



Hideyoshi, Batailles au sommet

Publié avec le magazine japonais Game journal 26

Table des matières

1. 1. Introduction.....	1	9. Calculer les dommages.....	4
2. Composants.....	1	10. Appliquer les dommages.....	4
3. Préparation du jeu.....	2	11. Renfort.....	4
4. Séquence de jeu.....	2	12. Contrôle de zone.....	4
5. Mener votre action.....	2	13. Conditions de victoire.....	4
6. Actions des cartes.....	3	14. Règles optionnelles.....	4
7. Mouvement.....	3	15. Scénarios.....	5
8. Attaque.....	3	16. Questions et réponses.....	7

1. Introduction

Ce jeu couvre les deux batailles les plus importantes ayant permis à Hashiba Hideyoshi (futur Toyotomi Hideyoshi) de prendre le contrôle du Japon, Yamazaki et Shizugatake. Les deux jeux sont joués avec un joueur Hideyoshi contre un joueur anti-Hideyoshi, chacun cherchant à atteindre les conditions de victoire de chaque bataille.

2. Composants

Ce jeu contient les éléments ci-dessous. Vous devez aussi vous procurer 2 dés à 6 faces.

- Un livret de règle
- Une planche de 198 pions
- Un paquet de 32 cartes d'action
- 2 cartes des batailles simulées

2.1 Pions

Séparez les pions entre unités et marqueurs.

Unités

1) Recto et verso

Chaque unité dispose d'un côté non activée (recto) et d'un côté activé (verso).

Le côté non activée montre que l'unité n'a pas été activée jusqu'à présent et est disponible pour être activé.
Le côté activé montre que l'unité a déjà été activée ce tour et n'est plus disponible pour une autre activation.

2) Unité GENERAL

Ce type d'unité contient les informations suivantes :

- Nom: le nom du général (en idéogramme)
- Etendard de clan: l'étendard de famille/clan du général
- Facteur d'attaque: cette valeur est utilisée pour le combat
- Facteur commandement: c'est le nombre maximal d'unité d'armée que ce général peut commander dans une attaque.

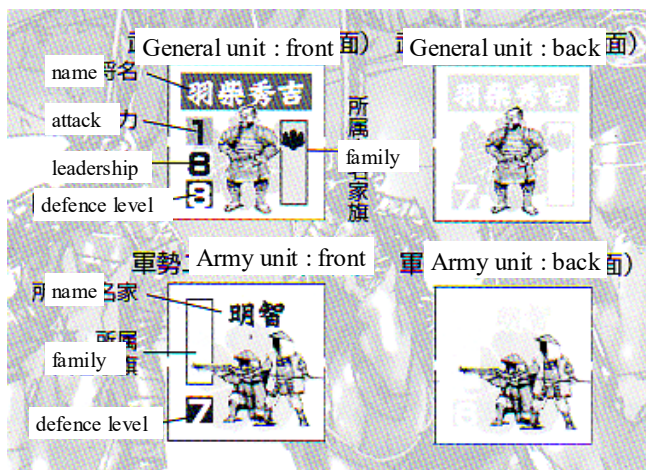
Niveau de défense: cette valeur est utilisée pour appliquer les dommages adverses

3) Unité ARMEE

Nom: le nom du clan d'appartenance de l'unité (en idéogramme)

Etendard de clan: l'étendard du clan de l'unité

Niveau de défense: cette valeur est utilisée pour appliquer les dommages adverses



Marqueurs

Marqueur de contrôle : ce type de marqueurs est utilisé pour montrer le contrôle des zones.

Marqueur de renfort : il est placé sur la piste des renforts et est utilisé pour montrer l'état actuel des renforts de Hideyoshi.

Marqueur de tour : il est placé sur la piste des tours et utilisé pour afficher le tour de jeu en cours.

2.2 Carte des batailles

Zones

Les cartes sont divisées en zones.

1) Les types: il y a 3 types de zones.

