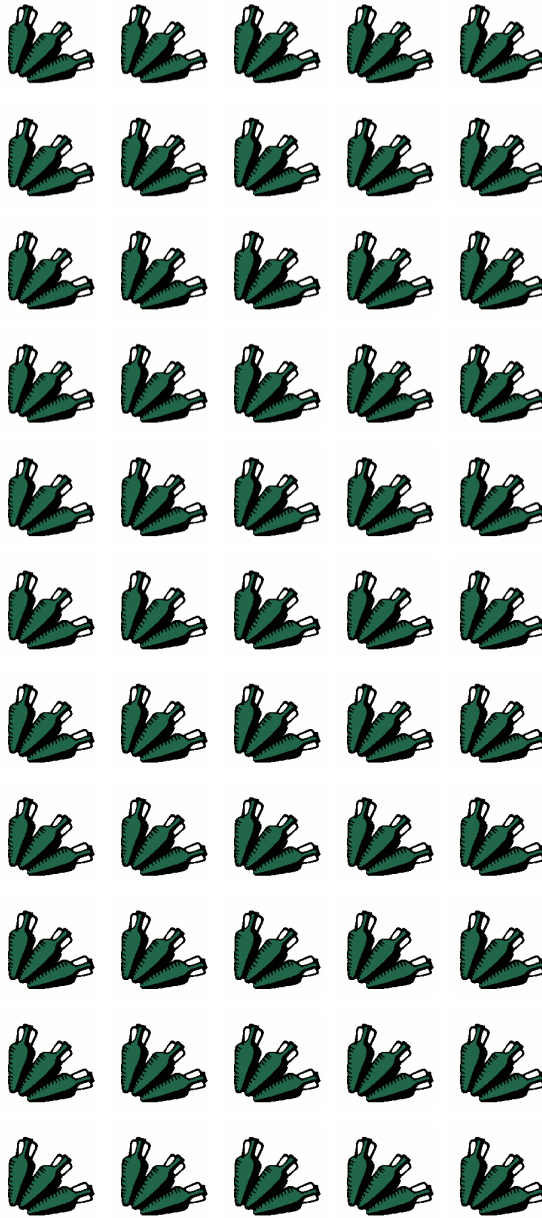
Trésor



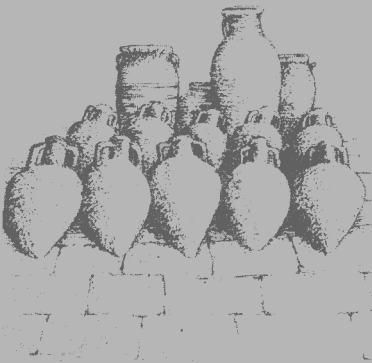
# Phase	Conditions
1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3 Recensement	Toujours
4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

