



1. CONSTRUCTION

Chaque joueur DOIT construire un Bâtiment dont le niveau doit être **inférieur ou égal** au niveau de Construction du joueur. Le Bâtiment permet de faire progresser ses pistes de Statut.



2. CROISSANCE

Chacun déplace de sa réserve vers son Port, autant de Population que son niveau de Croissance.



3. SALAIRES

Chacun déplace de ses Bâtiments vers son Port, autant de Population que son niveau de Salaires.

4. ACTIONS

A tour de rôle et jusqu'à ce qu'il ait passé, chacun effectue une action en défaussant un jeton de Commerce bleu ou en utilisant l'un de ses Bâtiments (en y posant une Population venant de son Port)



a. **Payer** : déplacer une Population d'un de ses autres Bâtiments vers son Port.



b. **Affréter** : placer une Population de son Port sur une piste de Fret. Le marqueur est placé sur la case la plus éloignée du tas de cartes. On prend ensuite le jeton Commerce qui s'y trouve.

Lorsque tous les jetons d'une piste de Fret ont été pris, la Région est considérée comme Ouverte. La carte Gouverneur est remise au joueur majoritaire sur la piste (égalité : le plus proche des cartes)

-O-

*Les Actions suivantes ne sont permises que dans la **Région Europe/Méditerranée** et dans les **Régions Ouvertes** où l'on possède **au moins une Population sur la piste de Fret**.*

En cas de prise d'une Route, le joueur prend le jeton de Commerce qui s'y trouve.



c. **Occuper** : placer 1 Population de son Port sur une Ville libre et prendre son jeton Commerce.



d. **Attaquer** : prendre 2 Populations de son Port. L'une est défaussée, l'autre est placée sur une Ville où se trouve un Adversaire. Le marqueur de Population adverse est défaussé.



e. **Piocher** : prendre la 1^{ère} carte des Actifs. Il faut posséder dans la Région un nombre de Populations **supérieur ou égal** au chiffre indiqué sur la carte convoitée.

FIN DU TOUR :

Quand un joueur ne veut/peut plus faire d'action, il passe.



Il conserve **un nombre de cartes égal à son niveau de Politique** + 1 carte Esclavage et 1 Gouverneur. Les cartes restantes sont replacées sur leurs piles respectives sauf les cartes Gouverneur (défaussées) et Esclavage (retournées pour la fin de la partie)

Le marqueur 1^{er} joueur tourne en sens horaire.

FIN DE LA PARTIE :

La partie se termine à la fin du **7^{ème} tour** de jeu.

Chacun compte ses points de Gloire :



- | | |
|--------------------------------------|--|
| - 1 Ville = 1 ou 2 points | - Pas de carte Gouverneur = 3 points |
| - 1 Route = 1 point | - 1 Université = 3 points |
| - Points pour les 4 pistes de Statut | - 3 Populations au Port = 1 point |
| - Points pour les cartes Actifs | - 1 carte Esclavage retournée = -1 point |

Le joueur ayant **le plus de points de Gloire** l'emporte. Les égalités se partagent la victoire.