



Jouez dans la phase de Négociation ou de Combat

SHIBATA
katsuie
6
1

1/64



Jouez dans la phase de Négociation ou de Combat

NIWA
nagahide
7
1

2/64



Jouez dans la phase de Négociation ou de Combat

SAKUMA
nobumori
8
1

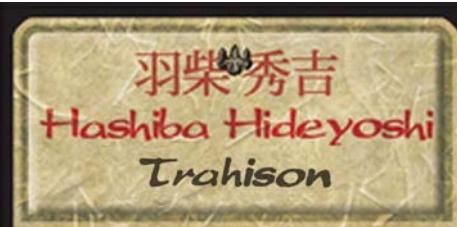
3/64



Jouez dans la phase de Négociation ou de Combat

AKECHI
mitsuhide
3
1

4/64



Jouez dans la phase de Négociation ou de Combat

HASHIBA
hideyoshi
4
1

5/64



Jouez dans la phase de Négociation ou de Combat

TAKIGAWA
kazumasu
5
1

6/64



Jouez dans la phase de Négociation ou de Combat

ARAKI
murashige
9
1

7/64



Jouez dans la phase de Négociation ou de Combat

Le joueur de la carte doit contrôler au moins un des espaces de départ Tokugawa

TOKUGAWA
ieyasu
10
2

8/64



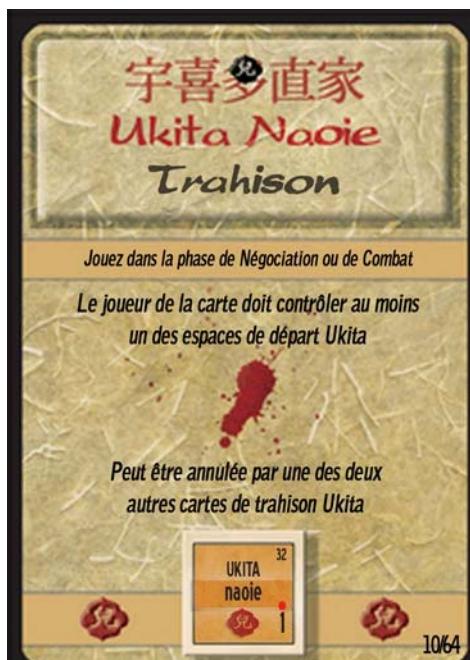
Jouez dans la phase de Négociation ou de Combat

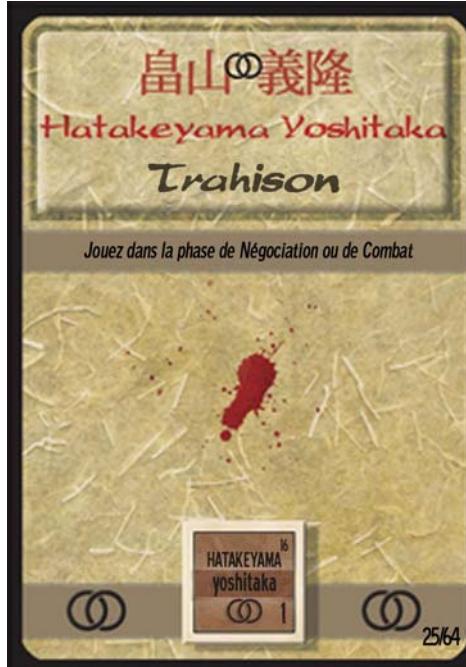
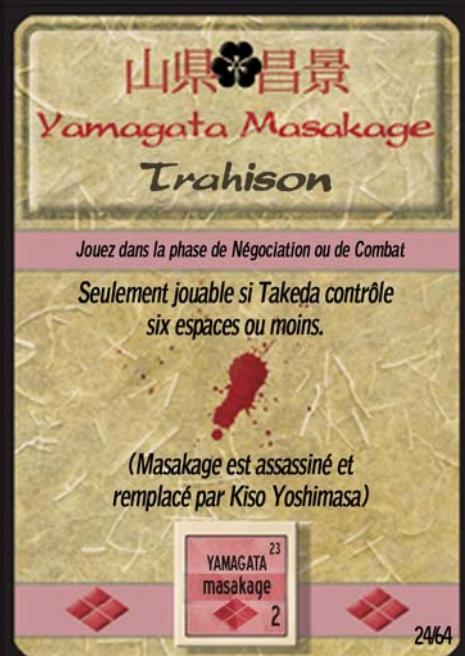
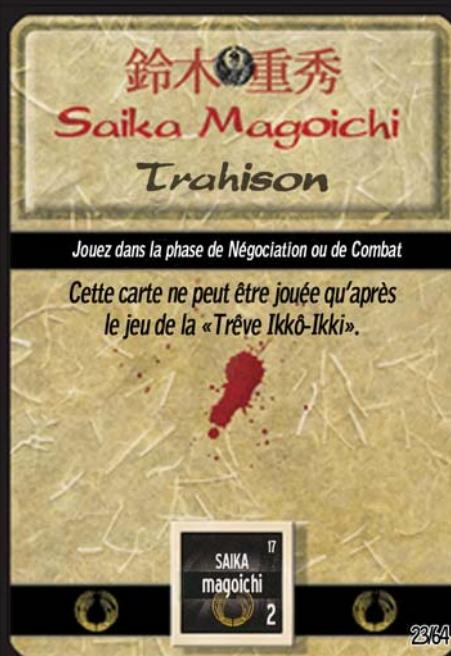
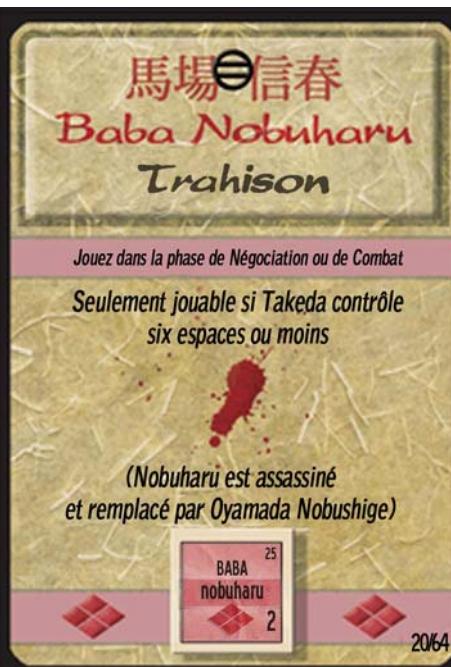
Le joueur de la carte doit contrôler au moins un des espaces de départ Ukita

UKITA
naoie
32
1

9/64

Peut être annulée par une des deux autres cartes de trahison Ukita





Le Temple Enryaku-Ji est incendié!

