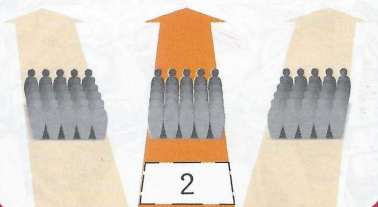




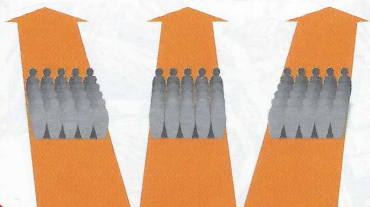
ORDINA DUE UNITÀ CENTRALI

Dai un ordine a 2 unità e/o leader nella sezione centrale.



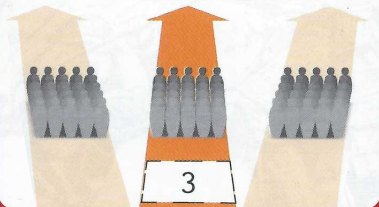
ORDINA UNITÀ CON SULLA BANDIERA

Per ogni carta comando in possesso inclusa questa dai un ordine a una unità ▼. Se non possiedi unità con ▼ dai un ordine a 1 unità a tua scelta.



ORDINA TRE UNITÀ CENTRALI

Dai un ordine a 3 unità e/o leader nella sezione centrale.



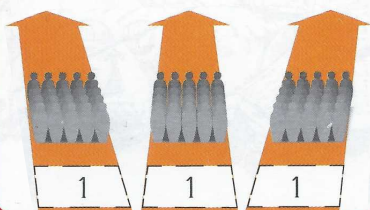
LEADERSHIP

Dai un ordine alle unità controllate da un leader (esagono del leader e fino a 3 esagoni adiacenti, congiunti e contigui) o ordina una unità a tua scelta.



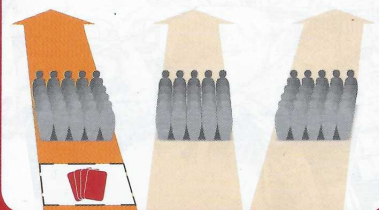
ALI DELLA GRU

Dai un ordine a 1 unità o leader in ciascun settore



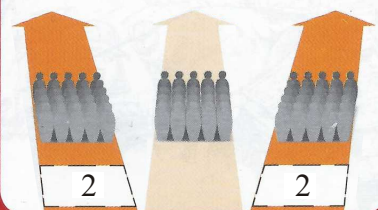
AVANZATA SINISTRA

Per ogni carta comando in possesso inclusa questa dai un ordine a 1 unità o leader nella sezione sinistra



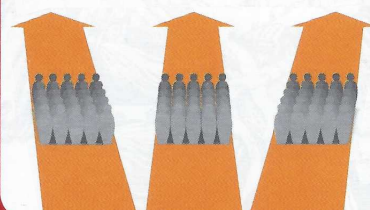
MANOVRA AGGIRANTE

Dai un ordine a 2 unità e/o leader in entrambe le sezioni destra e sinistra.



ORDINA UNITÀ CON SULLA BANDIERA

Per ogni carta comando in possesso inclusa questa dai un ordine a una unità ▼. Se non possiedi unità con ▼ dai un ordine a 1 unità a tua scelta.



ASSALTO DELLA FANTERIA

Dai un ordine a 4 o meno unità di fanteria che si trovano in un blocco di esagoni (adiacenti, congiunti, contigui). Tutte le unità con ▼ e/o ■ attivate dotate di questi simboli sulla loro bandiera possono muovere 2 esagoni e inoltre combattere in mischia. Le unità attivate dotate di armi a distanza non possono combattere in nessun modo. Se non sono presenti unità di fanteria, ordina 1 unità a tua scelta.