Plaine

Colline

Sommet (Shizugatake et Tennōzan)

2) Les données des zones

Nom: chaque région a son nom écrit en japonais

Placement initial: certaines zones ont des informations de placement décrivant le nom des unités qui doivent y être placés au début du jeu.

Routes: elles sont imprimées sur la carte par souci historique mais n'ont aucune fonction dans le jeu.

Honjin: poste de commandement de chaque armée. Ces zones sont utilisées pour la détermination de la victoire.

Barrière de défense: uniquement sur la carte de Shizugatake, ces zones ont un niveau intrinsèque de défense de 9.

Flèche de renfort: ces flèches montrent par où les renforts peuvent entrer sur la carte.

Marque de contrôle: ces marques montrent le contrôle des zones au début de la partie.

Pistes et encadrés

Piste d'enregistrement des tours : cette piste contient le marqueur tour et est utilisée pour afficher le tour en cours.

Piste d'enregistrement des renforts : cette piste avec un marqueur de renfort est utilisée pour indiquer l'état des renforts. Le joueur Hideyoshi est invité à poser ses unités de renfort sur cette piste lors du placement initial pour plus de commodité.

2.3 Cartes d'action

Séparez les cartes de Hideyoshi de celles du camp anti-Hideyoshi.

3. Préparation du jeu

- 1) Vous devez choisir la bataille et déterminer qui joue quel côté.
- 2) Chaque joueur doit mettre en place ses unités sur la carte et sur la piste, comme décrit par la bataille.
- 3) Chaque joueur met en place ses cartes devant lui.
- 4) Placez le marqueur de renfort sur la première case de la piste d'enregistrement de renfort.
- 5) Placez le marqueur de tour sur la première case de la piste d'enregistrement du tour.

4. Séquence de jeu

Répétez chacune des séquences ci-après à chaque tour de jeu.

- 1) Chaque joueur choisit librement ses cartes dans son paquet pour le tour en cours.
- 2) Chaque joueur joue alternativement l'une de ses cartes choisies durant sa phase du tour. Le premier joueur du premier tour est déterminé par la règle de bataille. Après le premier tour, le joueur qui contrôle la zone du sommet au début de chaque tour peut choisir de jouer en premier ou en deuxième.
- 3) A votre phase, si vous voulez ne pas jouer de carte ou si vous n'avez pas de carte, vous pouvez passer. Si les deux joueurs passent consécutivement, le tour se termine.
- 4) Si le tour se termine, vous devez effectuer les actions suivantes avant de passer au tour suivant.

Les deux joueurs retournent la totalité de leurs unités sur leur côté non activée (recto).

Toutes les cartes doivent revenir dans le paquet de cartes de chaque joueur.

Déplacez le marqueur tour à l'espace suivant.

5. Mener votre action

Pendant votre phase, vous pouvez jouer une de vos cartes dans votre main (sélectionnées au début de chaque tour) pour faire mener des actions à vos unités.

Vous pouvez jouer une carte qui indique «à utiliser durant sa propre phase de jeu» et mener l'action décrite sur la carte.

Vous pouvez jouer une de vos cartes en montrant son dos (c'est à dire sans révéler la carte), choisir un groupe d'unité et mener une action avec eux.

Dans les deux cas, la carte jouée doit être défaussée.

5.1 Sélectionner un groupe

Vous pouvez librement choisir une zone sur la carte, et choisir librement les unités dans cette zone. Vous pouvez sélectionner autant d'unités que vous le souhaitez. Si possible, vous pouvez sélectionner toutes les unités de la zone.

Les unités sélectionnées sont appelés un "Groupe".

Toutes les unités sélectionnées doivent être côté recto (non activé). Exception: carte «ralliement».

Vous pouvez effectuer une seule action avec ce groupe. Exception: carte «assaut».

Une fois l'action effectuée, vous devez retourner toutes les unités qui ont participé à l'action sur leur verso (activé).

Vous devez effectuer la même action avec toutes les unités du groupe.