Jouez au début d'une impulsion Oda.



2
ENRYAKU-JI
TEMPLE

Le marqueur *Enryaku-Ji temple* est enlevé du jeu.

Toutes les forces anti-Oda au Mt Hiei sont placées dans leur case de regroupement. L'espace passe sous contrôle Oda.

28/64

Artillerie concentrée

Jouez avant un round de combat en rase campagne si vous contrôlez Kyo.



Recevez +2 sur votre jet d'initiative et +2 sur tous les jets de dés du combat.

Appliquez-les à tous les rounds de ce combat.

29/64

l'Empereur demande une trêve

Jouez avant le début d'un combat en rase campagne ou de siège si vous contrôlez Kyo.



Le combat n'est pas permis et l'attaqué est déplacé vers l'espace ami le plus proche (au choix du propriétaire s'il y en a plusieurs).

30/64

Maîtrise tactique

Jouez à la fin d'une impulsion



Vous pouvez inspecter la défausse et y prendre une carte; mais la carte choisie doit être montrée à votre adversaire.

31/64

Brillante manœuvre

Jouez avant que le prochain jeton ne soit tiré au hasard



Vous pouvez choisir le prochain jeton parmi ceux qui restent.

32/64

Marche forcée

Jouez à n'importe quel moment pendant une phase de mouvement amie



Ajoutez deux points de mouvement sur la piste de mouvement.

33/64

Marche forcée

Jouez à n'importe quel moment pendant une phase de mouvement amie



Ajoutez deux points de mouvement sur la piste de mouvement.

34/64

Marche forcée

Jouez à n'importe quel moment pendant une phase de mouvement amie



Ajoutez deux points de mouvement sur la piste de mouvement.

35/64

Marche forcée

Jouez à n'importe quel moment pendant une phase de mouvement amie



Ajoutez deux points de mouvement sur la piste de mouvement.

36/64

Marche forcée

Jouez à n'importe quel moment pendant une phase de mouvement amie



Ajoutez deux points de mouvement sur la piste de mouvement.

37/64

Marche forcée

Jouez à n'importe quel moment pendant une phase de mouvement amie



Ajoutez deux points de mouvement sur la piste de mouvement.

38/64

Attaque surprise

Utilisez avant le premier round d'un combat si vous êtes entré dans un espace sous contrôle ennemi lors de cette impulsion



Vous ne recevez pas de tir ennemi lors de ce round de combat. Le jet d'initiative est normal.

Votre adversaire ne peut pas retraiter avant le deuxième round de combat.

39/64

Attaque surprise

Utilisez avant le premier round d'un combat si vous êtes entré dans un espace sous contrôle ennemi lors de cette impulsion



Vous ne recevez pas de tir ennemi lors de ce round de combat.

Le jet d'initiative est normal.

Votre adversaire ne peut pas retraiter avant le deuxième round de combat.

40/64

Ninja dans le camp ennemi

Jouez au début d'une impulsion



Vous pouvez examiner les cartes dans la main de votre adversaire.

41/64

Ninja dans le camp ennemi

Jouez au début d'une impulsion



Vous pouvez examiner les cartes dans la main de votre adversaire.

42/64

Ninja dans le camp ennemi

Jouez au début d'une impulsion



Vous pouvez examiner les cartes dans la main de votre adversaire.

43/64

Ninja dans le camp ennemi

Jouez au début d'une impulsion



Vous pouvez examiner les cartes dans la main de votre adversaire.

44/64

Assassin Ninja

Jouez au début d'une impulsion



Prenez une carte au hasard de la main de votre adversaire.

Si vous jouez Ninja dans le camp ennemi en même temps, vous pouvez choisir cette carte.

45/64

Assassin Ninja

Jouez au début d'une impulsion



Prenez une carte au hasard de la main de votre adversaire.

Si vous jouez *Ninja dans le camp ennemi* en même temps, vous pouvez choisir cette carte.

46/64

Embuscade !

Utilisez avant le premier round de combat si votre adversaire est entré dans un espace sous contrôle ami lors de cette impulsion.



Vous pouvez attaquer automatiquement lors du premier round de combat. Votre adversaire ne peut pas retraiter avant le second round de combat.
Annule le jeu de *Attaque surprise*

47/64

Embuscade !

Utilisez avant le premier round de combat si votre adversaire est entré dans un espace sous contrôle ami lors de cette impulsion.



Vous pouvez attaquer automatiquement lors du premier round de combat. Votre adversaire ne peut pas retraiter avant le second round de combat.
Annule le jeu de *Attaque surprise*

48/64

Emeute Ikkō-Ikki



Si le clan Asakura est tombé, jouez pendant une impulsion Ikkō-Ikki.



Jetez deux dés et placez le nombre équivalent de soldats Ikkō-Ikki n'importe où à Echizen. Ils ne peuvent pas bouger cette impulsion, ni être touchés par une carte d'évènement.



49/64

Emeute Ikkō-Ikki



Si le clan Asakura est tombé, jouez pendant une impulsion Ikkō-Ikki.



Jetez deux dés et placez le nombre équivalent de soldats Ikkō-Ikki n'importe où à Echizen. Ils ne peuvent pas bouger cette impulsion, ni être touchés par une carte d'évènement.



50/64

Emeute Ikkō-Ikki



Si le clan Asakura est tombé, jouez pendant une impulsion Ikkō-Ikki.



Jetez un dé et placez le nombre équivalent de soldats Ikkō-Ikki n'importe où à Kaga. Ils ne peuvent pas bouger cette impulsion, ni être touchés par une carte d'évènement.



51/64

Emeute Ikkō-Ikki



Si le clan Asakura est tombé, jouez pendant une impulsion Ikkō-Ikki.



Jetez un dé et placez le nombre équivalent de soldats Ikkō-Ikki n'importe où à Kaga. Ils ne peuvent pas bouger cette impulsion, ni être touchés par une carte d'évènement.



52/64

Emeute Ikkō-Ikki



Jouez pendant une impulsion Ikkō-Ikki.



Jetez un dé et placez le nombre équivalent de soldats Ikkō-Ikki n'importe où à Kii. Ils ne peuvent pas bouger cette impulsion, ni être touchés par une carte d'évènement.



