

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.

18/32

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

19/32

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.

20/32

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.

21/32

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

22/32

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

23/32

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.

24/32

Kato Kiyomasa chasse le tigre

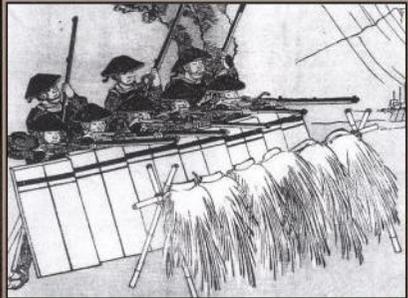


Réaction à une carte coréenne/Ming

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.

25/32

Embuscade japonaise

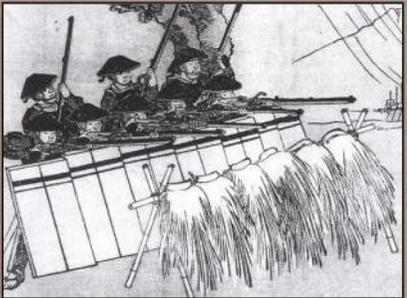


Phase Coréenne ou Ming

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.