SEQUENCE ACTION

SEQUENCE COMBAT

	UNITES PAR KOKU	VALEUR DE COMBA
Daimyo	Ne peut pas être acheté	6
Archer	1	6
Sabreur	2	5
Ronin	2	5
Fusilier	2	4
Lancier	3	4
Ninja	PLUS HAUTE OFFRE	VOIR REGLES
Château	VOIR	REGLES
Fortification	VOIR	REGLES

1. P	lani	ifiez

- 2. Tirez les sabres
- 3. Construisez
- 4. Recrutez des unités
- 5. Engagez des ronins
- 6. Engagez le ninja7. Faites la guerre
- A. Déplacez les armées des daimyos
 - B. Déclarez les premières batailles
 - C. Menez les combats
 D. Mouvement final
- 8. Retirez les ronins
- 9. Collectez vos koku

LES JOUEURS JETTENT LE DE SIMULTANEMENT	RESULTAT DU DE (OU MOINS) NECESSAIRE POUR TOUCHER	
Archers	6	
Fusiliers	4	
Retirez les pertes		
Daimyos 6		
Sabreurs et ronins	5	
Lanciers	4	
Retirez les pertes		
Répetez la séquence		

jusqu'à ce que l'attaquant se retire de la bataille

ENGAGEZ DES RONINS

ENGAGEZ LE NINJA

TIREZ LES SABRES CONSTRUISEZ

RECRUTEZ DES UNITES

SEQUENCE ACTION

SEQUENCE COMBAT

	UNITES PAR KOKU	VALEUR DE COMBAT
Daimyo	Ne peut pas être acheté	6
Archer	1	6
Sabreur	2	5
Ronin	2	5
Fusilier	2	4
Lancier	3	4
Ninja	PLUS HAUTE OFFRE	VOIR REGLES
Château	VOIR	REGLES
Fortification	VOIR	REGLES

1. Pl	anifi	iez
-------	-------	-----

- 2. Tirez les sabres
- 3. Construisez
- 4. Recrutez des unités
- 5. Engagez des ronins
- 6. Engagez le ninja
- 7. Faites la guerre
 - A. Déplacez les armées des daimyos
 - B. Déclarez les premières batailles
 - C. Menez les combats
 - D. Mouvement final
- 8. Retirez les ronins
- 9. Collectez vos koku

LES JOUEURS JETTENT LE DE SIMULTANEMENT	RESULTAT DU DE (OU MOINS) NECESSAIRE POUR TOUCHER	
Archers	6	
Fusiliers	4	
Retirez les pertes		
Daimyos	6	
Sabreurs		
et ronins	5	
Lanciers	4	
Retirez les pertes		

TIREZ LES SABRES

CONSTRUISEZ

RECRUTEZ DES UNITES

ENGAGEZ DES RONINS ENGAGEZ LE NINJA

Répetez la séquence jusqu'à ce que l'attaquant se retire de la bataille

©1986 M.B. Co.

SEQUENCE ACTION

SEQUENCE COMBAT

	UNITES PAR KOKU	VALEUR DE COMBAT
Daimyo	Ne peut pas être acheté	6
Archer	1	6
sabreur	2	5
Ronin	2	5
Fusilier	2	4
Lancier	3	4
Ninja	PLUS HAUTE OFFRE	VOIR REGLES
Château	VOIR	REGLES
Fortification	VOIR	REGLES

1	DI	an	111	07
1.	1 1	an	111	L

- 2. Tirez les sabres
- 3. Construisez
- 4. Recrutez des unités
- 5. Engagez des ronins
- 6. Engagez le ninja
- 7. Faites la guerre
 - A. Déplacez les armées des daimyos
 - B. Déclarez les premières batailles
 - C. Menez les combats
 - D. Mouvement final
- 8. Retirez les ronins
- 9. Collectez vos koku

LES JOUEURS JETTENT LE DE SIMULTANEMENT	RESULTAT DU DE (OU MOINS) NECESSAIRE POUR TOUCHER	
Archers	6	
Fusiliers	4	
Retirez les pertes		
Daimyos	6	
Sabreurs		
et ronins	5	
Lanciers	4	
Retirez les pertes		

TIREZ LES SABRES

CONSTRUISEZ

RECRUTEZ DES UNITES

ENGAGEZ DES RONINS

Répetez la séquence jusqu'à ce que l'attaquant se retire de la bataille

ENGAGEZ LE NINJA

©1986 M.B. Co.

SEQUENCE ACTION

SEQUENCE COMBAT

	UNITES PAR KOKU	VALEUR DE COMBAT
Daimyo	Ne peut pas être acheté	6
Archer	1	6
Sabreur	2	5
Ronin	2	5
Fusilier	2	4
Lancier	3	4
Ninja	PLUS HAUTE OFFRE	VOIR REGLES
Château	VOIR	REGLES
Fortification	VOIR	REGLES

1.	Pl	lan	ifi	ez

- 2. Tirez les sabres
- 3. Construisez
- 4. Recrutez des unités
- 5. Engagez des ronins
- 6. Engagez le ninja
- 7. Faites la guerre
 - A. Déplacez les armées des daimyos
 B. Déclarez les premières batailles
 - C. Menez les combats
 - D. Mouvement final
- 8. Retirez les ronins
- 9. Collectez vos koku

LES JOUEURS JETTENT LE DE SIMULTANEMENT	RESULTAT DU DE (OU MOINS) NECESSAIRE POUR TOUCHER	
Archers	6	
Fusiliers	4	
Retirez les pertes		
Daimyos	6	
Sabreurs		
et ronins	5	
Lanciers	4	
Retirez les pertes		

TIREZ LES SABRES CONSTRUISEZ

RECRUTEZ DES UNITES

ENGAGEZ DES RONINS

Répetez la séquence jusqu'à ce que l'attaquant se retire de la bataille

ENGAGEZ LE NINJA

SEQUENCE ACTION

SEQUENCE COMBAT

	UNITES PAR KOKU	VALEUR DE COMBAT
Daimyo	Ne peut pas être acheté	6
Archer	1	6
Sabreur	2	5
Ronin	2	5
Fusilier	2	4
Lancier	3	4
Ninja	PLUS HAUTE OFFRE	VOIR REGLES
Château	VOIR REGLES	
Fortification	VOIR REGLES	

l.	Pl	an	ifi	ez

- 2. Tirez les sabres
- 3. Construisez
- 4. Recrutez des unités
- 5. Engagez des ronins
- 6. Engagez le ninja
- 7. Faites la guerre
 - A. Déplacez les armées des daimyos
 B. Déclarez les premières batailles
 - C. Menez les combats
 - D. Mouvement final
- 8. Retirez les ronins
- 9. Collectez vos koku

LES JOUEURS JETTENT LE DE SIMULTANEMENT	RESULTAT DU DE (OU MOINS) NECESSAIRE POUR TOUCHER	
Archers	6	
Fusiliers	4	
Retirez les pertes		
Daimyos	6	
Sabreurs		
et ronins	5	
Lanciers	4	
Retirez les pertes		

RECRUTEZ DES UNITES

Répetez la séquence jusqu'à ce que l'attaquant se retire de la bataille

TIREZ LES SABRES CONSTRUISEZ

ENGAGEZ DES RONINS ENGAGEZ LE NINJA

©1986 M.B. Co.