1 Préparatifs

1 準備

2

Satsuma pioche initiale

Ajoutez à la défausse UNE carte de valeur maximum 2 parmi les cartes à acheter du camp Satsuma. Pour chaque carte supplémentaire de sa main défaussée, on peut augmenter la valeur d'achat de 1.

Par exemple, en défaussant 2 cartes, on peut rajouter la carte «Saigo Takamori» (coût 4)

7/30

1 Préparatifs

1 準備

2

Satsuma pioche initiale

Ajoutez à la défausse UNE carte de valeur maximum 2 parmi les cartes à acheter du camp Satsuma. Pour chaque carte supplémentaire de sa main défaussée, on peut augmenter la valeur d'achat de 1.

Par exemple, en défaussant 2 cartes, on peut rajouter la carte «Saigo Takamori» (coût 4)

6/30

1 Oyama Tsunayoshi

1 大山綱良

Satsuma pioche initiale

Ajoutez à la défausse une *(ou plusieurs)* cartes de valeur totale 3 parmi les cartes à acheter du camp Satsuma. Pour chaque carte supplémentaire de sa main défaussée, on peut augmenter la valeur d'achat de 1.

6/30

1 Shinohara Kunimoto

1 篠原国幹

Satsuma pioche initiale

Jouez la carte au début d'un combat pour ajouter +1 au dé Satsuma.

La carte peut être utilisé en attaque ou en défense. Ce bonus ne peut être utilisé pour attaquer le château de Kumamoto 熊本城

11/30

1 Faction pro-Satsuma

1 党薩隊

Satsuma pioche initiale

Déployez un partisan pro-Satsuma *(2-2-2) 2pas* de votre choix, sur une case contrôlée par Satsuma ou neutre, mentionnant le nom de l'unité. Les limites d'empilement doivent être respectées.

La case de placement de l'unité peut lui servir de source de ravitaillement alternative.

2/30

1 Faction pro-Satsuma

1 党薩隊

Satsuma pioche initiale

Déployez un partisan pro-Satsuma *(2-2-2) 2pas* de votre choix, sur une case contrôlée par Satsuma ou neutre, mentionnant le nom de l'unité. Les limites d'empilement doivent être respectées.

La case de placement de l'unité peut lui servir de source de ravitaillement alternative.

3/30

2 Assaut Amphibie

2 強襲上陸

Satsuma pioche initiale

Dans un port, réduisez un des 5 bataillons Satsuma *(4-3-3)* d'un pas, pour prendre une unité amphibie *(2-2-1)* de la réserve.

Cette unité attaque le port de son choix. S'il n'y a pas/plus d'ennemi, l'unité s'empare du port. En cas de défaite, éliminez l'unité.

Cette unité est toujours ravitaillée.

13/30

2 Kirino Toshiaki

2 桐野利秋

Satsuma pioche initiale

Déplacez une unité.

A la fin du mouvement, lancez un dé. Si le résultat est de 1 à 5 , placez un marqueur "combat" sur la case de cette unité. Dans ce cas, résolvez le combat.

10/30

Scènes de la guerre de Seinan et portraits de ses acteurs

1 Préparatifs

準備

Gouvernement pioche initiale

Ajoutez à la défausse UNE carte de valeur maximum 2 parmi les cartes à acheter du Gouvernement.

En défaussant une carte supplémentaire de sa main , augmentez la valeur d'achat de 1.

1 Préparatifs

準備

Gouvernement pioche initiale

Ajoutez à la défausse UNE carte de valeur maximum 2 parmi les cartes à acheter du Gouvernement.

En défaussant une carte supplémentaire de sa main , augmentez la valeur d'achat de 1.

3 Okubo Toshimichi

大久保利通

Gouvernement pioche initiale

Ajoutez à la défausse une *(ou plusieurs)* cartes de valeur totale 3 parmi les cartes à acheter du camp gouvernemental.

Pour chaque carte supplémentaire de sa main défaussée, augmentez la valeur d'achat de 1.

2 Kawamura Sumiyoshi

川村純義

Gouvernement pioche initiale

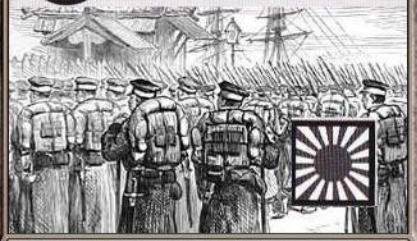
Peut être joué lorsque le joueur Satsuma lance un "assaut amphibie"

L'assaut amphibie est annulé.L'unité amphibie est éliminée.

Puis le joueur gouvernemental pioche une nouvelle carte.