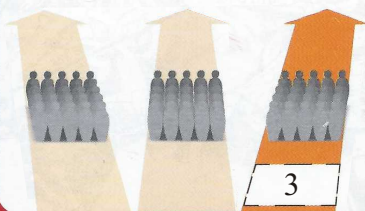
ASSALTO DELLA FANTERIA

Dai un ordine a 4 o meno unità di fanteria che si trovano in un blocco di esagoni (adiacenti, congiunti, contigui). Tutte le unità con  e/o  attivate dotate di questi simboli sulla loro bandiera possono muovere 2 esagoni e inoltre combattere in mischia. Le unità attivate dotate di armi a distanza non possono combattere in nessun modo. Se non sono presenti unità di fanteria, ordina 1 unità a tua scelta.



ORDINA TRE UNITÀ A DESTRA

Dai un ordine a 3 unità e/o leader nella sezione destra.



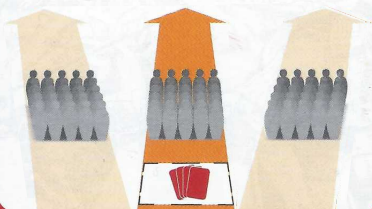
COMANDO DEL SERPENTE

Dai un ordine a un blocco di unità. Il blocco è composto da unità che sono situate in esagoni adiacenti, congiunti e contigui. Queste unità nel blocco possono solamente muoversi di un esagono. Dopo il movimento, una unità può attaccare o in mischia o a distanza se ne ha i requisiti. Una unità può avanzare se il combattimento ha avuto successo e può eseguire un attacco bonus in mischia se ci sono i requisiti.



AVANZATA CENTRALE

Per ogni carta comando in possesso inclusa questa dai un ordine a 1 unità o leader nella sezione centrale



PRIMO A COLPIRE

Gioca questa carta dopo che il tuo avversario ha dichiarato un attacco in mischia, ma prima che lanci i dadi. La tua unità in difesa attaccherà per prima. Se l'unità dell'avversario non è eliminata o fatta arretrare, potrà allora combattere come da ordine. Alla fine del turno, peschi per primo una carta comando di rimpiazzo

FERMO E SPARA

Dai un ordine a 4 o meno unità con armi di attacco a distanza. Le unità attivate potranno sparare/colpire due volte. Le unità attivate non possono essere in un esagono adiacente alle unità o leader nemici. Le unità non possono muovere né prima né dopo il combattimento. Se non hai unità di attacco a distanza, ordina 1 unità a tua scelta

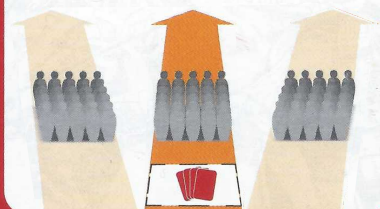
LEADERSHIP

Dai un ordine alle unità controllate da un leader (esagono del leader e fino a 3 esagoni adiacenti, congiunti e contigui) o ordina una unità a tua scelta.



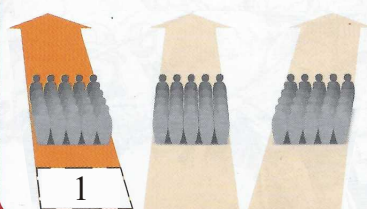
AVANZATA CENTRALE

Per ogni carta comando in possesso inclusa questa dai un ordine a 1 unità o leader nella sezione centrale



ORDINA UNA UNITÀ A SINISTRA

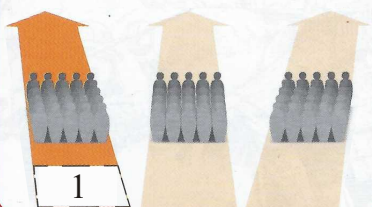
Dai un ordine a 1 unità e/o leader nella sezione sinistra. Quando peschi una nuova carta comando, pescane due, scegline una e scarta l'altra





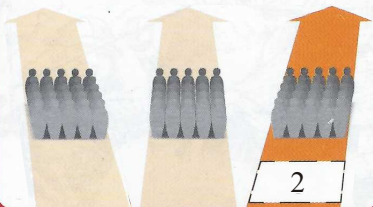
ORDINA UNA UNITÀ A SINISTRA

Dai un ordine a 1 unità e/o leader nella sezione sinistra.
Quando peschi una nuova carta comando, pescane due, scegline una e scarta l'altra.