5.2 Comment mener une action

- 1) Lors de votre phase, un seul groupe peut agir et effectuer une seule action. Exception: actions combinées, carte « Assaut ».
- 2) Dans une action, vous pouvez effectuer soit un mouvement, soit une attaque. Exception: cartes «ralliement» et « embuscade ».
- 3) Vous devez effectuer la même action avec toutes les unités du groupe.
- 4) Retournez toutes les unités qui ont agi de leur côté opposé après leur action. Exception: carte « ralliement », carte « embuscade ».

6. Actions des cartes

Les indications sur la carte remplacent toujours la règle ordinaire. S'il n'y a pas de description détaillée sur la carte, appliquez la règle normale pour les détails.

6.1 Types d'actions de carte

- 1) Des actions combinées et des actions « assaut » peuvent augmenter le nombre de vos actions en une seule phase. Vous pouvez choisir n'importe quel type d'action pour chacune des actions librement.
- 2) l'action « feu » est un type spécial d'action attaque où vous pouvez attaquer une zone adjacente.
- 3) l'action « renfort » est un type spécial d'action où vous déplacez un groupe de l'extérieur de la carte pour entrer sur la carte.
- 4) l'action « ralliement » est un type spécial d'action différent de mouvement et attaque.
- 5) Embuscade n'est en fait pas une action. « Embuscade » est menée au cours d'une action du joueur adverse.
- 6) Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte action « renfort » pendant un tour. Exception: voir Shizugatake.

6.2 Combinaison (voir Q & R)

- 1) Pendant votre phase, vous pouvez combiner plusieurs cartes en même temps. Votre phase s'achève alors avec le jeu de la dernière carte.
- 2) Vous devez choisir les cartes que vous souhaitez combiner avant de les jouer.
- 3) Vous ne pouvez pas combiner le même type de carte. En d'autres termes, vous ne pouvez pas jouer deux ou plusieurs fois la même carte dans une combinaison.

Par exemple: un joueur peut choisir de jouer 5 cartes « colonne volante », « renforts », « tir », « assaut » et « feu ». Si deux groupes utilisent « colonne volante », la prochaine action peut être effectuée par l'un des deux groupes. Si ce groupe est rallié, avec un « assaut », il peut faire alors 3 actions de suite.

- 4) « Embuscade » ne peut jamais être combinée avec d'autres cartes.

7. Mouvement

- 1) Chaque groupe peut se déplacer de 2 points de mouvement maximum en une seule action.

Le groupe doit utiliser 1 point de mouvement pour se déplacer d'une zone.

Si le groupe pénètre dans une zone occupée par l'ennemi, il doit utiliser 2 points de mouvement pour entrer.

Si le groupe souhaite quitter une zone occupée par l'ennemi, il doit utiliser 2 points de mouvement pour sortir.

Les conditions ci-dessus sont jugées au moment du mouvement.

- 2) Pour entrer dans une zone de colline ou la zone sommet, le groupe doit débiter son action adjacent à la zone. Puis il doit arrêter son mouvement immédiatement après être entré dans la zone.
- 3) Pour chaque action de mouvement, toutes les unités du groupe doivent commencer le mouvement ensemble dans la même zone et y mettre fin ensemble dans une même zone.
- 4) La limite d'empilement dans une zone pour un camp est de 10 unités au maximum. On ne peut jamais mener un mouvement en violation de cette règle. Si le groupe ne dispose pas de suffisamment de points de mouvement pour bouger vers une zone, il ne peut pas entrer dans la zone.

8. Attaque

- 1) Seule une unité « Général » peut attaquer les unités ennemies dans la même zone. Exception: la carte « Feu » et « Embuscade ».

Lors d'une attaque, tous les généraux dans un groupe doivent attaquer la même zone.

Pendant cette attaque, si le groupe comprend plusieurs généraux, chaque général doit effectuer sa propre attaque. Le joueur peut choisir l'ordre d'attaque librement.

