

プレイ手順の要約

1. インパルスの実行(5. 11項)

各々の国家は、移動順番欄の順番に従って手番を行い、そしてカードをプレイする（複数のカードのプレイに関しては、5. 12項を参照）。各インパルスが終了した後、移動順番欄上をインパルスマーカーは1マス右に進められる。移動順番欄の順序は、最も多くプレイ可能なカードを持っている国家によって割り込みされる可能性がある（未プレイの本国カードも含める）。プレイ可能なカードを持っていない国家は予定上のインパルスを持たず、そしてパスをしなければならない（そしてインパルスマーカーは移動順番欄上の次の国家のマスへと進められる）が、その国家は攻囲戦だけは解決できる（12. 2項）。

ラウンドの終了：いずれかの国家のインパルス終了時にその国家が唯一プレイ可能なカードを1枚持っている国家になるまでこの手順を繰り返し、そしてターンは終了する。最後の国家が最後のインパルスの完了後にカードを残している場合、そのカードは次のターンに取っておかれる（14. 31項）。

2. 消耗の実施(5. 6項)および重要地点数の調整

未支配状態の公領スペース内の野戦部隊は、ここで消耗を被る。生き残った野戦部隊は全ての要塞化されていない未支配の公領スペースに、その国旗マーカーを置く（あるいは敵側のものを除去する）。獲得あるいは喪失した重要地点数を数え、重要地点支配欄上で重要地点マーカーを調整する。

3. 海軍建造の実施(5. 6項)

海軍建造マーカーをその改裝面へと裏返す。

4. 征服の解決(15. 1項)

可能性のある征服の解決を行う。

5. 和平交渉のサイ振り実行(5. 8項)

ゲームは、和平のサイコロを振って目が6以上である場合、終了する。プレイヤーは次のターンの手札カード補充を減少させることによって、このサイの目を修整することができる。

中間フェイズ

6. 陣営の変更（14. 1項）

列強勢力は加入しようとする陣営内の全てのプレイヤーの許可を以って、中間フェイズ中に陣営を変更することができる。いずれかの陣営に一度参加した場合、降服(15. 42項)あるいは征服(15. 1項)されない限りは、中立状態になることができない。

7. 増援C Pの消費（14. 2項）および配置転換の実行

プレイヤー（移動順番欄の順番で）は自分達の増援C Pを消費し、そして配置転換を実行する。

増援：増援C Pはユニットの生産（ルール7. 1項）、再編成ボックスからのユニットの復帰（7. 7項）、外交欄に対する影響力の購入（8. 1項）、先に建造されている海上戦隊の改裝（7. 3項）、あるいは追加の配置転換の購入(14. 21項)に使用できる。増援C Pを条約締結状態になるような購入あるいは海外戦争の終了を試みるために使用することはできない。

増援C P数：

- ・フランス：18C P
- ・イギリス：6C P
- ・オーストリア、ロシア、プロシア：各々8C P
- ・スペイン、オスマン・トルコ：各々4C P
- ・デンマーク、スウェーデン：各々2C P

生産コスト：

ユニット：2C P

海上戦隊：4C P

指揮官：司令能力値のC P

再編成：再編成ボックスから復帰されるユニット、指揮官、あるいは海上戦隊毎に1C P

国旗マーカー配置／除去：1C P

配置転換：1人の指揮官は、移動中にその司令能力値までの数のユニット／指揮官を集めながら（しかしながら、置き去ることは不可）、無制限な数の味方側スペースを通して陸上を自由に移動できる。代わりに輸送船団（13. 6項）を味方側の港から港へと転換させることができる。追加の配置転換を購入することもできる（追加の配置転換を参照、14. 21項）。

8. カードのシャッフルおよびカード引き（14. 31項）

捨て札パイルを山札デッキに加え、シャッフルを行う。移動順番欄の順番に従って各々の国家（次のターンに開始する順番から）は、支配している全ての2個重要地点毎に1枚カードを引く。ステップ5（5. 8項）中に和平修整を加えた場合は、引くカードを1枚少なくする。自分の手札を見てから、プレイヤーはマリガン（4. 5項）を選択できる。

9. 超過分カードの捨てカードおよび資源ポイントの獲得(14. 33項)

超過分のカードを持っている各々の国家は、資源欄上で1マス分のスペース（1資源ポイント）を獲得するために、1枚無作為に捨てカードしなければならない（16. 1項）。プレイヤーは次に、外交欄への影響力の購入のためにそのC Pを使用できる残りの超過分のカードを捨て札にする。このフェイズ中に条約締結状態を獲得するあるいは破棄させることはできない。

国家	最小限 手札数	最大限 手札数
フランス：	4	8
他の列強勢力：	2	4
中小国：	1	3

10. 本国カードの回復（14. 34項）

本国カードは、その本来の国家へと表にされて戻される。

11. プレイの再開

移動順番欄上で先のターンに最後に手番を行った国家の次に記されている国家が最初に移動する国家となり（割り込みを除く）、次のターンを開始するためにステップ1へ戻る。