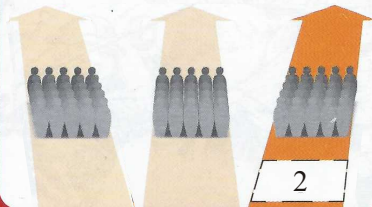
ORDINA DUE UNITÀ A DESTRA

Dai un ordine a 2 unità e/o leader nella sezione destra.



ORDINA DUE UNITÀ A DESTRA

Dai un ordine a 2 unità e/o leader nella sezione destra.



SHOGUN

Per ciascuna carta comando che possiedi inclusa questa lancia 1 dado. Per ogni simbolo di unità (cerchio, triangolo, quadrato), una unità con questo simbolo sul vessillo è attivata. Una unità o un leader a tua scelta è attivato invece con ogni simbolo di bandiera di ritirata lanciato. Le unità possono essere attivate in qualsiasi sezione. Ottieni 1 H&F per tutti i simboli H&F che sono usciti. Le unità attivate combattono con 1 dado addizionale per l'intero turno. Rimescola il mazzo carte comando con gli scarti e fai lo stesso con il mazzo delle carte drago.

CARICA DELLA CAVALLERIA

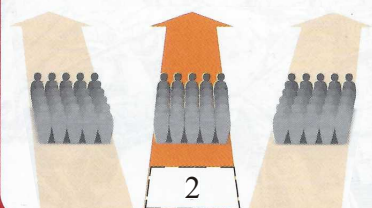
Dai un ordine a 4 o meno unità di cavalleria. Le unità attivate combattono in mischia con un dado addizionale per l'intero turno. Le unità a cavallo con bandiera ■ possono muovere 3 esagoni e combattere. Le unità attivate non possono fare combattimenti a distanza. Se non hai unità a cavallo, dai un ordine a 1 unità a tua scelta.

nota: con questa carta, un Samurai arciere a cavallo si muoverà solo di 2 esagoni e non combatterà con 1 dado addizionale.



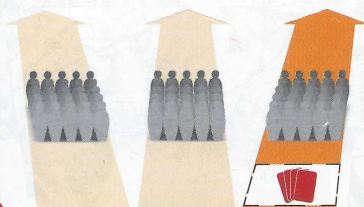
ORDINA DUE UNITÀ CENTRALI

Dai un ordine a 2 unità e/o leader nella sezione centrale.



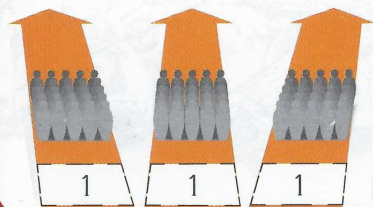
AVANZATA DESTRA

Per ogni carta comando in possesso inclusa questa dai un ordine a 1 unità o leader nella sezione destra



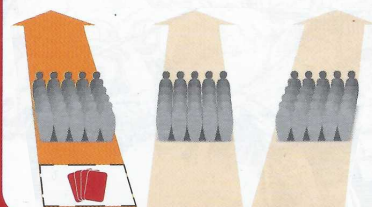
ALI DELLA GRU

Dai un ordine a 1 unità o leader in ciascun settore



AVANZATA SINISTRA

Per ogni carta comando in possesso inclusa questa dai un ordine a 1 unità o leader nella sezione sinistra



FERMO E SPARA

Dai un ordine a 4 o meno unità con armi di attacco a distanza. Le unità attivate potranno sparare/colpire due volte. Le unità attivate non possono essere in un esagono adiacente alle unità o leader nemici. Le unità non possono muovere né prima né dopo il combattimento. Se non hai unità di attacco a distanza, ordina 1 unità a tua scelta