Stock



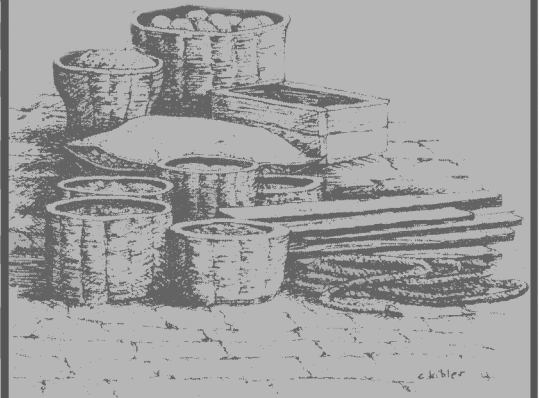


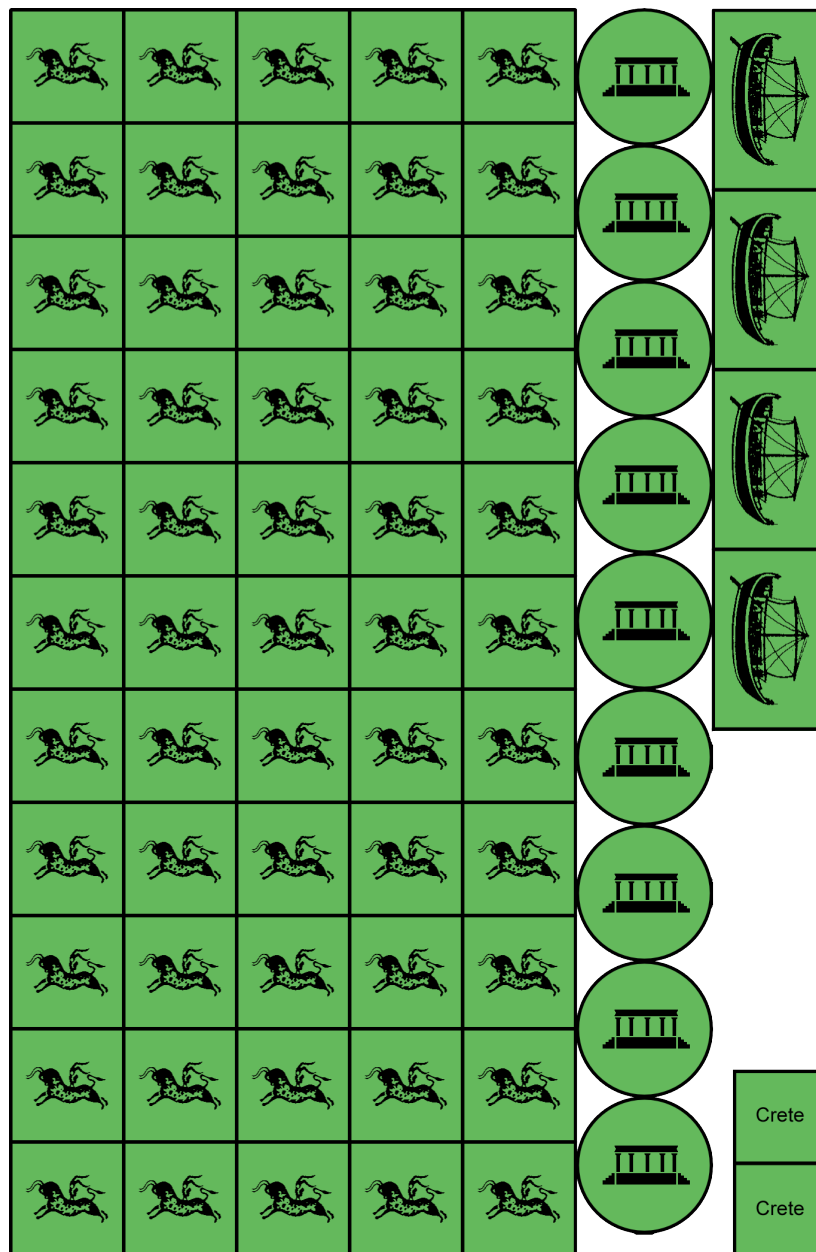
Trésor



# Phase	Conditions
1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3 Recensement	Toujours
4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

Stock





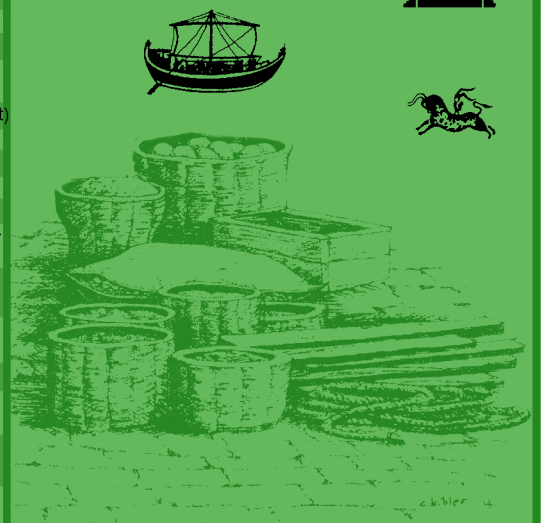
CRETE

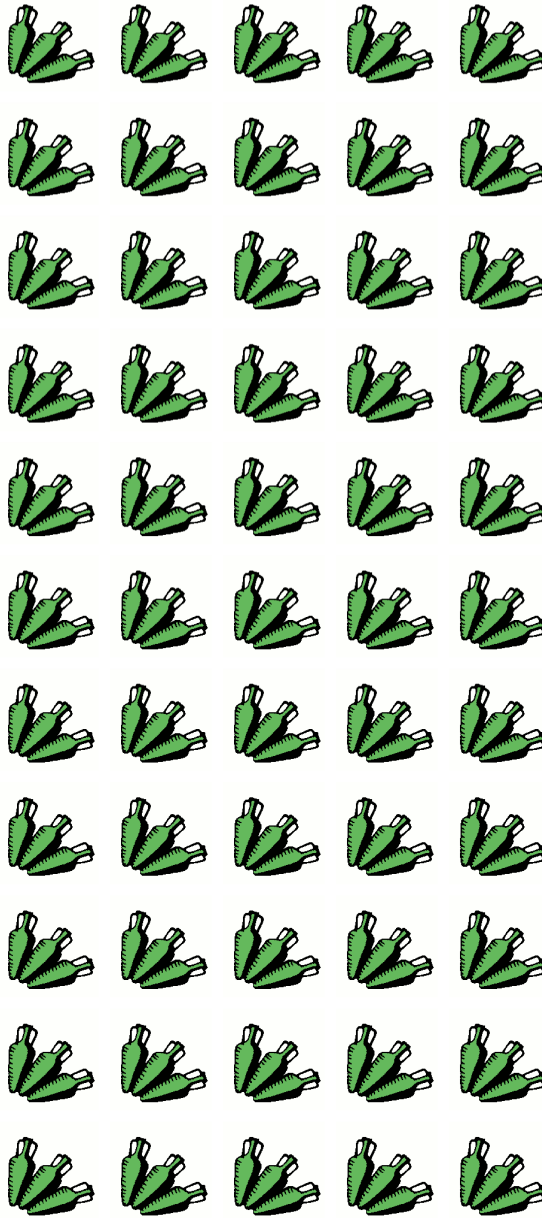
Trésor



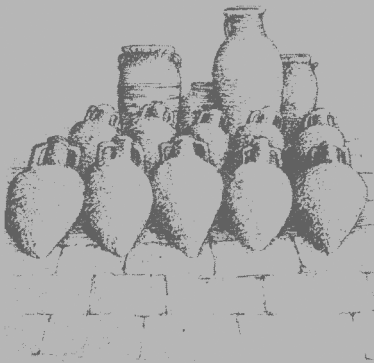
# Phase	Conditions
1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3 Recensement	Toujours
4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

