

**Négociations de paix**



**A jouer au début d'une phase japonaise**

Si Konishi Yukinaga 小西行長 se trouve à Pyongyang 平壤, avancez le marqueur des négociations de paix de 2 tours.

*Cette carte remplace la phase d'action entière.*

**Négociations de paix**



**A jouer lors d'une phase japonaise**

Si Konishi Yukinaga 小西行長 se trouve dans la province de P'yongan 平安道

- si le Roi ou bien les Deux Princes ne se trouvent plus en Corée, avancez le marqueur des négociations de paix de 1 tour.
- si à la fois le Roi et les Deux Princes ne sont plus en Corée, avancez le marqueur de 2 tours.

*Cette carte coûte un point d'action*

**Négociations de paix**



**A jouer lors d'une phase japonaise**

Si Konishi Yukinaga se trouve à Hanseong (Séoul) 漢城, avancez le marqueur des négociations de paix de 1 tour.

*Cette carte coûte un point d'action.*

**Négociations de paix**



**A jouer au début d'une phase japonaise**

Si Konishi Yukinaga 小西行長 se trouve à Pyongyang 平壤, avancez le marqueur des négociations de paix de 2 tours.

*Cette carte remplace la phase d'action entière.*

**Négociations de paix**



**A jouer lors d'une phase japonaise**

Si So Yoshitoshi 宗義智 se trouve dans la province de P'yongan 平安道

- si le Roi ou bien les Deux Princes ne se trouvent plus en Corée, avancez le marqueur négociations de paix de 1 tour.
- si à la fois le Roi et les Deux Princes ne sont plus en courant, avancez le marqueur de 2 tours.

*Cette carte coûte un point d'action*

**Négociations de paix**



**A jouer au début d'une phase japonaise**

Si So Yoshitoshi 宗義智 se trouve à Pyongyang 平壤, avancez le marqueur des négociations de paix de 1 tour.

*Cette carte coûte un point d'action*

**Kato Kiyomasa chasse le tigre**



**Réaction à une carte coréenne/Ming**

Si Kato Kiyomasa 加藤清正 se trouve dans la province de Hamgyong 咸鏡道, la carte que le joueur Coréen/Ming vient de jouer est sans effet.

**Kato Kiyomasa chasse le tigre**



**Réaction à une carte coréenne/Ming**

Si Kato Kiyomasa 加藤清正 se trouve dans la province de Hamgyong 咸鏡道, la carte que le joueur Coréen/Ming vient de jouer est sans effet.

**Embuscade japonaise**



**Phase Coréenne ou Ming**

A jouer lors d'une attaque coréenne ou Ming.  
Les généraux japonais ont tous +1 à leur valeur de combat.

*Cette carte peut être jouée après avoir lancé le dé d'initiative pour ce combat.*

**Embuscade japonaise**



**Phase Coréenne ou Ming**

A jouer lors d'une attaque coréenne ou Ming.  
Les généraux japonais ont tous +1 à leur valeur de combat.

*Cette carte peut être jouée après avoir lancé le dé d'initiative pour ce combat.*

**Attaque surprise japonaise**



**Phase japonaise, combat en rase campagne**

Lors du premier round de combat, c'est automatiquement l'armée japonaise qui lance une attaque.  
Le joueur coréen/Ming ne peut ni riposter, ni reculer durant ce round.

**Attaque surprise japonaise**



**Phase japonaise, combat en rase campagne**

Lors du premier round de combat, c'est automatiquement l'armée japonaise qui lance une attaque.  
Le joueur coréen/Ming ne peut ni riposter, ni reculer durant ce round.

**Renforts du Japon**



**A jouer durant la phase d'action japonaise**

Lancez un dé et retournez le nombre obtenu d'unités japonaises réduites (*verso*) sur leur face intacte (*recto*)

*Cette carte coûte un point d'action*

**Renforts du Japon**



**A jouer durant la phase d'action japonaise**

Lancez un dé et retournez le nombre obtenu d'unités japonaises réduites (*verso*) sur leur face intacte (*recto*)

*Cette carte coûte un point d'action*

**Commandement de Hideyoshi**



**Après le lancer du dé d'action**

Lors de cette phase, la valeur d'initiative de tous les généraux japonais est de 1.

*Ne peut pas être joué dans la même phase qu'une carte "Négociations de paix."*

**Mise en place des Trois Administrateurs**



**Après le lancer du dé d'action japonais**

Ajouter 4 actions au résultat du dé d'action japonais durant cette phase

*Ne peut pas être joué dans la même phase qu'une carte "Négociations de paix."*

**Siège**



**A jouer après le tirage du dé d'action coréen** ■

Attribuez un marqueur siège à une ville/région coréenne de votre choix.  
Lors d'une attaque contre une force coréenne dans cette ville, un siège peut-être établi. Suivre la règle 13.3

*Ne peut être joué en même temps qu'une "Sortie de Yi Sun-Sin" Cet évènement utilise tous les points d'actions coréens de la phase.*

**Siège**



**A jouer après le tirage du dé d'action coréen** ■

Attribuez un marqueur siège à une ville/région coréenne de votre choix.  
Lors d'une attaque contre une force coréenne dans cette ville, un siège peut-être établi. Suivre la règle 13.3

*Ne peut être joué en même temps qu'une "Sortie de Yi Sun-Sin" Cet évènement utilise tous les points d'actions coréens de la phase.*

**Promotion d'un général coréen**



**A utiliser à la fin d'une phase combat** ■

A la fin d'un combat lors duquel un général coréen parvient à se maintenir dans la case du combat, il peut être promu au rang de général en chef.  
Retournez le pion sur sa face général en chef.  
*Ne peut être joué dans une ville assiégée.*

**Promotion d'un général coréen**



**A utiliser à la fin d'une phase combat** ■

A la fin d'un combat lors duquel un général coréen parvient à se maintenir dans la case du combat, il peut être promu au rang de général en chef.  
Retournez le pion sur sa face général en chef.  
*Ne peut être joué dans une ville assiégée.*

**Epidémie**



**A jouer n'importe quand par le Coréen** ■

Jeter un dé pour chaque unité japonaise déjà réduite (*face verso*)  
Un résultat 1 provoque la perte de l'unité.