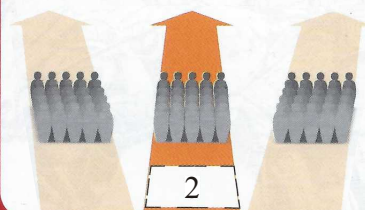
COMANDO DEL SERPENTE

Dai un ordine a un blocco di unità. Il blocco è composto da unità che sono situate in esagoni adiacenti, congiunti e contigui. Queste unità nel blocco possono solamente muoversi di un esagono. Dopo il movimento, una unità può attaccare o in mischia o a distanza se ne ha i requisiti. Una unità può avanzare se il combattimento ha avuto successo e può eseguire un attacco bonus in mischia se ci sono i requisiti.



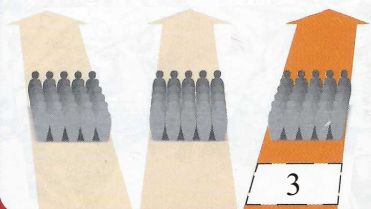
ORDINA DUE UNITÀ CENTRALI

Dai un ordine a 2 unità e/o leader nella sezione centrale.



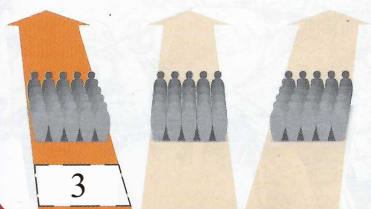
ORDINA TRE UNITÀ A DESTRA

Dai un ordine a 3 unità e/o leader nella sezione destra.



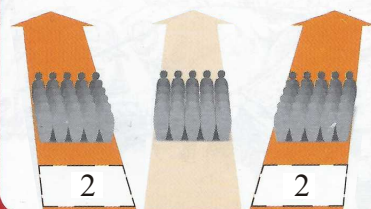
ORDINA TRE UNITÀ A SINISTRA

Dai un ordine a 3 unità e/o leader nella sezione sinistra.



MANOVRA AGGIRANTE

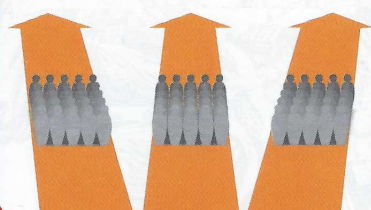
Dai un ordine a 2 unità e/o leader in entrambe le sezioni destra e sinistra.



ORDINA UNITÀ CON SULLA BANDIERA

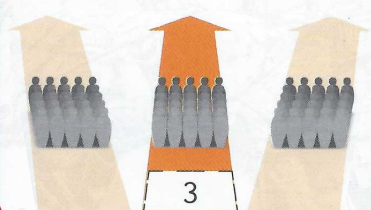
Per ogni carta comando in possesso inclusa questa dai un ordine a una unità .

Se non possiedi unità con  dai un ordine a 1 unità a tua scelta.



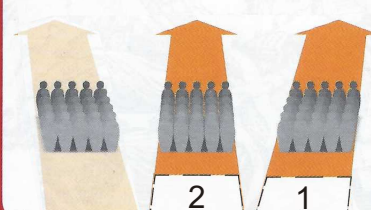
ORDINA TRE UNITÀ CENTRALI

Dai un ordine a 3 unità e/o leader nella sezione centrale.



CODA DI TIGRE DESTRA

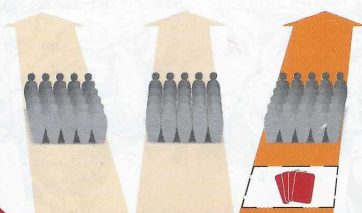
Dai un ordine a 2 unità e/o leader nella sezione centrale e 1 unità e/o leader nella sezione destra





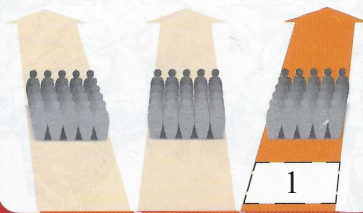
AVANZATA DESTRA

Per ogni carta comando in possesso inclusa questa dai un ordine a 1 unità o leader nella sezione destra.