Si l'une des attaques n'a pas d'ennemi dans la zone cible (en raison d'attaques précédentes), l'attaque est annulée (en d'autres termes, vous ne pouvez pas désigner une nouvelle cible).

Mais, dans le cas ci-dessus, vos unités d'attaque annulée ne sont pas considérées activées, et ne sont pas retournées sur leur verso.

- 2) Des unités « Armée » ne peuvent pas attaquer toutes seules. Elles peuvent attaquer pour soutenir leurs généraux. Exception: la carte « Feu » et « Embuscade ».

Lors de la première attaque de votre action, vous devez décider quelles armées soutiennent tel ou tel Général dans le groupe.

Chaque Général peut attaquer avec des unités Armées dont le nombre est égal ou inférieur à sa valeur de commandement.

Chaque Général ne peut attaquer qu'avec les unités Armées de son clan.

- 3) la façon de résoudre l'attaque

Voir 9.0 pour calculer les dégâts de l'attaque.

Voir 10 pour appliquer les dégâts causés par l'attaque.

Si vous attaquez avec plus d'un général dans un groupe, vous devez calculer tous les dommages d'attaques de ces généraux et puis les additionner avant d'appliquer les dégâts.

9. Calculer les dommages

- 1) Lorsque vous effectuez une attaque, lancez 2 dés à 6 faces et ajoutez les modificateurs ci-dessous

Valeur d'attaque du général	+ X
Chaque couple de deux unités Armée en support apporte	+1
Si tir de sommet vers plaine	+2
Si tir de sommet vers colline	+1
Si tir de colline vers plaine	+1
Si tir de plaine vers colline	-1
Si tir de colline vers sommet	-1
Si tir de plaine vers sommet	-2

- 2) Du résultat ci-dessus, déduire le plus haut niveau de défense des unités ennemies de la zone ciblée. Si ce résultat est supérieur à zéro, la différence est appliquée en dommage.
- 3) S'il y a une barrière défensive dans la zone ciblée, le défenseur peut utiliser sa valeur de défense "9" au lieu de la valeur de l'unité.
- 4) Si le résultat est négatif, l'attaque est sans effet.

10. Appliquer les dommages

10.1 Principe

S'il y a des dommages durant l'attaque, le propriétaire des unités doit infliger les dommages en respectant les règles ci-dessous.

1) 1 dommage

Retourner une unité non-active (recto) sur son côté activée (verso)

Retraiter une unité déjà activée (verso) vers une zone adjacente.

2) 2 dommages

Éliminer une unité déjà activée (verso) du jeu.

Retourner une unité non-activée (recto), puis la retraiter vers une zone adjacente.

3) 3 dommages

Éliminer une unité non activée (recto) du jeu.

10.2 Priorité

- 1) Vous devez choisir les pertes dans l'ordre ci-dessous. Vous devez d'abord retourner les unités non activées (recto). Tant que vous avez une unité non activée, vous ne pouvez pas choisir une autre méthode.

Vous devez ensuite faire retraiter vos unités. Tant que vous avez une unité qui peut retraiter pour absorber un dommage, vous ne pouvez pas choisir de supprimer une unité.

Vous pouvez choisir d'éliminer les unités comme votre dernière option.

- 2) Tant que vous respectez les priorités ci-dessus, vous pouvez choisir n'importe quelle unité.
- 3) Tous les dommages doivent être appliqués si possible. Si vous supprimez la dernière unité et qu'il y a des dommages restants, il n'y a pas d'autres effets.

10.3 Retraite

Si vous choisissez de retraiter une unité, vous devez la faire retraiter vers une zone sous votre contrôle. Si vous n'avez pas une de ces zones adjacentes, vous devez éliminer l'unité du jeu.

Si vous retraits vos unités, vous devez choisir la zone sous votre contrôle qui est adjacente au nombre de zones contrôlées par l'ennemi le plus petit d'abord. En cas d'égalité, vous pouvez choisir l'une des zones.