**Ordre de l'Empereur Wanli**



**A utiliser lors d'une phase Ming** ■

Rajouter 2 au dé d'action de cette phase Ming.  
*Vous pouvez regarder le résultat du dé d'action de la phase avant de jouer la carte.*

**Sortie de Yi Sun-Sin**



**A jouer en début de phase coréenne** ■

Ce tour-ci, tous les généraux japonais voit leur initiative augmentée +1 (*plus mauvaise*) et leur valeur de combat diminuée -1.  
Le nombre de points d'action pour cette phase coréenne passe à 0.  
*Une seule carte "Sortie de Yi Sun-Sin" peut être utilisée lors d'un même tour.*

**Sortie de Yi Sun-Sin**



**A jouer en début de phase coréenne** ■

Ce tour-ci, tous les généraux japonais voit leur initiative augmentée +1 (*plus mauvaise*) et leur valeur de combat diminuée -1.  
Le nombre de points d'action pour cette phase coréenne passe à 0.  
*Une seule carte "Sortie de Yi Sun-Sin" peut être utilisée lors d'un même tour.*

**L'Armée Vertueuse**



**A jouer en début de la phase coréenne** ■

Choisissez 2 généraux dans le pool des généraux spéciaux. Posez chacun dans une case libre d'unités ennemies de sa province de déploiement. Lancez ensuite un dé 6 pour chacun et rajouter le nombre obtenu d'unités de combats coréennes.

*Ne peut être joué en même temps qu'une "Sortie de Yi Sun-Sin". Cet événement utilise tous les points d'actions coréens de la phase.*

10/32

**L'Armée Vertueuse**



**A jouer en début de la phase coréenne** ■

Choisissez 2 généraux dans le pool des généraux spéciaux. Posez chacun dans une case libre d'unités ennemies de sa province de déploiement. Lancez ensuite un dé 6 pour chacun et rajouter le nombre obtenu d'unités de combats coréennes.

*Ne peut être joué en même temps qu'une "Sortie de Yi Sun-Sin". Cet événement utilise tous les points d'actions coréens de la phase.*

10/32

**L'Armée Vertueuse**



**A jouer en début de la phase coréenne** ■

Choisissez 2 généraux dans le pool des généraux spéciaux. Posez chacun dans une case libre d'unités ennemies de sa province de déploiement. Lancez ensuite un dé 6 pour chacun et rajouter le nombre obtenu d'unités de combats coréennes.

*Ne peut être joué en même temps qu'une "Sortie de Yi Sun-Sin". Cet événement utilise tous les points d'actions coréens de la phase.*

11/32

**L'Armée Vertueuse**



**A jouer en début de la phase coréenne** ■

Choisissez 2 généraux dans le pool des généraux spéciaux. Posez chacun dans une case libre d'unités ennemies de sa province de déploiement. Lancez ensuite un dé 6 pour chacun et rajouter le nombre obtenu d'unités de combats coréennes.

*Ne peut être joué en même temps qu'une "Sortie de Yi Sun-Sin". Cet événement utilise tous les points d'actions coréens de la phase.*

11/32

**L'Armée Vertueuse**



**A jouer en début de la phase coréenne** ■

Choisissez 2 généraux dans le pool des généraux spéciaux. Posez chacun dans une case libre d'unités ennemies de sa province de déploiement. Lancez ensuite un dé 6 pour chacun et rajouter le nombre obtenu d'unités de combats coréennes.

*Ne peut être joué en même temps qu'une "Sortie de Yi Sun-Sin". Cet événement utilise tous les points d'actions coréens de la phase.*

11/32

**L'Armée Vertueuse**



**A jouer en début de la phase coréenne** ■

Choisissez 2 généraux dans le pool des généraux spéciaux. Posez chacun dans une case libre d'unités ennemies de sa province de déploiement. Lancez ensuite un dé 6 pour chacun et rajouter le nombre obtenu d'unités de combats coréennes.

*Ne peut être joué en même temps qu'une "Sortie de Yi Sun-Sin". Cet événement utilise tous les points d'actions coréens de la phase.*

11/32

**L'Armée Vertueuse**



**A jouer en début de la phase coréenne** ■

Choisissez 2 généraux dans le pool des généraux spéciaux. Posez chacun dans une case libre d'unités ennemies de sa province de déploiement. Lancez ensuite un dé 6 pour chacun et rajouter le nombre obtenu d'unités de combats coréennes.

*Ne peut être joué en même temps qu'une "Sortie de Yi Sun-Sin". Cet événement utilise tous les points d'actions coréens de la phase.*

11/32

**L'Armée Vertueuse**



**A jouer en début de la phase coréenne** ■

Choisissez 2 généraux dans le pool des généraux spéciaux. Posez chacun dans une case libre d'unités ennemies de sa province de déploiement. Lancez ensuite un dé 6 pour chacun et rajouter le nombre obtenu d'unités de combats coréennes.

*Ne peut être joué en même temps qu'une "Sortie de Yi Sun-Sin". Cet événement utilise tous les points d'actions coréens de la phase.*

11/32