Stock



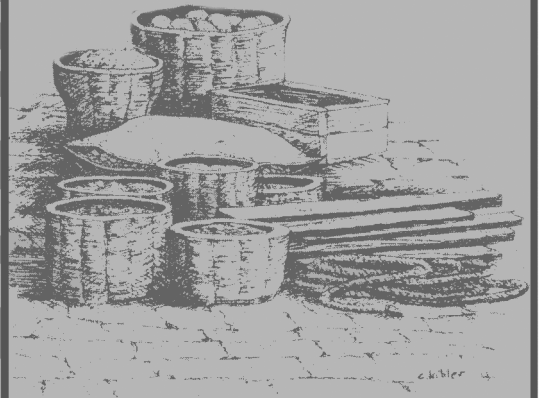


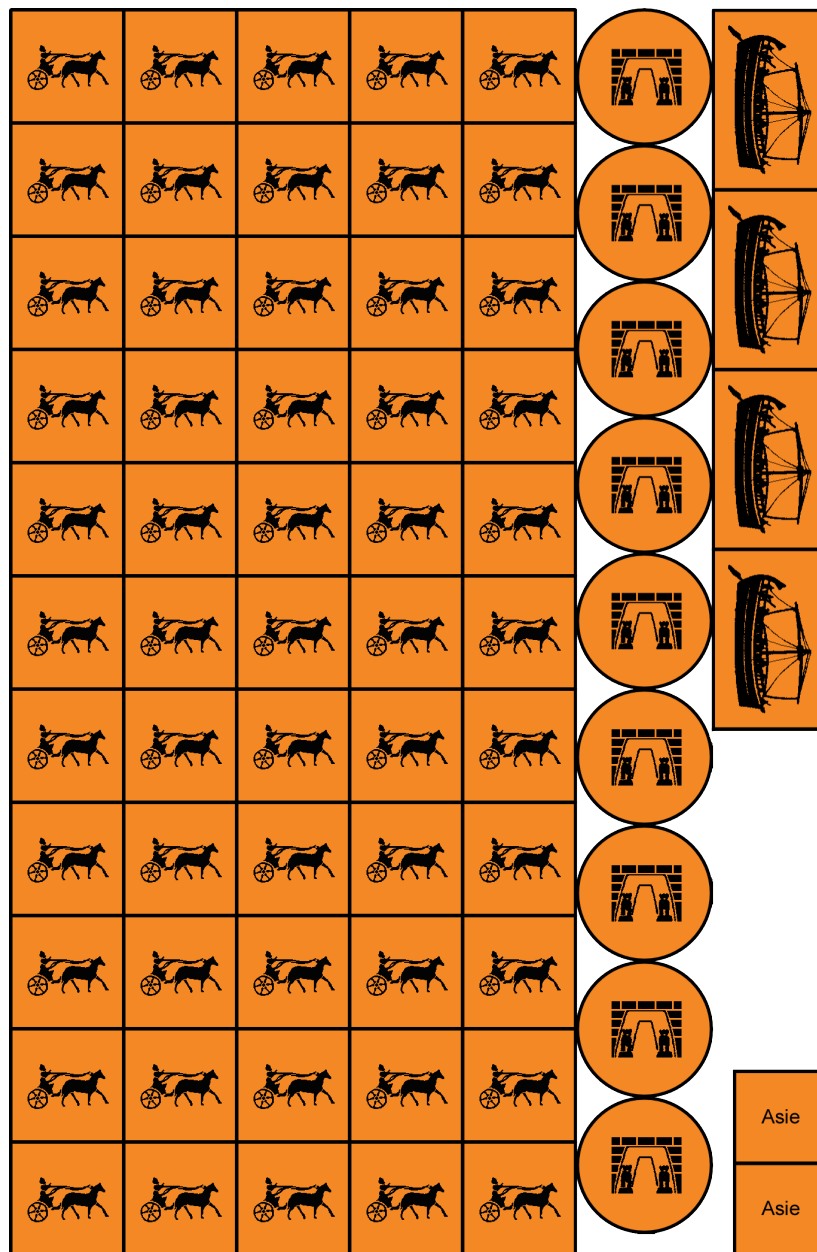
Trésor



# Phase	Conditions
1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3 Recensement	Toujours
4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