Si le résultat du recul cause un sur-empilement, vous devez choisir une autre zone d'abord. S'il n'y a pas d'autre option, vous pouvez reculer d'une zone supplémentaire. Si vous n'avez pas cette option, éliminez l'unité du jeu.

11. Renfort

- 1) Si Hideyoshi joue une carte « Renfort », il peut recevoir un groupe en renfort.
- 2) Si vous jouez une carte action de « renfort », vous pouvez déplacer le marqueur de renfort sur sa piste d'une case vers la droite et recevoir les renforts placés dans la case atteinte.
- 3) Pour vos unités de renfort reçus, vous pouvez effectuer une action mouvement pour entrer sur la carte. Vous devez dépenser 1 point de mouvement pour entrer dans une des zones de renfort. Si la zone est occupée par l'ennemi, il faut dépenser 2 points de mouvement comme pour un mouvement régulier.
- 4) Si vous n'avez pas de zone d'entrée possible, le renfort ne peut pas entrer sur la carte. Dans ce cas, ils peuvent entrer quand ils auront une zone d'entrée disponible plus tard.

12. Contrôle de zone

- 1) Au début de la bataille, Hideyoshi contrôle les zones qui sont marquées du symbole de la famille de Hideyoshi. Akechi ou Shibata contrôle les zones qui ont les symboles de la famille Akechi ou Shibata, respectivement.
- 2) Pendant le jeu, si un joueur a une unité dans une zone et son adversaire n'en a pas, le propriétaire de l'unité prend le contrôle de la zone. Le joueur place son marqueur de contrôle dans cette zone.

13. Conditions de victoire

- 1) Si un joueur prend le contrôle d'une zone Honjin (本陣) de son adversaire pendant le jeu, le joueur gagne immédiatement la bataille.
- 2) Si un joueur détruit un Taishō adverse ou force un Taishō adverse à retraiter, le joueur gagne immédiatement la bataille.
- 3) À la fin de la bataille, si aucun joueur n'a réalisé une des conditions de victoire ci-dessus, le joueur qui réalise les conditions décrites dans la règle spéciale de chaque bataille gagne la bataille.

14. Règles optionnelles

Si vous pensez que la bataille est déséquilibrée, vous pouvez appliquer l'une des règles ci-dessous sur la base d'un accord mutuel.

14.1 Enchères

Avant la bataille, les deux joueurs choisissent secrètement le nombre de tours au bout desquels il croit pouvoir

atteindre la victoire. Les deux joueurs révèlent simultanément leur offre.

Celui qui soumet le plus petit nombre obtient le droit de jouer Hideyoshi. La bataille se termine à la fin du nombre de tours choisi au lieu du nombre de tours régulier.

Si les deux joueurs font la même offre, utilisez ce nombre de tours. Le joueur Hideyoshi est déterminé au hasard.

14.2 Modifier la limite de la main

En règles générales, Hideyoshi peut avoir 4 cartes du même type dans sa main au maximum et le joueur anti-Hideyoshi joueur peut en avoir 2 du même type dans sa main au maximum. Vous pouvez éliminer une de ces limites. Mais, dans ce cas, vous devez préparer des cartes supplémentaires.

15. Scénarios

15.1 Tennōzan (Yamazaki)

Utilisez la carte de Tennōzan.

Le joueur Hideyoshi prend aussi les pions Ikeda, Hori, Nakagawa, Takayama, Niwa et Oda. Le joueur Akechi ne prend que les pions Akechi.

1) Fin de tour

Le jeu s'arrête à la fin du tour 12. Mais, si Hideyoshi perd un de ses généraux, la bataille est raccourcie d'un tour pour chaque général perdu. Hideyoshi est le premier joueur du premier tour.

2) Taille des mains de cartes

A chaque tour, le joueur Akechi peut choisir un nombre déterminé de cartes (voir ci-dessous) librement de son paquet de cartes.