53/64

Emeute Ikkō-Ikki



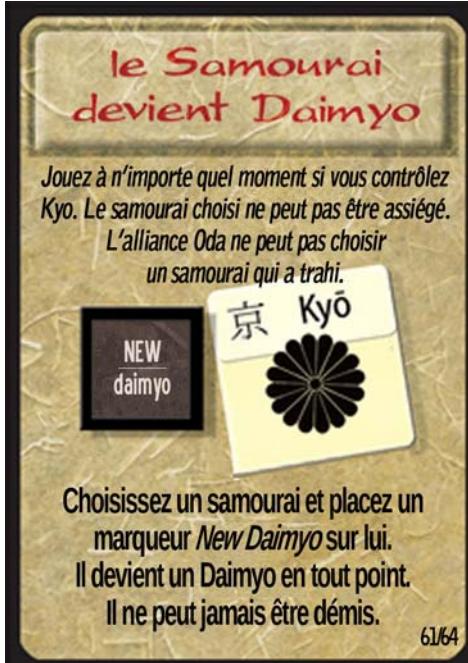
Jouez pendant une impulsion Ikkō-Ikki.



Jetez un dé et placez le nombre équivalent de soldats Ikkō-Ikki n'importe où à Kii. Ils ne peuvent pas bouger cette impulsion, ni être touchés par une carte d'évènement.



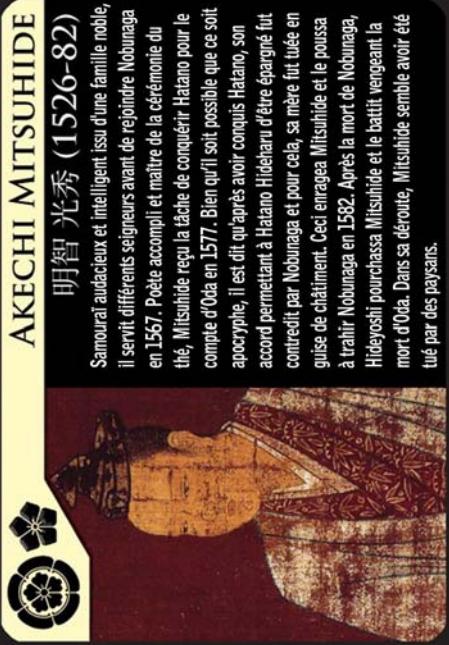
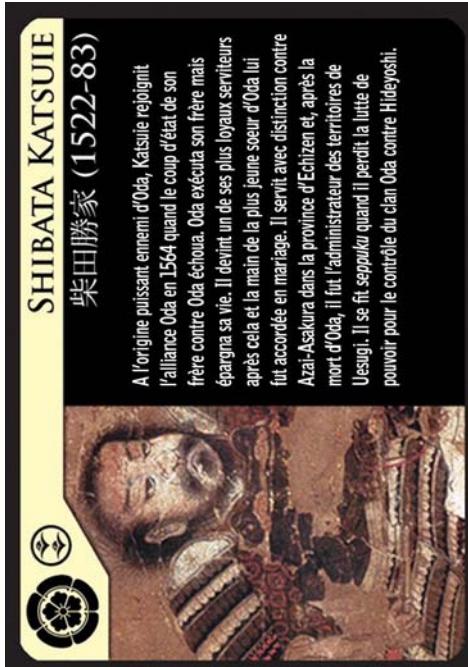
54/64





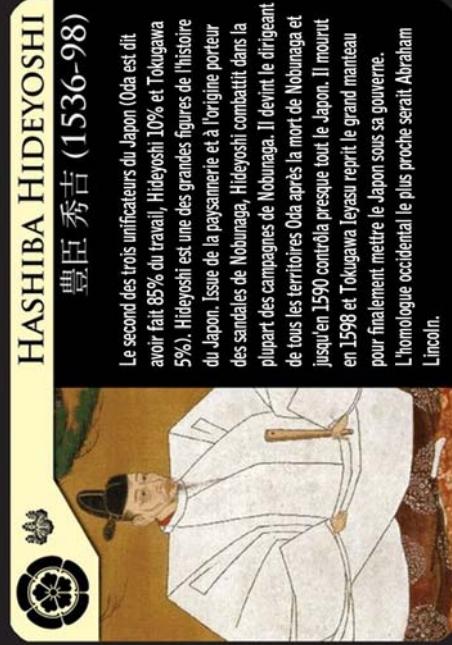
Choisissez un samourai et placez un marqueur *New Daimyo* sur lui.
Il devient un Daimyo en tout point.
Il ne peut jamais être démis.

64/64



SHIBATA KATSUTADA 柴田勝家 (1522-83)

À l'origine puissant ennemi d'Oda, Katsutada rejoignit l'alliance Oda en 1564 quand le coup d'état de son frère contre Oda échoua. Oda exécuta son frère mais épargna sa vie. Il devint un de ses plus loyaux serviteurs après cela et la main de la plus jeune seigneur d'Oda lui fut accordée en mariage. Il servit avec distinction contre Azai-Ashura dans la province d'Echizen et, après la mort d'Oda, il fut l'administrateur des territoires de Uesugi. Il se fit seppuku quand il perdit la lutte de pouvoir pour le contrôle du clan Oda contre Hideyoshi.



NIWA NAGAHIDE 丹羽長秀 (1535-85)

Serviteur fidèle et solide et gendre d'Oda, Nagahide a combattu dans des batailles contre Azai-Ashura, Takeda et Uesugi. Nagahide fut le serviteur responsable de la surveillance de la construction du grand château à Azuchi. Il soutint Hideyoshi pour le contrôle de tous les biens d'Oda après sa mort et fut une des causes principales qui fit triompher Hideyoshi dans la courte et violente guerre civile pour le pouvoir. Il mourut de maladie ou de sa propre main par désespoir après avoir reçu les riches provinces de Wakasa et du Nord d'Omni de la part d'un Hideyoshi reconnaissant.



SAKUMA NOBUMORI 佐久間信盛 (1528-82)

Après avoir été vaincu lors du coup d'état de Katsutada et ayant été épargné, il devint un des serviteurs les plus anciens d'Oda. Nobumori fut envoyé par Oda pour se battre avec Tokugawa contre le clan Takeda. Bien qu'il se soit enfin honnêtement face à Takeda, il lui fut bientôt confier de conquérir le puissant château d'Ishiyama. Il finit par gagner le siège après 5 ans en 1580. Ses échecs répétés sur le champ de bataille lui causèrent à lui et à son fils d'être exilés et privés de tous leurs biens. Contraint de se raser la tête et d'errer tel un mendiant, Nobumori mourut de faim ou de maladie en 1581 ou 1582.

