

L'Oya donne une pièce à chaque joueur puis chaque joueur à tour de rôle effectue son tour de jeu :

1. Déplacement sur la roue (1-3 sections gratuitement, 1 ressource pour chaque section supplémentaire):

<i>Production</i>	MARBRE	Production de chaque ressource comme suit: Chaque cité sans temple donne 1 ressource
	FER	Chaque cité avec temple donne 3 ressources
	OR	+ bonus Marché de 1 ou bonus Monnaie de 2
<i>Usage</i>	TEMPLE	payer 5 unités de marbre pour un nouveau temple 1 temple maximum par cité
	RECRUTER	payer 1 unité de fer pour une nouvelle légion ou galère. Sans temple, poser maximum 1 unité dans la province. Avec temple, poser maximum 3 unités dans la province.
	PROGRÈS	payer 7 ou 3 unités d'or par progrès de base ou 10 ou 5 unités d'or par progrès supérieur, la première nation à l'acquérir paye le prix le plus élevé pour le progrès.
<i>Mouvement</i>	MOUVEMENT	toutes les unités militaires peuvent effectuer une Manœuvre (déplacement ou conquête) Roue ou Voile donne une Manœuvre supplémentaire au légions ou galères. Routes ou Navigation donne deux Manœuvres supplémentaires au légions ou galères. D'abord déplacement puis conquête. Durant les déplacement: Combat: légion contre légion/galère contre galère Conquête de cité: uniquement avec les unités dans la province pouvant encore effectuer une manœuvre. Conquête possible et réussie si le nombre d'unités du conquérant = 1 (si cité avec temple 3) + nombre d'unités du défendeur + son bonus Monarchie de 1 ou Démocratie de 2.

2. Création de cités Dans les régions où l'on a des unités.
Payer 1 marbre, 1 fer et 1 or par cité.

3. Prise de personnages

L'Oya donne une pièce à chaque joueur puis chaque joueur à tour de rôle effectue son tour de jeu :

1. Déplacement sur la roue (1-3 sections gratuitement, 1 ressource pour chaque section supplémentaire):

<i>Production</i>	MARBRE	Production de chaque ressource comme suit: Chaque cité sans temple donne 1 ressource
	FER	Chaque cité avec temple donne 3 ressources
	OR	+ bonus Marché de 1 ou bonus Monnaie de 2
<i>Usage</i>	TEMPLE	payer 5 unités de marbre pour un nouveau temple 1 temple maximum par cité
	RECRUTER	payer 1 unité de fer pour une nouvelle légion ou galère. Sans temple, poser maximum 1 unité dans la province. Avec temple, poser maximum 3 unités dans la province.
	PROGRÈS	payer 7 ou 3 unités d'or par progrès de base ou 10 ou 5 unités d'or par progrès supérieur, la première nation à l'acquérir paye le prix le plus élevé pour le progrès.
<i>Mouvement</i>	MOUVEMENT	toutes les unités militaires peuvent effectuer une Manœuvre (déplacement ou conquête) Roue ou Voile donne une Manœuvre supplémentaire au légions ou galères. Routes ou Navigation donne deux Manœuvres supplémentaires au légions ou galères. D'abord déplacement puis conquête. Durant les déplacement: Combat: légion contre légion/galère contre galère Conquête de cité: uniquement avec les unités dans la province pouvant encore effectuer une manœuvre. Conquête possible et réussie si le nombre d'unités du conquérant = 1 (si cité avec temple 3) + nombre d'unités du défendeur + son bonus Monarchie de 1 ou Démocratie de 2.

2. Création de cités Dans les régions où l'on a des unités.
Payer 1 marbre, 1 fer et 1 or par cité.

3. Prise de personnages

L'Oya donne une pièce à chaque joueur puis chaque joueur à tour de rôle effectue son tour de jeu :

1. Déplacement sur la roue (1-3 sections gratuitement, 1 ressource pour chaque section supplémentaire):

<i>Production</i>	MARBRE	Production de chaque ressource comme suit: Chaque cité sans temple donne 1 ressource
	FER	Chaque cité avec temple donne 3 ressources
	OR	+ bonus Marché de 1 ou bonus Monnaie de 2
<i>Usage</i>	TEMPLE	payer 5 unités de marbre pour un nouveau temple 1 temple maximum par cité
	RECRUTER	payer 1 unité de fer pour une nouvelle légion ou galère. Sans temple, poser maximum 1 unité dans la province. Avec temple, poser maximum 3 unités dans la province.
	PROGRÈS	payer 7 ou 3 unités d'or par progrès de base ou 10 ou 5 unités d'or par progrès supérieur, la première nation à l'acquérir paye le prix le plus élevé pour le progrès.
<i>Mouvement</i>	MOUVEMENT	toutes les unités militaires peuvent effectuer une Manœuvre (déplacement ou conquête) Roue ou Voile donne une Manœuvre supplémentaire au légions ou galères. Routes ou Navigation donne deux Manœuvres supplémentaires au légions ou galères. D'abord déplacement puis conquête. Durant les déplacement: Combat: légion contre légion/galère contre galère Conquête de cité: uniquement avec les unités dans la province pouvant encore effectuer une manœuvre. Conquête possible et réussie si le nombre d'unités du conquérant = 1 (si cité avec temple 3) + nombre d'unités du défendeur + son bonus Monarchie de 1 ou Démocratie de 2.

2. Création de cités Dans les régions où l'on a des unités.
Payer 1 marbre, 1 fer et 1 or par cité.

3. Prise de personnages

L'Oya donne une pièce à chaque joueur puis chaque joueur à tour de rôle effectue son tour de jeu :

1. Déplacement sur la roue (1-3 sections gratuitement, 1 ressource pour chaque section supplémentaire):

<i>Production</i>	MARBRE	Production de chaque ressource comme suit: Chaque cité sans temple donne 1 ressource
	FER	Chaque cité avec temple donne 3 ressources
	OR	+ bonus Marché de 1 ou bonus Monnaie de 2
<i>Usage</i>	TEMPLE	payer 5 unités de marbre pour un nouveau temple 1 temple maximum par cité
	RECRUTER	payer 1 unité de fer pour une nouvelle légion ou galère. Sans temple, poser maximum 1 unité dans la province. Avec temple, poser maximum 3 unités dans la province.
	PROGRÈS	payer 7 ou 3 unités d'or par progrès de base ou 10 ou 5 unités d'or par progrès supérieur, la première nation à l'acquérir paye le prix le plus élevé pour le progrès.
<i>Mouvement</i>	MOUVEMENT	toutes les unités militaires peuvent effectuer une Manœuvre (déplacement ou conquête) Roue ou Voile donne une Manœuvre supplémentaire au légions ou galères. Routes ou Navigation donne deux Manœuvres supplémentaires au légions ou galères. D'abord déplacement puis conquête. Durant les déplacement: Combat: légion contre légion/galère contre galère Conquête de cité: uniquement avec les unités dans la province pouvant encore effectuer une manœuvre. Conquête possible et réussie si le nombre d'unités du conquérant = 1 (si cité avec temple 3) + nombre d'unités du défendeur + son bonus Monarchie de 1 ou Démocratie de 2.

2. Création de cités Dans les régions où l'on a des unités.
Payer 1 marbre, 1 fer et 1 or par cité.

3. Prise de personnages