

**Assaut — Hideyoshi**



**Un seul assaut dans une combinaison ■**

- \* Choisissez un groupe d'unités
- \* Ces unités peuvent effectuer une action deux fois consécutivement

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu. Si ces unités font l'objet d'une "embuscade" en entrant dans une zone ennemie, appliquez les résultats de l'embuscade avant le second mouvement.*

**Assaut — Hideyoshi**



**Un seul assaut dans une combinaison ■**

- \* Choisissez un groupe d'unités
- \* Ces unités peuvent effectuer une action deux fois consécutivement.

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu. Si ces unités font l'objet d'une "embuscade" en entrant dans une zone ennemie, appliquez les résultats de l'embuscade avant le second mouvement.*

**Assaut — Hideyoshi**



**Un seul assaut dans une combinaison ■**

- \* Choisissez un groupe d'unités
- \* Ces unités peuvent effectuer une action deux fois consécutivement

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu. Si ces unités font l'objet d'une "embuscade" en entrant dans une zone ennemie, appliquez les résultats de l'embuscade avant le second mouvement.*

**Assaut — Hideyoshi**



**Un seul assaut dans une combinaison ■**

- \* Choisissez un groupe d'unités
- \* Ces unités peuvent effectuer une action deux fois consécutivement

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu. Si ces unités font l'objet d'une "embuscade" en entrant dans une zone ennemie, appliquez les résultats de l'embuscade avant le second mouvement.*

**Renforts — Hideyoshi**



**Un seul renfort dans une combinaison ■**

- \* Avancez le marqueur renfort d'une case sur la piste des renforts.
- \* Un groupe de renforts peut rentrer sur la carte en se déplaçant vers une zone d'entrée

*Conditions: 1 seule carte par tour (exception: à Shizugatake, une seconde carte de renforts sert pour effectuer les trahisons)*

**Renforts — Hideyoshi**



**Un seul renfort dans une combinaison ■**

- \* Avancez le marqueur renfort d'une case sur la piste des renforts.
- \* Un groupe de renforts peut rentrer sur la carte en se déplaçant vers une zone d'entrée

*Conditions: 1 seule carte par tour (exception: à Shizugatake, une seconde carte de renforts sert pour effectuer les trahisons)*

**Embuscade — Hideyoshi**



**Ne peut être combinée avec d'autres cartes ■**

- \* Les unités actives (*face non activée*) dans la zone peuvent attaquer les unités ennemies qui viennent de rentrer dans la zone.
- \* Les unités attaquant durant l'embuscade ne sont pas retournées (*restent sur face non-activée*)

*Condition: à utiliser lorsque l'ennemi rentre dans une zone occupée par vos unités. La déclaration de l'embuscade s'effectue à la fin du mouvement adverse.*

**Embuscade — Hideyoshi**



**Ne peut être combinée avec d'autres cartes ■**

- \* Les unités actives (*face non activée*) dans la zone peuvent attaquer les unités ennemies qui viennent de rentrer dans la zone.
- \* Les unités attaquant durant l'embuscade ne sont pas retournées (*restent sur face non-activée*)

*Condition: à utiliser lorsque l'ennemi rentre dans une zone occupée par vos unités. La déclaration de l'embuscade s'effectue à la fin du mouvement adverse.*

**Colonne volante- Hideyoshi**



**Une seule colonne dans une combinaison** ■

- \* Choisissez 2 groupes d'unités
- \* L'un après l'autre, chacun des groupes effectue une action

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

09/32

**Colonne volante- Hideyoshi**



**Une seule colonne dans une combinaison** ■

- \* Choisissez 2 groupes d'unités
- \* L'un après l'autre, chacun des groupes effectue une action

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

10/32

**Colonne volante- Hideyoshi**



**Une seule colonne dans une combinaison** ■

- \* Choisissez 2 groupes d'unités
- \* L'un après l'autre, chacun des groupes effectue une action

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

11/32

**Colonne volante- Hideyoshi**



**Une seule colonne dans une combinaison** ■

- \* Choisissez 2 groupes d'unités
- \* L'un après l'autre, chacun des groupes effectue une action

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

12/32

**Tir- Hideyoshi**



**Un seul tir dans une combinaison** ■

- \* Choisissez 1 groupe d'unités
- \* Ce groupe peut engager le combat avec une zone adjacente

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

27/32

**Tir- Hideyoshi**



**Un seul tir dans une combinaison** ■

- \* Choisissez 1 groupe d'unités
- \* Ce groupe peut engager le combat avec une zone adjacente

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

28/32

**Tir- Hideyoshi**



**Un seul tir dans une combinaison** ■

- \* Choisissez 1 groupe d'unités
- \* Ce groupe peut engager le combat avec une zone adjacente

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

29/32

**Tir- Hideyoshi**



**Un seul tir dans une combinaison** ■

- \* Choisissez 1 groupe d'unités
- \* Ce groupe peut engager le combat avec une zone adjacente