ODA NOBUTADA 織田信長 (1557-82)

Fils aîné et héritier présumé de Nobunaga. Il mena de nombreuses campagnes au service de son père et fut le commandant de l'assaut final d'Oda et de la victoire sur Takeda. Son habileté militaire se remarqua dans la victoire à Okehazama sur le puissant clan Imagawa en 1560. À la fois hab et admiré, il changea la plupart des aspects de la vie du Japon par son gouvernement de fer. Pris au piège et acculé par la traînée de Akechi, Oda se fit seppuku en 1582 dans le grand temple de Honno-ji à Kyo. Le meilleur homologue occidental d'Oda serait Napoléon.

(PAINTBRUSH SHY)



<h3>HATANO HIDEHARU</h3> <p>波多野 秀治 (1541-79)</p>  <p>Hideharu devint daimyo après la prise du château de Yanagi et soutint Ashikaga contre Oda Nobunaga. Akechi Mitsuhide fut envoyé pour prendre le château, et après un long siège, Hideharu alla à Azuchi pour présenter sa reddition. Nobunaga désavoua la promesse d'Akechi et exécuta Hideharu. Il est dit que cette action et les répercussions qui sensuivirent participèrent à ce qu'Akechi attendit le meilleur moment pour trahir sans pitié Nobunaga.</p> <p>(PAINTBRUSH SHY)</p>	<h3>TSUTSUI JUNKELI</h3> <p>筒井順慶 (1549-84)</p>  <p>Daimyo de la province de Yamato et ennemi irréductible du clan Hisahide. Junkei s'allia avec Oda dans l'espoir de gagner son soutien pour défaire Hisahide. Malheureusement pour Junkei, Hisahide, malicieusement, rejoignit aussi Oda et Oda resta neutre dans cette querelle afin d'apaiser les deux parties. Quelques années plus tard, Hisahide entraîna Oda pendant la guerre contre les Ikko-Ikki et Junkei vit le moyen de se venger. Il mourut en soutenant Hideyoshi dans sa lutte pour le pouvoir après la mort d'Oda.</p> <p>(PAINTBRUSH SHY)</p>	<h3>ARAKI MURASHIGE</h3> <p>荒木村重 (1542-1610)</p>  <p>Au début, un simple daimyo de la province de Settsu, un célèbre maître du thé et un des premiers convertis au Christianisme. Murashige rejoint le clan Oda comme vassal pour agir librement contre un clan rival, Wada. Il fut impliqué dans les batailles contre les Ikko-Ikki au service d'Oda mais il traita Nobunaga en 1578. Tandis que Nobunaga usait de son influence sur les prêtres européens (dont le célèbre père Giechti) pour l'isoler de son allié Takayama Ukon (un autre chrétien), Hideyoshi attaqua le château de Murashige. Après avoir été battu, il s'enfuit auprès de Mori et mourut peu de temps après.</p> <p>(PAINTBRUSH SHY)</p>
<h3>AZAI NAGAMASA</h3> <p>浅井・長政 (1545-73)</p>  <p>Daimyo d'Ômi, il assuma le contrôle du clan après que son père ait été contraint de démissionner à cause d'une désastreuse campagne contre le clan Rokkaku qu'il défit avec succès. Oda et Nagamasa signèrent une alliance bientôt après et Nagamasa se maria à la sœur d'Oda pour émanciper ce lien. En 1570, Nobunaga attaqua le clan Asakura. Nagamasa casa de façon stupéfante son alliance avec Oda et entra en guerre pour soutenir le clan Asakura. Il en résulta un désastre pour Oda qui dut retrafter en toute hâte vers Kyô de façon honteuse. Oda obtint néanmoins la victoire en 1573 et mettra le siège sous Odani. Nagamasa, encerclé et désespérément surpassé, se fit seppuku.</p> <p>(PAINTBRUSH SHY)</p>	<h3>MATSUNAGA HISAHIDE</h3> <p>松永 久秀 (1510-77)</p>  <p>Hisahide, daimyo de la province de Yamato, est le prototype du traitre opportuniste de l'époque Sengoku Jidai. Il commença comme serviteur de Miyoshi Chōkei, qui le fit gouverneur de Kyoto et plus tard le soutint pour vaincre son ennemi irréductible Tsutsui. On le soupçonna d'avoir empoisonné et tué Chōkei et ses successeurs pour hériter de tous ses biens et domaines, mais il échappa à l'élimination de son fils conciliant. Son désaccord continua avec le clan Miyoshi et il s'allia avec Oda. Oda utilisa Hisahide pour combattre Miyoshi mais ne lui offrit rien en retour. Finalement, Hisahide traita Oda et Oda détruisit son clan en guise de châtiment. La légende veut qu'à l'heure où il se fasse seppuku, Matsunaga détruisit son service à thé pour qu'Oda n'ait aucun trophée de sa destruction.</p> <p>(PAINTBRUSH SHY)</p>	<h3>TOKUGAWA IEYASU</h3> <p>徳川 家康 (1542-1616)</p>  <p>Le dernier des trois grands unificateurs du Japon, son shogunat réglementa tout le Japon pour 265 ans. Son militaire astucieux et capable, Ieyasu s'allia à Oda en 1560. Ce fut un grand opportunité et il utilisa son alliance avec Oda pour accroître grandement son pouvoir jusqu'à ce que, en 1594, il fut assez puissant pour affronter Hideyoshi pour le commandement absolu de tout le Japon. Alors qu'il l'échouait à arracher le pouvoir à Hideyoshi, il ne fut capable de prendre le contrôle total d'Ôda qu'après la mort de Hideyoshi. Il devint le dirigeant absolu de tout le Japon après la bataille de Sekigahara en 1600. Son homologue occidental le plus proche serait Auguste à Rome.</p>
<h3>ASAKURA YOSHIKAGE</h3> <p>朝倉義景 (1533-73)</p>  <p>Daimyo de la province d'Echizen. Quand Nobunaga envoya des troupes envahir le clan Mori, Nagaharu fut un allié mais plus tard il traita Oda et rejoignit le clan Mori. Peut-être estimait-il que le soutien envoyé par Oda n'était pas suffisant et il pensa que son avenir était plus sûr avec Mori. À la fin, Hideyoshi assiégea le château Miki, la demeure du clan Bessho, pendant deux années. Affamé et sans soutien de la part de Mori, Nagaharu se fit finalement seppuku en échange de la vie sauve de la garnison de Miki.</p> <p>(PAINTBRUSH SHY)</p>	<h3>BESSHO NAGAHARU</h3> <p>別所 長治 (1558-80)</p>  <p>Petit daimyo de la province de Harima. Quand Nobunaga envoya des troupes envahir le clan Mori, Nagaharu fut un allié mais plus tard il traita Oda et rejoignit le clan Mori. Peut-être estimait-il que le soutien envoyé par Oda n'était pas suffisant et il pensa que son avenir était plus sûr avec Mori. À la fin, Hideyoshi assiégea le château Miki, la demeure du clan Bessho, pendant deux années. Affamé et sans soutien de la part de Mori, Nagaharu se fit finalement seppuku en échange de la vie sauve de la garnison de Miki.</p> <p>(PAINTBRUSH SHY)</p>	<h3>HOSOKAWA FUJITAKA</h3> <p>細川藤孝 (1534-1610)</p>  <p>Fujitaka fut un conseiller de la cour de Ashikaga Yoshiteru, en plus tard de Ashikaga Yoshiaki, le dernier Shogun. Ce fut un lettré, versé dans la poésie et l'histoire, un administrateur et un seigneur de guerre. Quand Nobunaga expulsa Yoshiaki de Kyô, il rejoignit Oda. Il fut récompensé de sa loyauté et de ses compétences pendant la vie de Nobunaga par des terres situées dans la province de Tango. Après la mort de Nobunaga il servit comme conseiller de Hideyoshi et de Ieyasu.</p>