S'il contrôle la zone du sommet de Tennōzan, il peut choisir 6 cartes. Dans le cas contraire, il peut choisir seulement 4 cartes. Dans les deux cas, si l'une des unités de Hideyoshi est dans une zone au-delà de la ligne de défense finale d'Akechi sur la carte (en pointillé), il peut augmenter la taille de sa main d'une carte supplémentaire. A chaque tour, le joueur Hideyoshi joueur peut choisir 3 cartes plus une carte pour chaque case franchie sur sa piste de renfort, librement de son paquet de cartes. Mais, les cartes supplémentaires ne peuvent dépasser 5. Donc, 8 cartes au total est sa taille de main maximale.

3) Zone de Honjin (本陣)

Hideyoshi n'a pas de Honjin

Akechi a son Honjin sur Onbō-zuka.

4) Unité de Taishō

Le taishō de Hideyoshi est Hashiba Hideyoshi.

Le taishō Anti-Hideyoshi est Akechi Mitsuhide.

5) Victoire indécise à la fin du jeu

Si aucun joueur ne peut atteindre les conditions de victoire à la fin du dernier tour de jeu, le joueur Akechi gagne la bataille.

Lexique japonais

Zones

西北東南 Ouest Nord Est Sud
 東大寺 Tōdai-ji
 至山陽道 vers la route de Sanyo
 無水瀨 Minase
 椎尾神社 sanctuaire de Shio
 雛宮八幡宮 Hina-miya Hachiman-miya
 天王山 Tennō-zan ou Mont Tennō
 宝寺 Takara-dera nord et sud
 山崎 Yamazaki; -Sud et -Est
 大山崎 Oyamazaki
 酒解神社 sanctuaire de Sakatoke
 観音寺 Kannon-ji
 小倉神社 sanctuaire d'Ogura
 円明寺 Enmyōji ; -est
 円明寺河口 Enmyōji-embouchure
 下植野 Shimoueno ; -est
 至京 vers Kyō, vers la capitale
 御坊塚 Onbō-zuka
 本陣 Honjin
 至鳥羽 vers Toba
 淀川 Yodo-gawa

Généraux

羽柴秀吉 Hashiba Hideyoshi
 羽柴秀長 Hashiba Hidenaga
 黒田官兵衛 Kuroda Kanbei
 神子田正治 Mikoda Masaharu
 中川清秀 Nakagawa Kiyohide
 高山重友 Takayama Shigetomo
 木村重滋 Kimura Shigekore
 加藤光泰 Katō Mitsuyasu
 池田恒興 Ikeda Tsuneoki
 中村一氏 Nakamura Kazuujī
 堀秀政 Hori Hidemasa
 丹羽長秀 Niwa Nagahide
 織田信孝 Oda Nobutaka
 明智光秀 Akechi Mitsuhide
 並河掃部 Nabika Kamon
 松田政近 Matsuda Masachika
 伊勢貞興 Ise Sadaoki
 諏訪盛直 Suwa Morinao
 御牧兼顯 Mimaki Kaneaki
 斎藤利三 Saitō Toshimitsu
 柴田勝定 Shibata Katsusada
 津田信春 Tsuda Nobuharu
 阿閉貞征 Atsuji Sadayuki
 明智茂朝 Akechi Shigetomo

15.2 Shizugatake

Utilisez la carte de Shizugatake.

Le joueur Hideyoshi prend aussi les pions Hori, Nakagawa, Takayama, Ogawa et Niwa.

Le joueur Shibata prend aussi les pions Maeda, Kanamori et Fuwa.

1) Fin de tour

Le jeu s'arrête à la fin du tour 10. Mais, le jeu est raccourci d'un tour pour chacune des raisons suivantes :

Si Shibata contrôle 3 zones de la Hokkoku-Kaidō à n'importe quel moment durant le jeu.

Si Shibata joueur contrôle la zone d'Iwasakiyama à n'importe quel moment durant le jeu.

2) Taille des mains

A chaque tour, Shibata peut choisir un nombre déterminé de cartes librement de son paquet de cartes.