Stock





ASIE

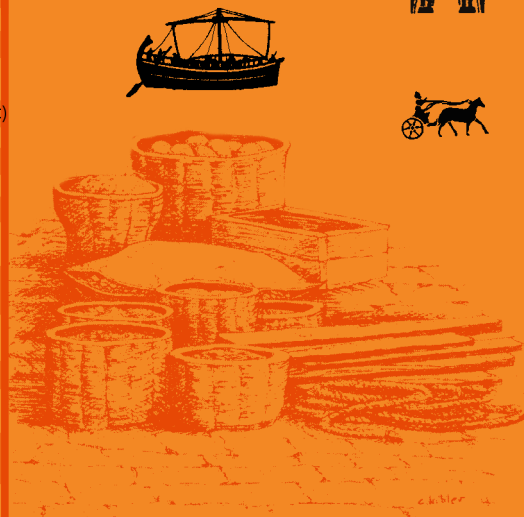
Trésor

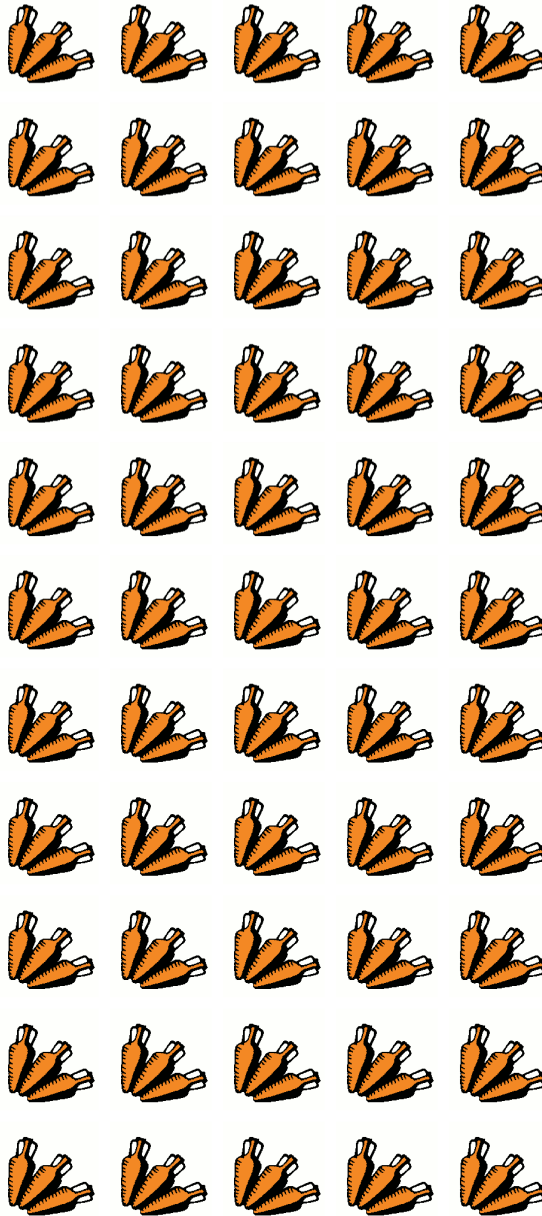


Phase

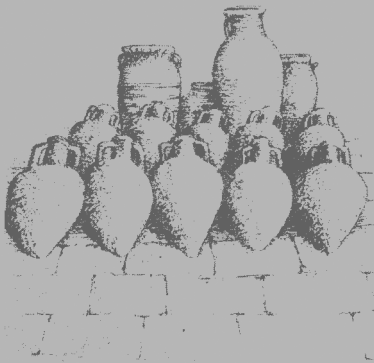
1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3 Recensement	Toujours
4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

