APERÇU GRATUIT

Aide de jeu · tours et phases

Carton A5 à poser devant chaque joueur.

Rappelle l’ordre des phases et les actions autorisées, sans reprendre tout le livret.

Phase	Ce que l’on fait
1. Revenus	Prendre les ressources
2. Actions	Jouer 1 à 3 actions
3. Entretien	Payer les coûts, défausser

Extrait 1 sur 2 · document complet : PDF A5, 16 aides
© 2026 JeuMatch · usage personnel

APERÇU GRATUIT

Aide de jeu · ordre du tour

Version recto-verso pour les jeux à plusieurs phases.

Un rappel visuel suffit souvent à éviter de feuilleter les règles au milieu d’une partie.

- Début de manche : événement, revenus, initiative.
- Tour joueur : action principale, action bonus, achat.
- Fin de manche : entretien, défausse, score.
- Fin de partie : décompte final et départage.

Extrait 2 sur 2 · document complet : PDF A5, 16 aides
© 2026 JeuMatch · usage personnel