

GUIDE PLANNING

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. Planifiez
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	
Répétez la séquence jusqu'à ce que l'attaquant se retire de la bataille	

TIREZ LES SABRES

CONSTRUISEZ

RECRUTEZ DES UNITES

ENGAGEZ DES RONINS

ENGAGEZ LE NINJA

GUIDE PLANNING

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. Planifiez
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	
Répétez la séquence jusqu'à ce que l'attaquant se retire de la bataille	

TIREZ LES SABRES

CONSTRUISEZ

RECRUTEZ DES UNITES

ENGAGEZ DES RONINS

ENGAGEZ LE NINJA

GUIDE PLANNING

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. Planifiez
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	
Répétez la séquence jusqu'à ce que l'attaquant se retire de la bataille	

TIREZ LES SABRES

CONSTRUISEZ

RECRUTEZ DES UNITES

ENGAGEZ DES RONINS

ENGAGEZ LE NINJA

GUIDE PLANNING

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. Planifiez
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	
Répétez la séquence jusqu'à ce que l'attaquant se retire de la bataille	

TIREZ LES SABRES

CONSTRUISEZ

RECRUTEZ DES UNITES

ENGAGEZ DES RONINS

ENGAGEZ LE NINJA

GUIDE PLANNING

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. Planifiez
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	
Répétez la séquence jusqu'à ce que l'attaquant se retire de la bataille	

TIREZ LES SABRES

CONSTRUISEZ

RECRUTEZ DES UNITES

ENGAGEZ DES RONINS

ENGAGEZ LE NINJA