

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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.

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.

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.

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.

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

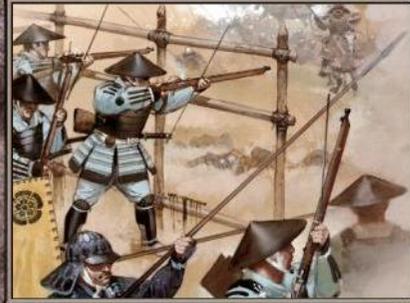


Un seul tir dans une combinaison ■

- * 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