Stock



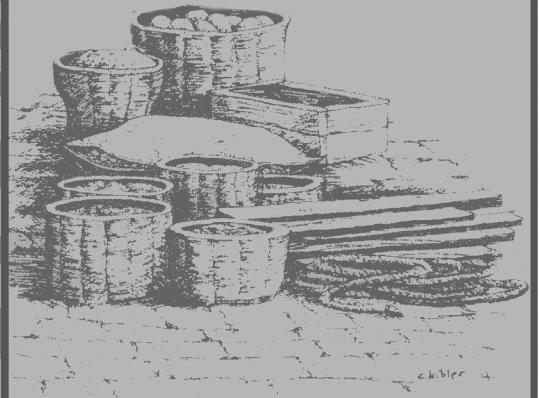


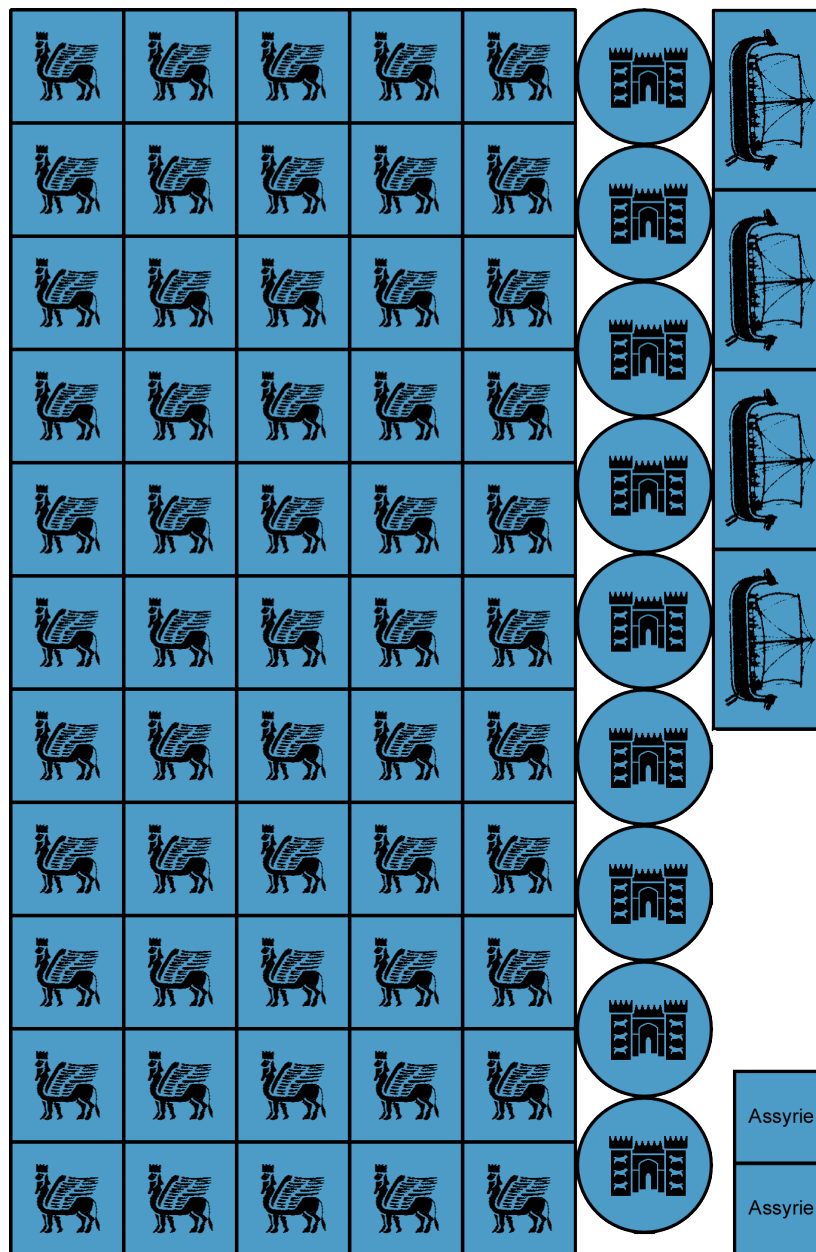
Trésor



# Phase	Conditions
1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3 Recensement	Toujours
4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

Stock





ASSYRIE

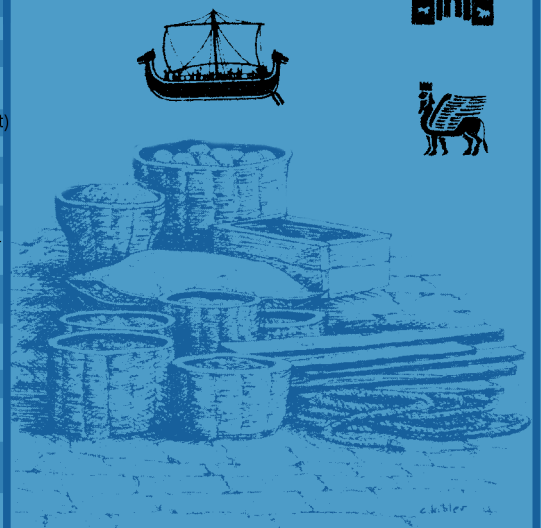
Trésor

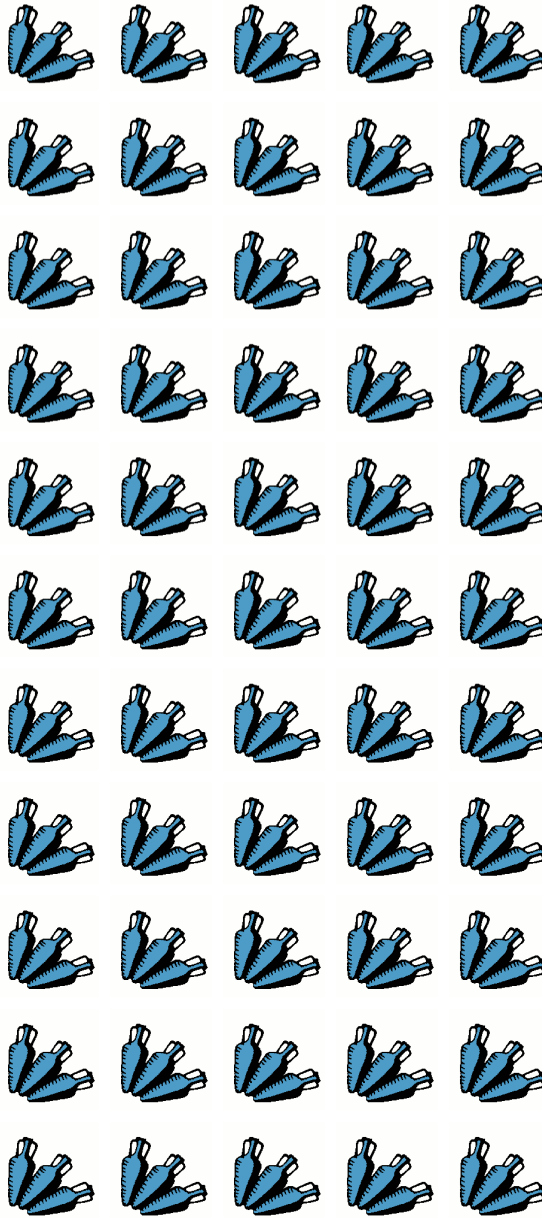


Phase

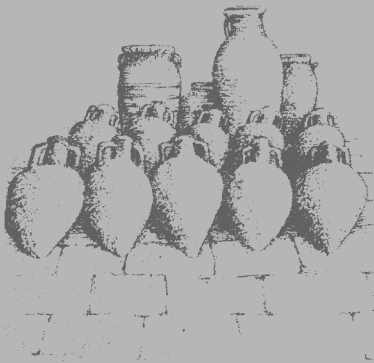
1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3 Recensement	Toujours
4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

