

2

**CARESTIA DI RISO**

Contadini in guerra, non nei campi

*Giocala insieme alla carta comando.***TARGET:** il tuo avversario*Per ogni simbolo di ● di una unità nemica, tira 1 dado:*

● - 1 miniatura rimossa da una unità con ●

▼ - 1 miniatura rimossa da una unità con ▼

■ - 1 miniatura rimossa da una unità con ■

⚡ - 2 H&amp;F rimossi: estesa razzia di cibo.

*L'avversario sceglie quali miniature perdere***CARTA VITTORIA SAMURAI***Metti le miniature nemiche eliminate con una bandiera sopra questa carta per tracciare la vittoria.***CARTA VITTORIA SAMURAI***Metti le miniature nemiche eliminate con una bandiera sopra questa carta per tracciare la vittoria.*

0

**DUELLO PERSONALE***Usa prima di un combattimento in mischia se entrambe le unità hanno un leader.***TARGET:** entrambi i leader*Prima della mischia, i giocatori tirano un egual numero di dadi alle carte comando possedute, inclusa la carta giocata.**Chi ha giocato questa carta drago aggiunge 2 dadi. Chi possiede più H&F aggiunge 1 dado. Il leader con livello di status maggiore (comandante, cavalleria, fanteria, Samurai di nome) aggiunge 1 dado. Chi lancia un maggior numero di spade elimina il leader nemico, che non diventa un punto vittoria, tuttavia elimina una carta comando scelta a caso. Si può ottenere H&F. In caso di parità, nessun leader viene rimosso.*

2

**MUOVERSI COME IL VENTO***Giocala insieme alla carta comando.***TARGET:**  
tutte le unità di fanteria attivate*Le unità target possono muovere 1 casella addizionale e combattere.*

1

**ARMATURA A PROVA DI TIRO***Giocala dopo che l'avversario ha sferrato un tiro a distanza contro un'unità.***TARGET:**  
un'unità in difensiva*L'unità target ignora tutti i colpi di un combattimento a distanza. Se colpito 2 volte da un'unità con una carta comando**'Fermo e Spara' potrebbe giocare questa carta dopo il secondo attacco a distanza.*

2

**LADRO NINJA***Giocala insieme alla carta comando.***TARGET:**  
carta drago scartata*Seleziona una carta drago che è stata scartata e aggiungila al tuo mazzo*

1

**ASSASSINO NINJA***Giocala insieme alla carta comando.***TARGET:**  
un leader nemico*Tira un dado contro il target. Se esce un simbolo spada il leader sarà eliminato.*

1

**FUOCO DAI RANGHI***Giocala insieme alla carta comando.***TARGET:**  
tutte le unità archibugiere attivate*Le unità target tirano 1 dado in più nel combattimento a distanza. Tutti i risultati di spada vengono ritirati una volta per un colpo/bandiera addizionale.*

**1** FRECCHE DI FUOCO

*Giocala insieme alla carta comando.*

**TARGET:**  
tutte le unità di arcieri attivate

*Le unità target tirano 1 dado in più nel combattimento a distanza per l'intero turno.*

**2** COMBATTIMENTO LEGGENDARIO

*Giocala dopo una mischia con esito positivo*

**TARGET:**  
1 unità attivata

*Dopo un combattimento in mischia con esito positivo, in cui un'unità nemica è stata eliminata o arretrata dal suo esagono, il target può avanzare e fare un attacco bonus in mischia. Se l'unità target ha già attaccato come bonus in mischia, può avanzare una seconda volta e effettuare un secondo attacco bonus.*

**1** PRODE MESSAGGERO

*Giocala insieme alla carta comando.*

**TARGET:** Tu

*Ordina un'unità addizionale se giochi una carta comando sezione che ordina 1,2 o 3 unità. Ordina 2 unità in più se è presente il tuo accampamento sulla plancia. Queste unità addizionali posso trovarsi ovunque.*

**1** AFFRONTA

*Giocala in reazione al movimento del tuo avversario.*

**TARGET:**  
1 leader nemico attivato

*Il target rifiuta di muoversi in questo turno. Se il leader è con una unità, l'unità né muove né combatte.*