KIKKAWA MOTOHARU 吉川元春 (1530-86)

Fils de Mori Motonari et oncle de Mori Terumoto, Motoharu fut adopté par le clan Kikkawa. Il mena les armées Mori dans les campagnes contre Amano, Ouchi et d'autres daimyos des provinces occidentales, et plus tard dans les campagnes de l'ouest contre Oda. Il combattit souvent au côté de son frère, Takakage, et les contemporains disaient que Motoharu était les bras et Takakage le cerveau. À la mort de Nobunaga il prit parti pour Hideyoshi et participa à la campagne de Shikoku en 1585.

YAMAGATA MASAKAGE 山県昌景 (1524-75)

Un des 24 généraux de Takeda Shingen. Il était célèbre pour son armure colorée et son habileté dans la bataille. Il fut un ami personnel et privilégié le Takeda Shingen. Masakage équipa sa cavalerie d'armures rouge vif. Il est dit que sa cavalerie chargeait toujours en premier dans la bataille, semant la confusion et la panique dans les rangs ennemis. Il combattit à Mimasetoge en 1569 et à Mikatagahara en 1572. En 1575, à la terrible bataille de Nagashino, Yamagata essaya par deux fois de persuader Takeda Katsuyori de lancer l'attaque, alors qu'il savait qu'un piège l'attendait, mais à la fin, Katsuyori ne l'écouta pas. Il mourut sur le champ d'honneur à Nagashino alors qu'il chargeait l'ennemi. Tous les hommes de son unité moururent avec lui ce jour-là.

TAKEDA SHINGEN 武田信玄, (1521-73)

Daimyo de la province de Kai, Shingen arriva au pouvoir après avoir renversé son père en 1540. Il fut appelé le "Tigre de Kai" à cause de ses puissances guerrières et de son agressivité. Il conquit les provinces de Shinano et de Suruga. Le "Furukizan", littéralement "Vent, Feu et Montagne", était sa règle de combat, et cela signifiait, en clair l'art de la guerre de Sun Tzu. "Bouge aussi vite que le vent, reste silencieux comme la forêt, attaque aussi rapidement que le feu et soit invincible en défense comme la montagne." Quand il essaya de s'étendre au-delà de Shinano, il échoua après 5 batailles durement combattues mais infructueuses contre Uesugi Kenshin. Shingen essaya aussi de s'étendre vers Niijo, Totomi et Mikawa, où il affronta et battit à peine une force combinée d'Oda et de Tokugawa à Mikatagahara en 1573. Alors qu'il se préparait à vaincre Oda et Tokugawa une fois pour toute, il mourut de façon honteuse d'une brusque maladie, et le dernier vrai rival d'Oda disparut.



UESUGI KENSHIN 上杉謙信 (1530-78)

Daimyo d'Echizen. Tout comme Takeda Shingen, il doit sa renommée pour ses puissances guerrières, sa dévotion religieuse, sa vie d'honneur et ses actes militaires. Il fut connu comme le dragon d'Echigo, en opposition au Tigre Shingen, et certains disaient qu'il était la réincarnation de Bushamon, le dieu de la guerre. Toute sa vie fut une continue guerre contre le clan Hojo, le clan Takeda et contre ses dernières années, contre Oda. Son fils l'armes, le plus connu fut la quatrième bataille de Kawanakajima. Il est dit qu'il arriva sur le champ de bataille avec son armée rangée en ordre de bataille, mais malgré tout essaya de régler les choses par un due personnel contre Shingen. En 1576, il commença un campagne contre Oda pour le débasser de Kyoto. D'abord vainqueur, il défit Shibata Katsuie à la bataille de Fedogawa en 1577. La fortune sourit une fois encore à Oda, quand Kenshin fut sur le point de le vaincre, mourut de mort subite en 1578.



TAKEDA KATSUYORI 武田勝頼, (1546-82)

Il commence comme daimyo de la province de Kai. Après la mort soudaine de son père Shingen, Katsuyori entraîna une nouvelle campagne contre Tokugawa en 1574, capturant quelques forteresses. Cependant, une force combinée de Tokugawa, Ieyasu et d'Oda Nobunaga contre-attaqua et détruisit presque totalement le clan Takeda dans la bataille de Nagashino (1575). Ses espoirs de suivre les succès en étant dans le clan Takeda furent ruinés, et Katsuyori se retrouva du champ de bataille. Quelques années plus tard, alors que le clan Takeda lutta contre les clans Uesugi et Hojo, le clan Oda gagna de plus en plus de terrain au Japon. Finalement en 1582, une force combinée d'Oda, de Tokugawa et de Hojo emporta les domaines Takeda. Katsuyori se suicida après avoir vu la plupart de ses troupes et de ses alliés se désertant au moment de l'assaut. Il n'y avait plus nulla part où aller qui fut libre du pouvoir d'Oda.



UESUGI KAGEKATSU 上杉景勝 (1556-1623)

Neveu et fils adoptif de Uesugi Kenshin. Après la mort de Kenshin, une guerre civile s'ouvrit au sein du clan entre lui et Kagekatsu, l'autre fils adoptif. Kagekatsu fut finalement Kagekatsu à se suicider. Tandis que Uesugi était distrait par cette guerre, les forces d'Oda prirent les provinces de Kaga, de Noto et d'Echigo. À la mort de Nobunaga, Kagekatsu s'allia à Hideyoshi dans la lutte de pouvoir qui s'ensuivit contre Shibata Katsuie et en 1598 il fut remercié par une nomination de régent.



