

PLANIFICATION

SEQUENCE ACTION

SEQUENCE COMBAT

	Unités par koku	Valeur de Combat
Daimyo	Ne peut pas être Acheté	6
Archer	1	6
Sabreur	2	5
Ronin	2	5
Arquebusier	2	4
Piquier	3	4
Ninja	N/A – Voir Règles	
Château	N/A – Voir Règles	
Forteresse	N/A – Voir Règles	

1. Planification
2. Détermination de l'Ordre du Tour
3. Construction
4. Recrutement des Unités
5. Recrutement des Ronin
6. Recrutement du Ninja
7. Faire la Guerre
 - A. Déplacement des Armées des Daimyos
 - B. Déclaration des Premières Batailles
 - C. Combat
 - D. Mouvement Final
8. Retrait des Ronin
9. Collecte des Koku

	Résultat nécessaire (ou -) pour toucher
Archers	6
Arquebusiers	4
Retirez les Pertes	
Daimyos	6
Sabreurs & Ronin	5
Piquiers	4
Retirez les Pertes	
Répétez la séquence jusqu'à ce que l'attaquant cesse la bataille	

ORDRE DU TOUR

CONSTRUCTION

RECRUTEMENT
UNITES

RECRUTEMENT
RONIN

RECRUTEMENT
NINJA

PLANIFICATION

SEQUENCE ACTION

SEQUENCE COMBAT

	Unités par koku	Valeur de Combat
Daimyo	Ne peut pas être Acheté	6
Archer	1	6
Sabreur	2	5
Ronin	2	5
Arquebusier	2	4
Piquier	3	4
Ninja	N/A – Voir Règles	
Château	N/A – Voir Règles	
Forteresse	N/A – Voir Règles	

1. Planification
2. Détermination de l'Ordre du Tour
3. Construction
4. Recrutement des Unités
5. Recrutement des Ronin
6. Recrutement du Ninja
7. Faire la Guerre
 - A. Déplacement des Armées des Daimyos
 - B. Déclaration des Premières Batailles
 - C. Combat
 - D. Mouvement Final
8. Retrait des Ronin
9. Collecte des Koku

	Résultat nécessaire (ou -) pour toucher
Archers	6
Arquebusiers	4
Retirez les Pertes	
Daimyos	6
Sabreurs & Ronin	5
Piquiers	4
Retirez les Pertes	
Répétez la séquence jusqu'à ce que l'attaquant cesse la bataille	

ORDRE DU TOUR

CONSTRUCTION

RECRUTEMENT
UNITES

RECRUTEMENT
RONIN

RECRUTEMENT
NINJA

PLANIFICATION

SEQUENCE ACTION

SEQUENCE COMBAT

	Unités par koku	Valeur de Combat
Daimyo	Ne peut pas être Acheté	6
Archer	1	6
Sabreur	2	5
Ronin	2	5
Arquebusier	2	4
Piquier	3	4
Ninja	N/A – Voir Règles	
Château	N/A – Voir Règles	
Forteresse	N/A – Voir Règles	

1. Planification
2. Détermination de l'Ordre du Tour
3. Construction
4. Recrutement des Unités
5. Recrutement des Ronin
6. Recrutement du Ninja
7. Faire la Guerre
 - A. Déplacement des Armées des Daimyos
 - B. Déclaration des Premières Batailles
 - C. Combat
 - D. Mouvement Final
8. Retrait des Ronin
9. Collecte des Koku

	Résultat nécessaire (ou -) pour toucher
Archers	6
Arquebusiers	4
Retirez les Pertes	
Daimyos	6
Sabreurs & Ronin	5
Piquiers	4
Retirez les Pertes	
Répétez la séquence jusqu'à ce que l'attaquant cesse la bataille	

ORDRE DU TOUR

CONSTRUCTION

RECRUTEMENT
UNITES

RECRUTEMENT
RONIN

RECRUTEMENT
NINJA

PLANIFICATION

SEQUENCE ACTION

SEQUENCE COMBAT

	Unités par koku	Valeur de Combat
Daimyo	Ne peut pas être Acheté	6
Archer	1	6
Sabreur	2	5
Ronin	2	5
Arquebusier	2	4
Piquier	3	4
Ninja	N/A – Voir Règles	
Château	N/A – Voir Règles	
Forteresse	N/A – Voir Règles	

1. Planification
2. Détermination de l'Ordre du Tour
3. Construction
4. Recrutement des Unités
5. Recrutement des Ronin
6. Recrutement du Ninja
7. Faire la Guerre
 - A. Déplacement des Armées des Daimyos
 - B. Déclaration des Premières Batailles
 - C. Combat
 - D. Mouvement Final
8. Retrait des Ronin
9. Collecte des Koku

	Résultat nécessaire (ou -) pour toucher
Archers	6
Arquebusiers	4
Retirez les Pertes	
Daimyos	6
Sabreurs & Ronin	5
Piquiers	4
Retirez les Pertes	
Répétez la séquence jusqu'à ce que l'attaquant cesse la bataille	

ORDRE DU TOUR

CONSTRUCTION

RECRUTEMENT
UNITES

RECRUTEMENT
RONIN

RECRUTEMENT
NINJA

PLANIFICATION

SEQUENCE ACTION

SEQUENCE COMBAT

	Unités par koku	Valeur de Combat
Daimyo	Ne peut pas être Acheté	6
Archer	1	6
Sabreur	2	5
Ronin	2	5
Arquebusier	2	4
Piquier	3	4
Ninja	N/A – Voir Règles	
Château	N/A – Voir Règles	
Forteresse	N/A – Voir Règles	

1. Planification
2. Détermination de l'Ordre du Tour
3. Construction
4. Recrutement des Unités
5. Recrutement des Ronin
6. Recrutement du Ninja
7. Faire la Guerre
 - A. Déplacement des Armées des Daimyos
 - B. Déclaration des Premières Batailles
 - C. Combat
 - D. Mouvement Final
8. Retrait des Ronin
9. Collecte des Koku

	Résultat nécessaire (ou -) pour toucher
Archers	6
Arquebusiers	4
Retirez les Pertes	
Daimyos	6
Sabreurs & Ronin	5
Piquiers	4
Retirez les Pertes	
Répétez la séquence jusqu'à ce que l'attaquant cesse la bataille	

ORDRE DU TOUR

CONSTRUCTION

RECRUTEMENT
UNITES

RECRUTEMENT
RONIN

RECRUTEMENT
NINJA