**1** ATTACCO ASHIGARU

*Giocala insieme alla carta comando.*

**TARGET:**  
Tutte le unità attivate Ashigaru lanciere con un simbolo ▼ sulla loro bandiera.

*Le unità target tirano 1 dado in più durante combattimento in mischia per l'intero turno.*

**1** COLLEZIONISTA DI TESTE

*Giocala prima di lanciare i tuoi dadi di combattimento.*

**TARGET:**  
1 unità attivata con leader

*Il target riceve 1 H&F per ogni miniatura rimossa, oltre a tutti gli altri ottenuti normalmente.*

**1** SPIRITO DI KISHIJOTEN

*Giocala dopo aver lanciato i tuoi dadi da mischia.*

**TARGET:**  
la tua unità

*Il target ignora il risultato del lancio di dadi e ritira nuovamente tutti i dadi considerando solo i risultati del secondo lancio.*

**0** CARICA DISPERATA

*Giocala prima del tuo lancio di dadi da mischia*

**TARGET:**  
1 unità con miniatura solitaria

*Il target tira 2 dadi addizionali durante questo combattimento in mischia*

**1** VENDETTA

*Giocala prima del tuo lancio di dadi durante un contrattacco*

**TARGET:**  
1 unità che contrattacca in mischia

*L'unità target contrattacca con lo stesso numero di dadi con cui è stata appena attaccata dall'avversario.*

1

**CONOSCENZA  
TATTICA**

Giocala insieme alla carta comando.

**TARGET:** Tu

Cambia la sezione della carta comando che hai appena giocato con quella che vuoi tu.

0

**TIMIDO SUCCESSO**

Giocala in reazione a una unità avversaria che avanza (post combattimento).

**TARGET:**  
1 unità nemica

L'unità target non può avanzare o effettuare un combattimento bonus. Inoltre, l'avversario perde 2 H&F.

1

**CERIMONIA DEL TE**

Giocala insieme alla carta comando.

**TARGET:** Tu

In base alle carte comando che possiedi, inclusa quella appena giocata, tira un eguale numero di dadi. Prendi 2 H&F per ogni simbolo di onore tirato o prendi 3 H&F per ogni simbolo di onore tirato se è presente il tuo accampamento.

2

**AGGUATO**

Giocala prima di un lancio di dadi in mischia dell'avversario.

**TARGET:**  
la tua unità in difesa

L'unità target inizierà il combattimento in mischia con 1 dado addizionale. Se l'unità nemica non viene eliminata o fatta arretrare potrà quindi combattere come ordinata precedentemente.

1

**CODARDI**

Giocala prima di lanciare i tuoi dadi.

**TARGET:**  
1 unità nemica

L'unità target non può ignorare i simboli di bandiera lanciate contro di esso per qualsiasi motivo.

1

**VINCITORE  
KATCHU-KEIBA**

Giocala durante il movimento

**TARGET:**  
1 unità di cavalleria attivata

L'unità target può muovere 2 esagoni addizionali rispetto al suo movimento normale e può inoltre combattere.

0

**DUELLO PERSONALE**

Usa prima di un combattimento in mischia se entrambe le unità hanno un leader.

**TARGET:** entrambi i leader

Prima della mischia, i giocatori tirano un egual numero di dadi alle carte comando possedute, inclusa la carta giocata. Chi ha giocato questa carta drago aggiunge 2 dadi. Chi possiede più H&F aggiunge 1 dado. Il leader con livello di status maggiore (comandante, cavalleria, fanteria, Samurai di nome) aggiunge 1 dado. Chi lancia un maggior numero di spade elimina il leader nemico, che non diventa un punto vittoria, tuttavia elimina una carta comando scelta a caso. Si può ottenere H&F. In caso di parità, nessun leader viene rimosso.

2

**DRAGONE ROSSO**

Giocala insieme alla carta comando.

**TARGET:**  
unità avversarie

Tira 3 dadi (o tira 4 dadi se l'accampamento è presente sulla plancia). Per ogni simbolo tirato (●▼■), l'avversario deve ritirare una unità di sua scelta del simbolo corrispondente di bandiera. I simboli di bandiera, spada e onore&fortuna non hanno effetto.

3

**SPIRITO DELLA  
VOLPE BIANCA**

Giocala in reazione alla carta comando del tuo avversario.

