



















Nom du général	Photo	Coût/ force	Effet	Camp
Tokugawa Ieyasu		8	+1 action Tant que cette cartes est déployée, elle ne peut pas être la cible de pièges et donne +1 en force aux cartes loyales de la même rangée	est
Date Naomasa		7	+1 action Si c'est la première carte de la rangée, elle donne +1 en force à toutes les cartes loyales de la même rangée	est
Todo Takatora		7	+1 action Vous pouvez gagner un piquier que vous ajoutez à votre main	est
Kuroda Nagamasa		7	+1 action Si c'est la deuxième carte que vous déployez dans une rangée, elle donne +1 en force à la première carte de la même rangée	est
Kobayakawa Hideaki		9	+1 action Quand cette carte est déployée, vous pouvez défausser une carte déployée ennemie de la même rangée	est
Ishida Mitsunari		7	+1 action +3 cartes Tant que cette carte est déployée, elle ne peut pas être la cible de pièges	ouest
Otani Yoshitsugu		7	+1 action Quand cette carte est déployée, vous pouvez changer l'ordre de vos cartes loyales de la même rangée	ouest
Ukida Hideie		7	+1 action Vous pouvez gagner un piquier que vous ajoutez à votre main	ouest
Konishi Yukimasa		7	+1 action Vous pouvez échanger de votre main avec la réserve soit: -un cuivre contre un argent -un argent contre un or	ouest
Toyotomi Hideyori		10	+1 action +1 achat Si cette carte est déployée en troisième, vous gagnez automatiquement le combat	ouest

Nom de la carte	Photo	Coût/ force	Effet	Type de carte
Milice paysanne		2	+1 action Si cette carte est déployée devant un général, elle gagne +1 en force	Action: troupe (déployée)
Piquier		3	Choisissez entre: - +1 carte - +1 action Si cette carte est déployée devant un général, elle gagne +1 en force	Action: troupe (déployée)
Archer		4	+2 actions Prenez un marqueur jaune Si cette carte est déployée devant un général, elle gagne +1 en force	Action: troupe (déployée)
Cavalerie		5	+2 actions Prenez un marqueur bleu Si cette carte est déployée devant un général, elle gagne +1 en force	Action: troupe (déployée)
Fusiliers		6	+2 actions Prenez un marqueur rouge Si cette carte est déployée devant un général, elle gagne +1 en force	Action: troupe (déployée)
Développement technologique		2	Choisissez entre: - +1 or - +3 or et écartez cette carte du jeu	Action: politique (non déployée)
Culture de riz		3	+2 cartes	Action: politique (non déployée)
Etude de sol		4	Gagnez un argent qui va dans votre main	Action: politique (non déployée)
Inondation		5	+2 cartes +1 or	Action: politique (non déployée)
Ville forteresse		6	+3 cartes +1 achat	Action: politique (non déployée)
Guerrier Horo		2	Durant la phase de déploiement: Au choix: • Défaussez une de vos cartes déployées • Changez l'ordre de 2 de vos cartes ou plus dans une rangée • Déplacez une de vos cartes défaussées vers la défausse d'un allié <i>Si vous ne faites aucune des 3 actions, cette carte revient dans la réserve</i>	Action: tactique. Peuvent être gardées en main durant le nettoyage
Piège		6	Durant la phase de déploiement: Défaussez une carte déployée et renvoyez cette carte dans la réserve	Action: tactique. Peuvent être gardées en main durant le nettoyage