Au tour 1, il peut choisir 8 cartes.

Après le tour 1, il peut choisir 4 cartes et

- S'il contrôle la zone de sommet de Shizugatake, rajouter une carte.
- Si Hideyoshi n'est pas sur la carte, rajouter une carte

A chaque tour, le joueur Hideyoshi peut choisir 4 cartes plus une carte pour chaque case de renfort atteinte, librement de son paquet de cartes. Mais, les cartes supplémentaires ne peuvent dépasser 4. Donc, 8 cartes au total est sa taille de main maximale. Les cases vides du parcours de renfort (entre la case de départ et la case du premier renfort) ne rapporte ni renforts, ni carte supplémentaires.

3) Placement des renforts

Hideyoshi peut placer l'un des renforts ci-dessous dans chaque espace marqué de 1 à 4 sur la piste de renfort.

Hashiba Hideyoshi et 8 unités

Nakamura Kazuui, Katō Mitsuyasu et 8 unités Hashiba

Yamauchi Kazutoyo, Asano Nagamasa, Ikoma Masachika et 6 unités Hashiba

Fukushima Masanori, Katō Kiyomasa, Katō Yoshiaki, Katagiri Naomori, Wakisaka Yasuharu, Hirano Nagayasu et Nukaya Takenori

4) Zone de Honjin (本陣)

Les Honjin de Hideyoshi sont Tagami-yama et Sane-yama

Le Honjin de Shibata est Yanagase

5) Unité de Taishō

Les taishō de Hideyoshi sont Hashiba Hideyoshi et Hashiba Hidenaga.

Le taishō Anti-Hideyoshi est Shibata Katsuei.

6) Règle spéciale au tour 1

Shibata est le premier joueur du premier tour

Shibata attaque avec un modificateur de +1 durant toutes ses attaques du tour.

7) Condition de victoire spéciale

En plus de condition de victoire régulière dans 13.0, Shibata peut gagner s'il contrôle les 4 zones de la route d'Hokkoku-kaidō.

8) Victoire indécise à la fin du jeu

Si aucun joueur ne peut atteindre les conditions de victoire à la fin du dernier tour de jeu, le joueur qui contrôle plus de zones de la Hokkoku-kaidō que son adversaire gagne la bataille. Si les deux joueurs contrôlent 2 zones de la Hokkoku-Kaidō, le joueur qui a perdu le moins d'unités gagne la bataille. Si l'égalité persiste, la bataille se termine par un match nul.

9) Trahison

Si Hashiba Hideyoshi est sur la carte, Hideyoshi peut choisir une deuxième carte « renfort » dans sa main. Dans ce cas seulement, il peut jouer la deuxième carte action de renfort pendant le tour.

Si Hideyoshi joue cette seconde carte renfort, il peut choisir l'un des groupes ci-dessous.

a) Maeda Toshiie + 4 unités Maeda

b) Kanamori Nagachika + 2 unités Kanamori

c) Fuwa Katsumitsu +2 unités Fuwa

Le groupe d'unités choisies doit être retournée si les unités ne sont pas activées, ou retirés du jeu s'ils sont déjà activés. Les unités retirées par cette méthode ne sont pas pris en compte lors du calcul des pertes au moment de décider de la victoire.

Cette seconde carte d'action « renfort » ne fera jamais avancer le marqueur de renfort et ne donnera pas d'unités en renfort à Hideyoshi.

En outre, si le marqueur sur la piste des renforts est déjà sur le 4^{ème} espace de renfort, Hideyoshi peut toujours choisir de mettre 2 cartes renforts dans sa main. Dans ce cas, la carte du premier renfort n'aura pas d'effet du tout.