BABA NOBUHARU 馬場信春 (?-1575)

Un des 24 généraux de Takeda Shingen. Selon le *Koyo Gunzan* (l'histoire du clan Takeda), Nobuharu fut consulté par Shingen sur de nombreuses affaires importantes et il est supposé avoir suggéré la stratégie que Shingen utilisa pour gagner la bataille de Mimasegō. Avant Nagashino, il est dit avoir combattu dans 70 engagements (y compris 21 batailles en rase campagne) ne souffrant à peine chaque fois que d'une égratignure. Nobuharu survécut au massacre de Nagashino (1575) et protégé la retraite de Katsuyori vers le Kansagawa. Nobuharu retourna ensuite avec les troupes restantes affronter son ennemi et fut impitoyablement abattu. Sa fin arriva quand deux samouraïs l'attaquèrent simultanément le décapitant avec leurs lances.



ASHIKAGA YOSHIAKI

足利 義昭 (1537-97)

Quinzième et dernier Shogun du clan Ashikaga. Il fut installé comme shogun fantôme par Oda Nobunaga après sa marche sur Kyoto en 1568. En volonté à Ōda à cause de son contrôle total et de son statut de marionnette, Ashikaga mobilisa les clans Asakura, Takeda, Mori et Uesugi ainsi que les moines ikko-ikki. Il tenta de former une puissante coalition pour battre Nobunaga. Il avait réussi à encercler Nobunaga à l'aide de faux alliés, de vassaux et de clans ennemis, mais Nobunaga, fatigué de ce Shogun toujours complotant derrière son dos, chassa Yoshiaki de Kyoto et l'exila en 1573. Ashikaga devint ensuite un moine bouddhiste et il comatera sans succès le reste de sa vie à tenter de reprendre le Shogunat.



CARTE DE MISE EN PLACE 3/4 : ŌDA



- Un Daimyo peut négocier avec un soldat neutre ou ennemi qui est adjacent à une unité amie ou qui est actuellement assiégée.
- Modificateurs de dé pour la négociation :

 - +2 si le soldat cible est employé avec un Daimyo.
 - 1 si le soldat cible est neutralisé.
 - 1 si le soldat cible est assiégé.

Jeu de carte de trahison

- Si jouée pendant la phase de négociation, le joueur ami doit avoir un daimyo ou un samourai qui a une capacité diplomatique et qui est dans son rayon de portée. S'il n'y a aucun autre chef ennemi dans l'asie, tous les soldats sont traités aussi avec le nef.
- Si jouée pendant un combat, un daimyo ou un samourai avec une capacité diplomatique doit être présent dans la force de combat amie.

- Le long d'une route (trait plein), jusqu'à 8 unités peuvent se déplacer d'un espace pour 1 point de mouvement.
- Le long d'un sentier (trait pointillé), jusqu'à 4 unités peuvent se déplacer d'un espace pour 1 point de mouvement.
- Mouvement stratégique, jusqu'à 8 unités peuvent se déplacer de deux espaces (Si les trois espaces sont reliés par une route et son sous contrôle ami ou nien) pour 1 point de mouvement.
- Un espace peut être activé pour le combat pour 1 point de mouvement.
- Le long d'une liaison maritime, une seule unité peut se déplacer par mer pour 1 point de mouvement.

- Par plus de 4 unités peuvent terminer un lapsus dans un point de transit.
- Chaque unité sans communication se déplace comme deux unités.

MOUVEMENT

Règles générales

- Un maximum du double de la valeur du château peut appartenir à la force assiégée.
- Aucune carte de combat ne peut être jouée pendant un siège.
- Aucune initiative n'est déterminée pour le siège.
- Le combat est séquentiel : L'assiégé en 1^e, l'assiégant ensuite.
- Le siège ne dure toujours qu'un seul round.

- Modificateurs pour les unités assiégées :
 - +2 valeur du château
 - +2 valeur de bravoure du commandant
- Les unités assiégantes ne reviennent aucun modificateur sur leur résultat.
- Chaque 6^e modifie entraîne une perte.

COMBAT DE SIEGE

- Déterminez les lignes de communication pour toutes les unités impliquées dans le combat.
- Le défenseur annonce si c'est un combat en rive campagne ou un combat de siège.
- Les deux joueurs assignent leurs troupes à un Daimyo (7 max) ou à un samourai (3 max).
- Joint les cartes de trahison éligibles (l'attaquant en 1^e en alternance avec le défenseur jusqu'à ce que tous passent).
- Joint les cartes de combat éligibles (l'attaquant en 1^e en alternance avec le défenseur jusqu'à ce que tous passent).

Si c'est un siège et que l'attaquant souhaite attaquer :

1. Le défenseur totalise ses modificateurs et jette les dés pour déterminer les coups qu'il porte.
2. L'attaquant applique ses pertes.
3. L'attaquant jette les dés pour déterminer les coups qu'il porte (Toujours sur un 6).
4. Le défenseur applique ses pertes.

Si c'est combat en rive campagne :

1. Les deux camps peuvent choisir de retrouver (le défenseur choisit en premier).
 2. L'initiative est déterminée.
 3. Les deux camps totalisent leurs modificateurs et jettent les dés pour déterminer les coups.
 4. Les deux camps appliquent leurs pertes.
 5. Si l'espace contient toujours des unités des deux camps, commencez un nouveau round.
- S'il s'agit d'un combat entre une troupe et une seule autre troupe :
1. Les deux camps jettent un dé. Celui qui obtient le plus petit résultat est éliminé.
 2. Les deux camps qui restent combinent toutes les unités des deux camps, commencent un nouveau round.
- En cas d'égalité, les deux troupes sont éliminées.

CARTE DE MISE EN PLACE 1/4 : NEUTRES

Les neutres sont installés en premier, suivis par les anti-Ōda, puis les Ōda.



- HATAKEYAMA deux unités
- Nano deux unités
- Ise/Kameyama deux unités
- CLANS MINIERS une unité dans les treize espaces restants neutres (Ibum)
- IGANINJA deux unités
- Yeno 耶者

SEQUENCE DE COMBAT

- Déterminez les lignes de communication pour toutes les unités impliquées dans le combat.
- Le défenseur annonce si c'est un combat en rive campagne ou un combat de siège.
- Les deux joueurs assignent leurs troupes à un Daimyo (7 max) ou à un samourai (3 max).
- Joint les cartes de trahison éligibles (l'attaquant en 1^e en alternance avec le défenseur jusqu'à ce que tous passent).
- Joint les cartes de combat éligibles (l'attaquant en 1^e en alternance avec le défenseur jusqu'à ce que tous passent).