**TARGET:**  
il tuo avversario

L'avversario viene distratto e il numero delle unità attivate questo turno è ridotto a 1 unità.

**3 PANICO**

*Giocala insieme alla carta comando.*

**TARGET:**  
Tutte le unità nemiche

*Le unità target possono ignorare bandiere tirate contro di loro per questo turno.*

**1 MEDICO**

*Giocala insieme alla carta comando.*

**TARGET:**  
un'unità ferita

*L'unità target recupera 1 miniatura o tutte le miniature quando l'accampamento è nella stessa sezione del campo di battaglia.*

**1 AUDACIA**

*Giocala prima del tiro di dadi di combattimento dell'avversario*

**TARGET:**  
1 unità

*L'unità target può ignorare tutti i simboli di bandiera lanciati contro di esso durante questo combattimento*

**1 LEADER AUDACE**

*Giocala dopo il lancio di dadi di mischia dell'avversario.*

**TARGET:**  
1 unità con leader

*L'unità target può ignorare tutti i simboli di bandiera lanciati contro di esso durante questo combattimento in mischia.*

**3 DRAGO BIANCO**

*Giocala insieme alla carta comando.*

**TARGET:** Tu

*Pesca subito una carta comando e aggiungila al tuo mazzo. Il numero di carte in tuo possesso a partire da ora sarà aumentato di uno.*

**0 DUELLO PERSONALE**

*Usa prima di un combattimento in mischia se entrambe le unità hanno un leader.*

**TARGET:** entrambi i leader

*Prima della mischia, i giocatori tirano un egual numero di dadi alle carte comando possedute, inclusa la carta giocata. Chi ha giocato questa carta drago aggiunge 2 dadi. Chi possiede più H&F aggiunge 1 dado. Il leader con livello di status maggiore (comandante, cavalleria, fanteria, Samurai di nome) aggiunge 1 dado. Chi lancia un maggior numero di spade elimina il leader nemico, che non diventa un punto vittoria, tuttavia elimina una carta comando scelta a caso. Si può ottenere H&F. In caso di parità, nessun leader viene rimosso.*

**1 LEADER AUDACE**

*Giocala dopo il lancio di dadi di mischia dell'avversario.*

**TARGET:**  
1 unità con leader

*L'unità target può ignorare tutti i simboli di bandiera lanciati contro di esso durante questo combattimento in mischia.*

**1 COLPO DI PAURA**

*Giocala insieme alla carta comando.*

**TARGET:**  
1 unità

*Ogni bandiera tirata in mischia sul nemico target conta come 2 bandiere.*

**1 SPIRITO DI HAYA-JI**

*Giocala durante il movimento*

**TARGET:**  
1 unità attivata

*L'unità target può muovere 1 esagono addizionale rispetto al suo movimento normale e può inoltre combattere. Il target può anche passare attraverso le unità (amiche o nemiche) e il terreno, se risulta valicabile.*

**1 PRATICA DI AIKIDO**

*Giocala prima del lancio di dadi dell'avversario in mischia.*

**TARGET:**  
un'unità nemica in attacco

*Il target deve lanciare solamente un massimo di 2 dadi in questo combattimento in mischia senza eccezioni.*

**3 SEGUACI DI BISHAMON**

*Giocala in reazione a una carta comando dell'avversario.*

**TARGET:**  
tutte le tue unità

*Le unità target possono ignorare tutte le bandiere lanciate contro di loro in combattimento durante l'intero turno.*

**1 DRAGONE BLU**

*Giocala insieme alla carta comando.*

**TARGET:**  
tutte le unità nemiche sopra o vicino a esagoni di terreno con acqua

*Tira un dado contro ogni target. Un simbolo qualunque farà subire un colpo alle unità tranne i simboli bandiere, spada e H&F che non avranno effetto.*

**1 VOLTAGABBANA**

*Giocala insieme alla carta comando.*

**TARGET:**  
1 unità nemica senza leader

*Tu e il tuo avversario tirate 3 dadi a testa. Il giocatore con più punti vittoria tira 1 dado addizionale. Il giocatore con più gettoni H&F tira 2 dadi addizionali. Il giocatore che tira più simboli H&F decide se l'unità defeziona. In caso di parità, l'unità non defeziona. Se l'unità defeziona, piazza la tua bandiera sull'unità.*