2 Expédition contre la rébellion

征討令



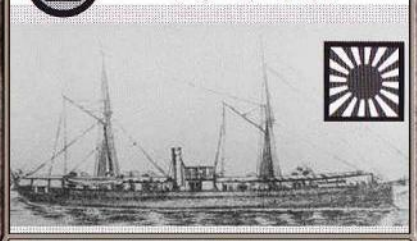
Gouvernement pioche initiale

Placez une brigade *(3-2-2) 3pas* de la réserve sur la case Honshu.

S'il n'y pas de brigade en réserve, l'évènement est sans effet. Une brigade (3-2-2) éliminée retourne dans la case réserve et peut être choisie à nouveau.

2 Navires de commerce

民間商船



Gouvernement pioche initiale

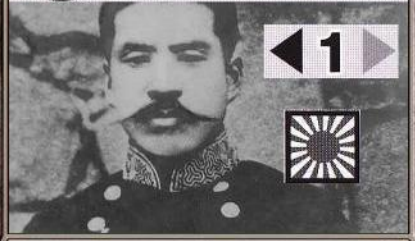
Une unité dans un port peut se rendre vers un autre port sous votre contrôle.

Pour chaque carte supplémentaire défaussée, une autre unité peut se déplacer de la même façon.

Le déplacement peut s'achever dans une case adjacente à l'ennemi.

2 Tani Tanjo

谷干城



Gouvernement pioche initiale

A jouer lors d'une attaque contre le château de Kumamoto (phase Satsuma). Ne peut être utilisé contre l'évènement "Artillerie de siège"

Lors du combat, décalez le résultat de l'attaque d'une colonne à gauche et la défense d'une colonne à droite.

Après usage, retirez cette carte du jeu.

2 Remplacement

補充

Gouvernement pioche initiale

Une unité ravitaillée depuis Honshu récupère un pas.

Ne s'applique pas à une unité qui ne trace son ravitaillement que vers le château de Kumamoto.

Scènes de la guerre de Seinan et portraits de ses acteurs

1 Artillerie de siège

1 攻城砲撃

Satsuma Coût 1

Condition: une unité Satsuma ravitaillée doit se trouver à Kumamoto 熊本

Déclarez une attaque depuis Kumamoto 熊本 sur le château de Kumamoto 熊本城. La colonne d'attaque finale est 3. Les forces gouvernementales ne peuvent risposter. Il n'y a pas d'avance après combat.

1/30

1 Fortification de campagne

1 野戦築城

Satsuma Coût 1

Posez le pion fortification sur une case contrôlée. Ou déplacez-le s'il est déjà sur la carte.

Décalez une attaque gouvernementale sur cette case d'une colonne vers la gauche. Si l'ennemi entre dans la case, remettez le marqueur dans la réserve.

4/30

2 Beppu Shinsuke

2 別府晋介

Satsuma Coût 3

Récupérez 1 pas sur une unité réduite.

Ou placez un bataillon *(1-2-3) 1 pas* dans Kagoshima 鹿児島 si contrôlé par Satsuma. Dans le cas d'une nouvelle unité à Kagoshima, respectez les règles d'empilement.

14/30

2 Ikegami Shiro

2 池上四郎

Satsuma Coût 2

Choisir entre l'option 1 et l'option 2

1. Si le château de Kumamoto 熊本城 ou Nagasaki 長崎 sont sous votre contrôle, diminuer le moral du gouvernement de 1.

2. Mettre un marqueur de contrôle Satsuma sur une case qui n'est pas occupée par ou adjacente à une unité gouvernementale.

16/30

2 Murata Shinpachi

2 村田新八

Satsuma Coût 2

Mélangez la défausse avec la pioche pour créer une nouvelle pioche.

Vous pouvez aussi défausser des cartes de votre main avant de repiocher le même nombre de cartes. Ces dernières cartes défaussées peuvent être mélangées avant de retirer les nouvelles cartes ou après.

21/30

2 Nomura Oshisuke

2 野村忍介

Satsuma Coût 2

Posez le marqueur source de ravitaillement sur une case contrôlée. Ou déplacez le s'il est déjà sur la carte.

Si les forces gouvernementales occupent cette case, remettez le marqueur dans la réserve. Il peut être réutilisé.

23/30

3 Saigo Takamori

3 西郷隆盛

Satsuma Coût 4

Améliorez le moral de l'armée Satsuma de 1.

Si le moral atteint déjà 6 , cet évènement est sans effet.

28/30

Scènes de la guerre de Seinan et portraits de ses acteurs

Scènes de la guerre de Seinan et portraits de ses acteurs