Lexique japonais

Zones

新谷山 Shintani-yama

柳ヶ瀬 Yanagase

椽谷山 Tochtani-yama

左禰山 Sane-yama

狐塚 Kitsune-zuka

天伸山 Tenshin-yama

文室山 Fumuro-yama

神明山 Shinmei-yama

堂木山 Dōgi-yama

中之郷 Nakanogo

田上山 Tagami-yama

木之本 Kinomoto

黒田 Kuroda

田居 Tai

岩崎山 Iwasaki-yama

賤ヶ岳 Shizugatake

山梨子 Yamanashi

飯浦坂 Gan-no-ura-saka

権現坂 Gongen-saka

西 北 東 南 Ouest Nord Est Sud

余呉湖 Lac Yogo

琵琶湖 Lac Biwa

北国街道 Route de Hokkoku-kaidō

防御柵 Barrière de défense

Généraux

羽柴秀吉 Hashiba Hideyoshi

羽柴秀長 Hashiba Hidenaga

堀秀政 Hori Hidemasa

中川清秀 Nakagawa Kiyohide

高山重友 Takayama Shigetomo

木村重滋 Kimura Shigekore

小川祐忠 Ogawa Suketada

桑山重晴 Kuwayama Shigeharu

丹羽 clan Niwa

加藤光泰 Katō Mitsuyasu

中村一氏 Nakamura Kazuui

山内一豊 Yamauchi Kazutoyo

浅野長政 Asano Nagamasa

生駒親正 Ikoma Chikamasa

Les Sept Lances de Shizugatake
福島正則 Fukushima Masanori
加藤清正 Katō Kiyomasa
加藤嘉明 Katō Yoshiaki
片桐直盛 Katagiri Naomori
脇坂安治 Wakisaka Yasuharu
平野長泰 Hirano Nagayasu
糟屋武則 Kasuya Takenori
柴田勝家 Shibata Katsuie
原長頼 Hara Nagayori
徳山則秀 Tokuyama Norihide
前田利家 Maeda Toshiie
金森長近 Kanamori Nagachika
柴田勝政 Shibata Katsumasa
不破勝光 Fuwa Katsumitsu
佐久間盛政 Sakuma Morimasa
毛受勝照 Menjō Katsuteru



16. Questions et réponses

Attaques

Lors de la résolution de l'attaque, chaque attaque de général est résolue une par une. Dans ce cas, le joueur peut-il arrêter l'attaque au milieu de sa résolution? Vous ne pouvez arrêter l'attaque même si la zone est vide d'unités.

Assaut

Lors d'un assaut, est-il possible de déposer certaines unités du groupe entre la première action et deuxième action ?

Non, le même groupe effectue les deux actions consécutives.

Embuscade

Lors d'une embuscade, est-ce qu'un groupe entièrement sur son verso peut effectuer l'action embuscade? S'il n'y a pas d'unités sur la face recto dans la zone, on peut procéder à l'embuscade avec le côté verso (sans bonus).

Lors de la réalisation d'une embuscade dans une zone contenant déjà des unités ennemies, est-ce que toutes les unités ennemies subissent l'embuscade ou seulement celles qui viennent d'entrer dans la zone? Procéder à l'embuscade contre toutes les unités ennemies de la zone.

S'il y a barrière de défense, le groupe peut entrer utiliser sa valeur de défense contre une embuscade?

Si le joueur dont le groupe entre dans la zone contrôle cette zone, il peut utiliser la barrière de défense.

La main

Est la taille de la main augmenté ou diminué au cours d'un tour?

Non, taille de la main n'est pas modifiée durant le tour.

Renfort

Est-il possible de reporter une arrivée de renforts?

En partie oui, vous pouvez remettre à plus tard et ne pas jouer une carte action de renfort. Mais, une fois que vous jouez une carte renfort, il faut le mener et amener les renforts sur la carte s'ils sont disponibles.

Carte

Sur la carte de Shizugatake, est-ce que Tenjin-yama et Shinmei-san, ou Kitsune-zuka et Fumuro-yama sont adjacents ?

Non ces zones ne sont pas adjacentes.

Produit par GameJournal
Conçu par Tetsuya Nakamura
Traduit par Takashi Ishida en anglais et Bertrand Dossmann en français.