Stock



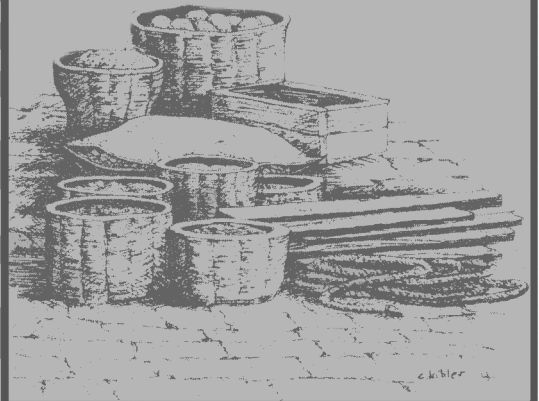


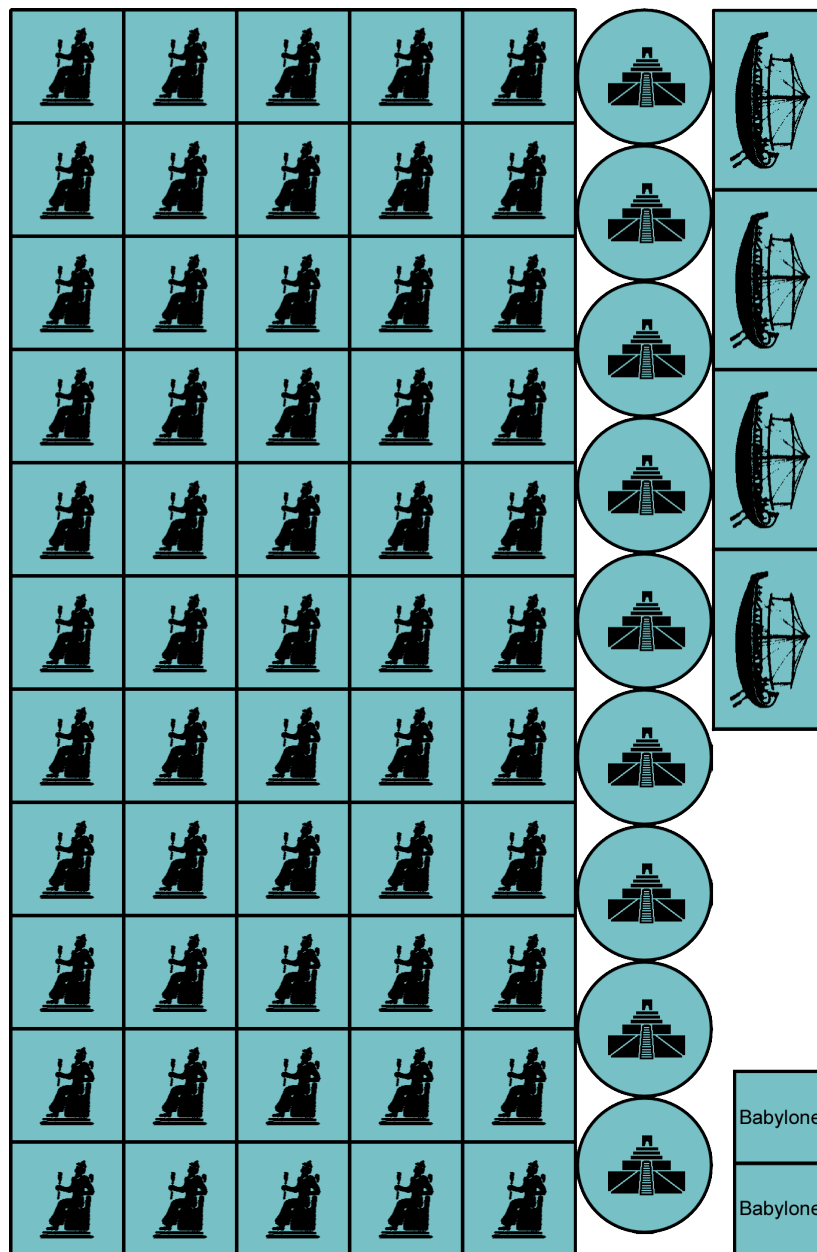
Trésor



# Phase	Conditions
1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3 Recensement	Toujours
4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