Si c'est un siège et que l'attaquant souhaite attaquer :

1. Le défenseur totalise ses modificateurs et jette les dés pour déterminer les coups qu'il porte.
2. L'attaquant applique ses pertes.
3. L'attaquant jette les dés pour déterminer les coups qu'il porte (Toujours sur un 6).
4. Le défenseur applique ses pertes.

Si c'est combat en rive campagne :

1. Les deux camps peuvent choisir de retrouver (le défenseur choisit en premier).
 2. L'initiative est déterminée.
 3. Les deux camps totalisent leurs modificateurs et jettent les dés pour déterminer les coups.
 4. Les deux camps appliquent leurs pertes.
 5. Si l'espace contient toujours des unités des deux camps, commencez un nouveau round.
- S'il s'agit d'un combat entre une troupe et une seule autre troupe :
1. Les deux camps jettent un dé. Celui qui obtient le plus petit résultat est éliminé.
 2. Les deux camps qui restent combinent toutes les unités des deux camps, commencent un nouveau round.
- En cas d'égalité, les deux troupes sont éliminées.



- IKKO-IKKI quatre unités
- case de regroupement
- Une unité dans les quatre espaces
- ASAKURA dix unités
- dans 3 espaces
- ROKKAKU deux unités
- Mitsukuri
- NAKOSHIMA six unités
- Noza Fukushima
- SAKAI deux unités
- Ishiyama
- Sakai

CARTE DE MISE EN PLACE 2/4 : ANTI-ODA

<p>SEQUENCE de JEU</p> <p>IMPULSION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Détenez les lignes de communication pour toutes les unités impliquées dans le combat - Le défenseur annonce si c'est un combat en rase campagne ou un combat de siège - Les deux joueurs assignent leurs troupes à un Daimyo (7 max) ou à un samouraï (3 max) - Jouez les cartes de traitrise éligibles (attaquant en 1^{re} en alternance avec le défenseur jusqu'à ce que tous passent) - Jouez les cartes d'attaque en 1^{re}, l'asségeant pour le siège. - Jouez les cartes d'attaque en 1^{re}, l'asségeant pour l'assaut. - Jouez les cartes d'assaut éligibles - Jouez les cartes d'assaut éligibles (l'attaquant en 1^{re}, en alternance avec le défenseur jusqu'à ce que tous passent) - Si c'est un siège et que l'attaquant souhaite attaquer : <ol style="list-style-type: none"> 1. Le défenseur totalise ses modificateurs et jette les dés pour déterminer les coups qu'il porte. 2. L'attaquant jette les dés pour déterminer les coups qu'il porte (Toujours sur un 6). 3. L'attaquant applique ses pertes. 4. Le défenseur applique ses pertes. <p>Si c'est un combat en rase campagne :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Les deux camps peuvent choisir de retraitler (le défenseur choisit en premier). 2. L'initiative est déterminée. 3. Les deux camps totalisent leurs modificateurs et jetent les dés pour déterminer les coups. 4. Les deux camps appliquent leurs pertes. 5. Si l'espace contient toujours des unités des deux camps, commencez un nouveau round. <p>S'il s'agit d'un combat entre une troupe et une seconde autre troupe :</p> <p>Les deux camps luttent une à une. Celui qui obtient le plus petit résultat est éliminé.</p> <p>En cas d'égalité, les deux troupes sont éliminées.</p> <p>SEQUENCE DE COMBAT</p>	<p>NEGOCIATION ET TRAHISON</p> <p>Négociation avec des soldats (Succès sur un 6)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un Daimyo peut négocier avec un soldat neutre ou ennemi qui est adjacent à une unité amie ou qui est actuellement assiégié par une unité amie. - Jouez une carte de négociation avec un soldat neutre ou ennemi qui est adjacent ou qui est actuellement assiégié. - Verifiez les résultats de la négociation : - Si le soldat cible est rempli avec un Daimyo. - Si le soldat cible est rempli avec un samouraï - Si le soldat cible est neutre - Si le soldat cible est assiégié <p>Jeu de carte de Trahison</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si jouée pendant la phase de négociation, le joueur ami doit avoir un daimyo ou un samouraï qui a une capacité diplomatique et qui est dans son rayon de portée; S'il n'y a aucun autre chef ennemi dans l'espace, tous les soldats traissent aussi avec le chef. - Si jouée pendant un combat, un daimyo ou un samouraï avec une capacité diplomatique doit être présent dans la force de combat amie. 	<p>MOUVEMENT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le long d'une route (trait plein), jusqu'à 8 unités peuvent se déplacer d'un espace pour 1 point de mouvement - Le long d'un sentier (trait pointillé), jusqu'à 4 unités peuvent se déplacer d'un espace pour 1 point de mouvement - Mouvement stratégique, jusqu'à 8 unités peuvent se déplacer de leurs espaces (Si les trois espaces sont reliés par une route et sont sous contrôle ami ou mineur) pour 1 point de mouvement. - Un espace peut être atteint pour le combat, pour 1 point de mouvement. - Le long d'une liaison maritime, une seule unité peut se déplacer par mer pour 1 point de mouvement. <p>Pas plus de 4 unités peuvent terminer un Impulsion dans un point de transit.</p> <p>Chaque unité sans communication se déplace comme deux unités.</p>
<p>COMBAT DE SIEGE</p> <p>Modificateurs pour les unités assiégées :</p> <ul style="list-style-type: none"> +2 valeur de bravoure du commandant +2 valeur du château <p>Les unités assiégantes ne reçoivent aucun modificateur sur leur résultat.</p> <p>Chaque +G modifie entraîne une perte.</p>	<p>SEQUENCE de JEU</p> <p>IMPULSION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Si le jeton « Fin de tour » est tiré, passez à la phase de FIN. - Si un jeton d'alliance est tiré, vous pouvez jouer des cartes marquées « Jouez au début d'une Impulsion » - Réalisez la diplomatie avec les daimyos et samouraïs éligibles - Jouez des cartes à transis si éligibles - Jetez un dé pour déterminer les points de mouvement (+2 à ce que si vous contrôlez Kyo) ACTION - Vérifiez les lignes de communication pour toutes les unités actives - Bougez tous les combats - Réalisez tous les combats - Réalisez une carte d'évènement pour tout - Si le joueur actif ne contrôle pas Kyo, il tire une carte d'évènement pour tout - Réalisez les espaces nouvellement conquis - Vous pouvez jouer les cartes marquées « Jouez à la fin d'une Impulsion » - Tirez au hasard un autre jeton - Le joueur qui contrôle Kyo tire une carte d'évènement - Réalisez le regroupement et placez les renforts qui entrent en jeu ce tour - Démobilisez - Réalisez les tests de maladie pour Shingen, Kenshin et/ou Nobunaga après le tour 30 - Remettez les jeux d'action éligibles dans la tasse pour le tour suivant - Avancez le marqueur de tour de jeu sur le tour suivant <p>FIN</p>	<p>COMBAT - Notes</p> <p>Modificateurs pour l'initiative :</p> <ul style="list-style-type: none"> +1 Si un daimyo commande +2 La valeur de bravoure du commandant +1 (à l'ennemi) Si sans communication +1 (à l'ennemi) Si en retraite <p>Combat</p> <p>Modificateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ajoutez la valeur de bravoure du chef Chaque coup entraîne une perte (sauf pour les unités sans communication) <p>Unités sans communication</p> <p>Un dé pour deux unités (arrondi au supérieur)</p> <p>Chaque coup entraîne deux pertes</p>
<p>Règles générales</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un maximum du double de la valeur du château peut appartenir à la force assiégée. - Aucune carte de combat ne peut être jouée pendant un siège. - Aucune initiative n'est déterminée pour le siège. - Le combat est séquentiel : L'assiégé en 1^{re}, l'assiégant ensuite. - Le siège ne dure toujours qu'un seul round. <p>Modificateurs pour les unités assiégées :</p> <ul style="list-style-type: none"> +2 valeur de bravoure du commandant +2 valeur du château <p>Les unités assiégantes ne reçoivent aucun modificateur sur leur résultat.</p> <p>Chaque +G modifie entraîne une perte.</p>	<p>SEQUENCE de JEU</p> <p>IMPULSION</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tirez au hasard un jeton de la tasse. - Si le jeton « Fin de tour » est tiré, passez à la phase de FIN. - Si un jeton d'alliance est tiré, vous pouvez jouer des cartes marquées « Jouez au début d'une Impulsion » - Réalisez la diplomatie avec les daimyos et samouraïs éligibles - Jouez des cartes à transis si éligibles - Jetez un dé pour déterminer les points de mouvement (+2 à ce que si vous contrôlez Kyo) ACTION - Vérifiez les lignes de communication pour toutes les unités actives - Bougez tous les combats - Réalisez tous les combats - Réalisez une carte d'évènement pour tout - Si le joueur actif ne contrôle pas Kyo, il tire une carte d'évènement pour tout - Réalisez les espaces nouvellement conquis - Vous pouvez jouer les cartes marquées « Jouez à la fin d'une Impulsion » - Tirez au hasard un autre jeton - Le joueur qui contrôle Kyo tire une carte d'évènement - Réalisez le regroupement et placez les renforts qui entrent en jeu ce tour - Démobilisez - Réalisez les tests de maladie pour Shingen, Kenshin et/ou Nobunaga après le tour 30 - Remettez les jeux d'action éligibles dans la tasse pour le tour suivant - Avancez le marqueur de tour de jeu sur le tour suivant <p>FIN</p>	<p>COMBAT - Notes</p> <p>Modificateurs pour l'initiative :</p> <ul style="list-style-type: none"> +1 Si un daimyo commande +2 La valeur de bravoure du commandant +1 (à l'ennemi) Si sans communication +1 (à l'ennemi) Si en retraite <p>Combat</p> <p>Modificateurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> Ajoutez la valeur de bravoure du chef Chaque coup entraîne une perte (sauf pour les unités sans communication) <p>Unités sans communication</p> <p>Un dé pour deux unités (arrondi au supérieur)</p> <p>Chaque coup entraîne deux pertes</p>