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

30/32



**Ralliement — Hideyoshi**



**Un seul ralliement dans une combinaison ■**

- \* Choisissez un groupe d'unités sur leur verso (*face activée*)
- \* Remettez les tous sur leur recto (*face non activée*)

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

19/32

**Ralliement — Hideyoshi**



**Un seul ralliement dans une combinaison ■**

- \* Choisissez un groupe d'unités sur leur verso (*face activée*)
- \* Remettez les tous sur leur recto (*face non activée*)

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

20/32

**Ralliement — Hideyoshi**



**Un seul ralliement dans une combinaison ■**

- \* Choisissez un groupe d'unités sur leur verso (*face activée*)
- \* Remettez les tous sur leur recto (*face non activée*)

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

21/32

**Ralliement — Hideyoshi**



**Un seul ralliement dans une combinaison ■**

- \* Choisissez un groupe d'unités sur leur verso (*face activée*)
- \* Remettez les tous sur leur recto (*face non activée*)

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

22/32

**Assaut — Shibata/Akechi**



**Un seul assaut dans une combinaison ■**

- \* Choisissez un groupe d'unités
- \* Ces unités peuvent effectuer une action deux fois consécutivement

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu. Si ces unités font l'objet d'une "embuscade" en entrant dans une zone ennemie, appliquez les résultats de l'embuscade avant le second mouvement.*

5/32

**Assaut — Shibata/Akechi**



**Un seul assaut dans une combinaison ■**

- \* Choisissez un groupe d'unités
- \* Ces unités peuvent effectuer une action deux fois consécutivement

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu. Si ces unités font l'objet d'une "embuscade" en entrant dans une zone ennemie, appliquez les résultats de l'embuscade avant le second mouvement.*

6/32

**Assaut — Shibata/Akechi**



**Un seul assaut dans une combinaison ■**

- \* Choisissez un groupe d'unités
- \* Ces unités peuvent effectuer une action deux fois consécutivement

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu. Si ces unités font l'objet d'une "embuscade" en entrant dans une zone ennemie, appliquez les résultats de l'embuscade avant le second mouvement.*

7/32

**Assaut — Shibata/Akechi**



**Un seul assaut dans une combinaison ■**

- \* Choisissez un groupe d'unités
- \* Ces unités peuvent effectuer une action deux fois consécutivement

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu. Si ces unités font l'objet d'une "embuscade" en entrant dans une zone ennemie, appliquez les résultats de l'embuscade avant le second mouvement.*

8/32



**Colonne volante- Shibata/Akechi**



**Une seule colonne dans une combinaison** ■

- \* Choisissez 2 groupes d'unités
- \* L'un après l'autre, chacun des groupes effectue une action

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

**Colonne volante- Shibata/Akechi**



**Une seule colonne dans une combinaison** ■

- \* Choisissez 2 groupes d'unités
- \* L'un après l'autre, chacun des groupes effectue une action

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

**Tir- Shibata/Akechi**



**Un seul tir dans une combinaison** ■

- \* Choisissez 1 groupe d'unités
- \* Ce groupe peut engager le combat avec une zone adjacente

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

**Tir- Shibata/Akechi**



**Un seul tir dans une combinaison** ■

- \* Choisissez 1 groupe d'unités
- \* Ce groupe peut engager le combat avec une zone adjacente

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

**Embuscade — Shibata/Akechi**



**Ne peut être combinée avec d'autres cartes** ■

- \* Les unités actives (*face non activée*) dans la zone peuvent attaquer les unités ennemies qui viennent de rentrer dans la zone.
- \* Les unités attaquant durant l'embuscade ne sont pas retournées (*restent sur face non-activée*)

*Condition: à utiliser lorsque l'ennemi rentre dans une zone occupée par vos unités. La déclaration de l'embuscade s'effectue à la fin du mouvement adverse.*

**Embuscade — Shibata/Akechi**



**Ne peut être combinée avec d'autres cartes** ■

- \* Les unités actives (*face non activée*) dans la zone peuvent attaquer les unités ennemies qui viennent de rentrer dans la zone.
- \* Les unités attaquant durant l'embuscade ne sont pas retournées (*restent sur face non-activée*)

*Condition: à utiliser lorsque l'ennemi rentre dans une zone occupée par vos unités. La déclaration de l'embuscade s'effectue à la fin du mouvement adverse.*

**Ralliement — Shibata/Akechi**



**Un seul ralliement dans une combinaison** ■

- \* Choisissez un groupe d'unités sur leur verso (*face activée*)
- \* Remettez les tous sur leur recto (*face non activée*)

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*

**Ralliement — Shibata/Akechi**



**Un seul ralliement dans une combinaison** ■

- \* Choisissez un groupe d'unités sur leur verso (*face activée*)
- \* Remettez les tous sur leur recto (*face non activée*)

*Conditions: à utiliser durant sa propre phase de jeu*