

Déploiement

- Une fois la mise en place du champ de bataille achevée, chaque joueur lance un dé (*relancez les égalités*). Le joueur qui obtient le résultat le plus élevé choisit sa **Zone de Déploiement** ou laisse le choix à son adversaire.
- Le joueur qui choisit sa Zone de Déploiement choisit aussi qui **déploie en premier** une Unité Combattante, puis chacun déploie à tour de rôle 1 Unité Combattante sur le champ de bataille jusqu'à ce que toutes les unités aient été déployées.
- Une fois que toutes les Unités Combattantes ont été déployées, chaque joueur **pioche 3 cartes** de son paquet Tactique.
- Le joueur qui n'a pas choisi sa Zone de Déploiement choisit qui devient le **Premier Joueur** et le premier round peut commencer.





Phase d'Entretien

Pendant cette Phase, les étapes suivantes doivent être accomplies dans l'ordre donné :

- Résolution de tout effet déclenché « *À la Fin du Round* ».
- Calcul des **Points de Victoire**.
- Contrôle des **Conditions de Victoire**.
- Retrait de tous les **pions Activation** et **Ordre** sur toutes les unités.
- Retrait de toutes les figurines du **Tableau Stratégique**.
- Retrait de tous les effets d'**Influence** sur les unités.
- Les joueurs peuvent défausser autant de **cartes Tactique** de leur main qu'ils le souhaitent.
- Ils piochent ensuite des cartes Tactique jusqu'à en avoir 3 en main.
 - Chaque joueur est limité à un maximum de 5 cartes Tactiques dans leur main à tout moment. S'ils devaient piocher des cartes au-delà de la taille maximale de leur main, ils doivent en défausser immédiatement jusqu'à hauteur de la taille maximale de leur main.
 - Les paquets Tactique ne sont pas remélangés lorsqu'ils sont épuisés. Si un joueur tente de piocher des cartes Tactique et que son paquet n'en contient pas assez, il ne pioche que ce qu'il reste !
- Le **pion Premier Joueur** est passé à l'adversaire.
- La **Piste de Round** avance de 1.