Stock





BABYLONE

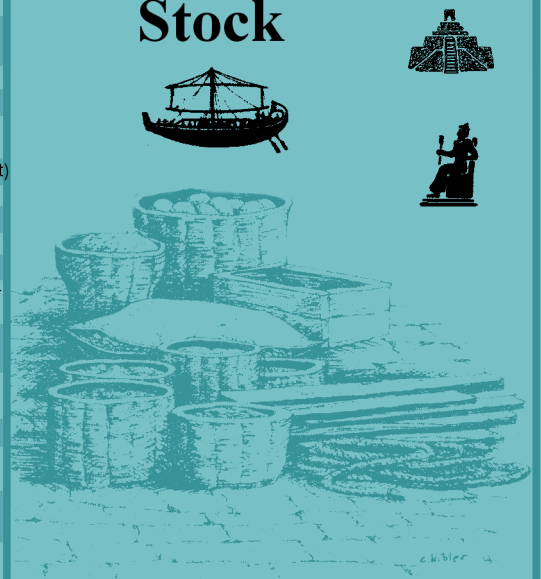
Trésor

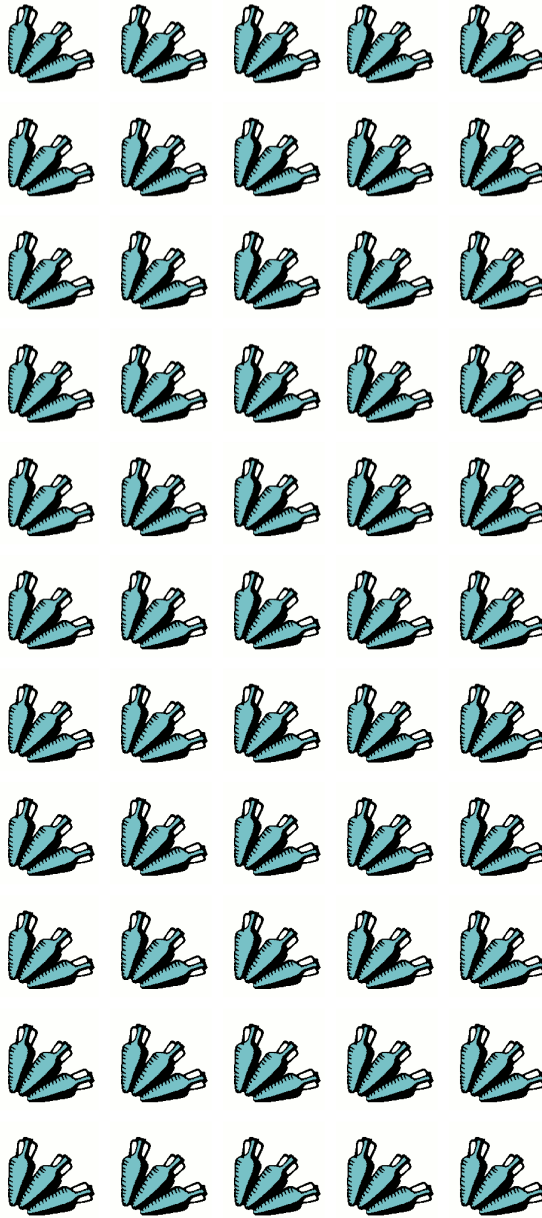


Phase

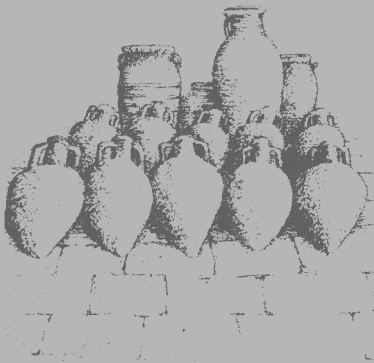
1	Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2	Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3	Recensement	Toujours
4	Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5	Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6	Conflits	Si nécessaire (simultané)
7	Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8	Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9	Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10	Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11	Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12	Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13	Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14	Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15	Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16	Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