COMBAT - Table d'initiative

Comparez le résultat modifié de l'initiative et référez-vous à la table ci-dessous.

Résultat modifié ami - résultat modifié ennemi	Combat	Si en retraite	Retraitez sans subir d'attaque ennemie
[+2 (ou plus)]	Vous êtes le seul à attaquer	Si la valeur de bravoure de votre commandant est supérieure, vous pouvez retraiter sans subir d'attaque de l'ennemi.	Retraitez et l'ennemi peut attaquer
[+1]	Si la valeur de bravoure de votre commandant est supérieure, vous êtes le seul à attaquer. Sinon, les deux camps peuvent lancer les dés.	Retraitez et l'ennemi peut attaquer	Retraitez et l'ennemi peut attaquer
[0]	Les deux peuvent attaquer	Retraitez et l'ennemi peut attaquer	Retraitez et l'ennemi peut attaquer
[-1]	Si la valeur de bravoure de votre adversaire est supérieure, il est le seul à pouvoir attaquer. Sinon, les deux camps lanceront les dés.	Retraitez et l'ennemi peut attaquer	Retraitez et l'ennemi peut attaquer
[-2 (ou moins)]	Vous ne pouvez pas attaquer	Retraitez et l'ennemi peut attaquer	Retraitez et l'ennemi peut attaquer

CONDITIONS DE VICTOIRE

Victoire dans le jeu court
 Les deux joueurs englèfissent sur le nombre de château de niveau 2 ou 3 contrôlé par l'alliance Oda à la fin du tour 10. La plus haute encheïre joue l'alliance Oda. Si les deux joueurs misent la même chose, un est gagné et le plus bas score joue Oda. Si le joueur de l'alliance Oda contrôle le nombre misé de château de niveau 2 ou 3 à la fin du tour 10, il est déclaré vainqueur. Sinon, le joueur de la faction anti-Oda est déclaré vainqueur. Avoir la Bonne Fortune compte pour une forteresse de niveau 2 ou 3.

Victoire dans le jeu Standard
 si un joueur contrôle Kyo avec une ligne de communication jusqu'à un de ses châteaux de famille à la fin des 30 tours de jeu, il est déclaré vainqueur. Si aucun joueur ne répond à cette condition, c'est un match nul. Si Oda Nobunaga meurt pendant la partie, la faction anti-Oda gagne automatiquement le jeu.

Victoire dans le jeu de campagne
 Si à un moment, une faction contrôle tous les espaces sur la carte, elle est immédiatement déclarée vainqueur. Si Oda Nobunaga meurt d'une autre façon que de maladie ou si Oda Nobutada meurt après la mort pour maladie d'Oda Nobunaga, la faction anti-Oda est immédiatement déclarée vainqueur.