Stock



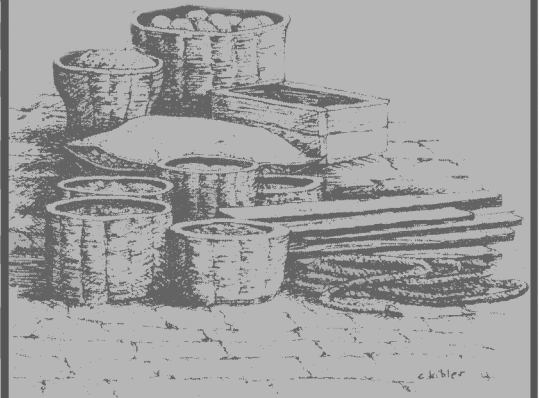


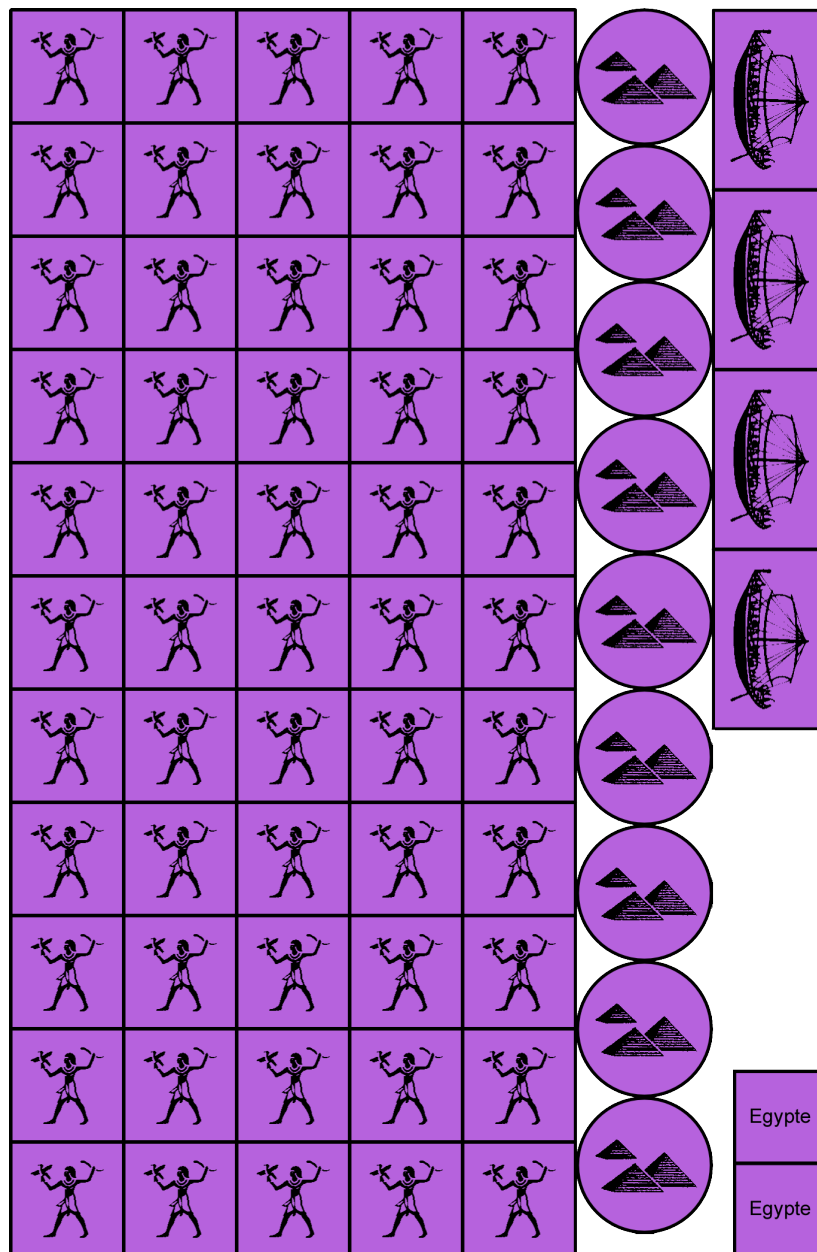
Trésor



# Phase	Conditions
1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3 Recensement	Toujours
4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

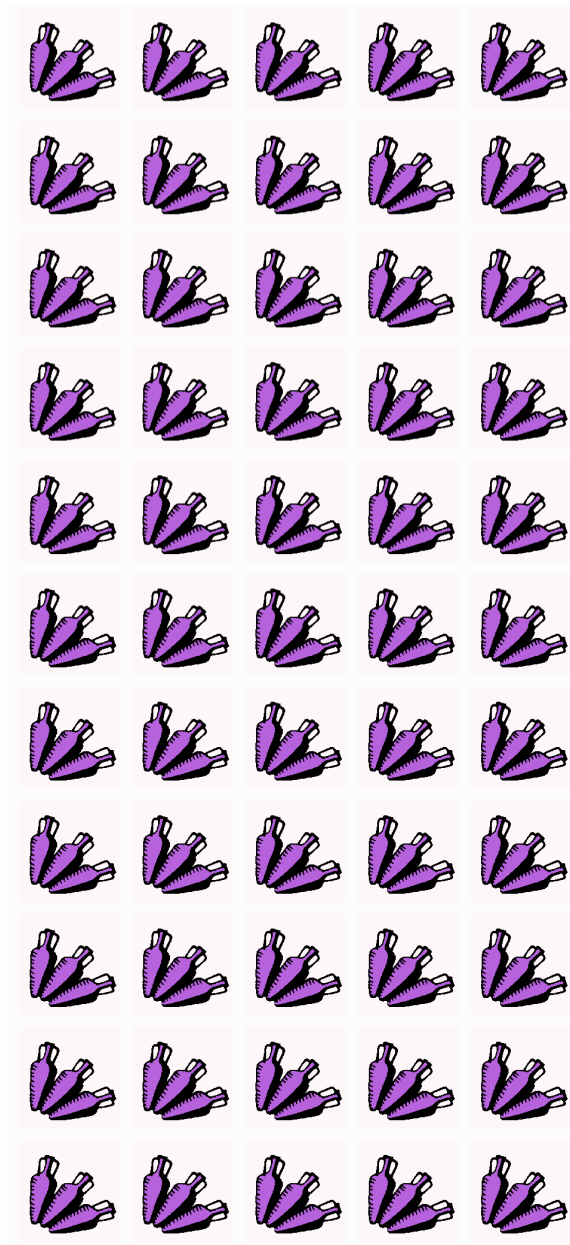
Stock



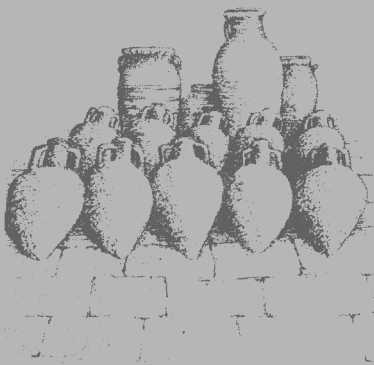


EGYPTE		
<h2>Trésor</h2> 	# Phase	Conditions
	1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
	2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
	3 Recensement	Toujours
	4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
	5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
	6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
	7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
	8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
	9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
	10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
	11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
	12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
	13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
	14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
	15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours	

<h2>Stock</h2>   	  
	



Trésor



# Phase	Conditions
1 Collecte des taxes (révoltes de cités)	S'il y a des cités (ordre TSA)
2 Expansion de population	Toujours (ordre TSA)
3 Recensement	Toujours
4 Construction et entretien des bateaux	Si souhaité (ordre recensement)
5 Mouvements	Toujours (ordre recensement)
6 Conflits	Si nécessaire (simultané)
7 Construction des cités	Si approprié (ordre TSA)
8 Surplus de population	Si nécessaire (ordre TSA)
9 Vérifier soutien des cités	Si nécessaire (ordre TSA)
10 Acquisition/Achat des cartes Commerce	S'il y a des cités (ordre croissant du nombre de cités)
11 Commerce	3 cartes de Commerce requises (simultané)
12 Résolution des calamités	Si approprié (ordre croissant des calamités)
13 Facultés spéciales	Si approprié (ordre TSA)
14 Vérifier soutien des cités	Toujours (ordre TSA)
15 Acq. cartes Civilisation & Déf. cartes Commerce en excès	Si approprié (ordre TSA)
16 Avancée des marqueurs sur la TSA	Toujours

Stock