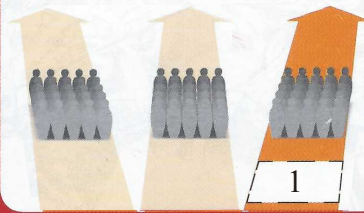
ORDINA UNA UNITÀ A DESTRA

Dai un ordine a 1 unità e/o leader nella sezione destra. Quando peschi una nuova carta comando, pescane due, scegline una e scarta l'altra.



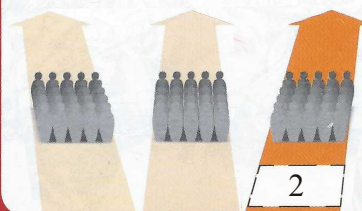
ORDINA UNA UNITÀ A DESTRA

Dai un ordine a 1 unità e/o leader nella sezione destra. Quando peschi una nuova carta comando, pescane due, scegline una e scarta l'altra.



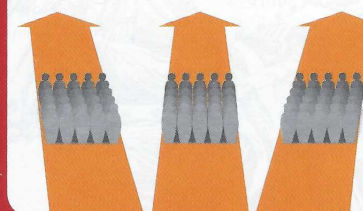
ORDINA DUE UNITÀ A DESTRA

Dai un ordine a 2 unità e/o leader nella sezione destra.



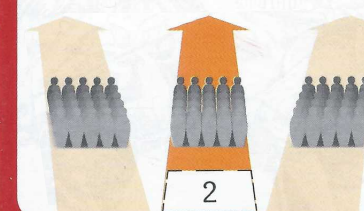
ORDINA UNITÀ CON SULLA BANDIERA

Per ogni carta comando in possesso inclusa questa dai un ordine a una unità ●. Se non possiedi unità con un ● dai ordine a 1 unità a tua scelta.



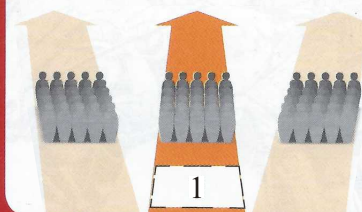
ORDINA DUE UNITÀ CENTRALI

Dai un ordine a 2 unità e/o leader nella sezione centrale.



ORDINA UNA UNITÀ CENTRALE

Dai un ordine a 1 unità e/o leader nella sezione centrale. Quando peschi una nuova carta comando, pescane due, scegline una e scarta l'altra.



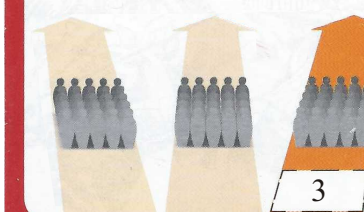
PRIMO A COLPIRE

Gioca questa carta dopo che il tuo avversario ha dichiarato un attacco in mischia, ma prima che lanci i dadi. La tua unità in difesa attaccherà per prima. Se l'unità dell'avversario non è eliminata o fatta arretrare, potrà allora combattere come da ordine. Alla fine del turno, peschi per primo una carta comando di rimpiazzo.



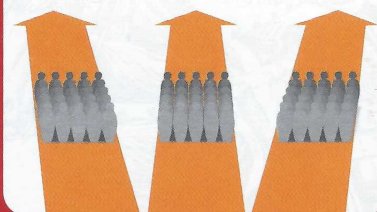
ORDINA TRE UNITÀ A DESTRA

Dai un ordine a 3 unità e/o leader nella sezione destra.



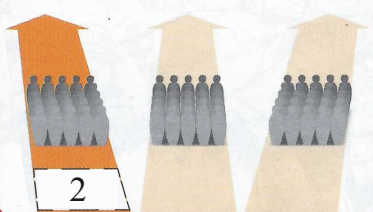
ORDINA UNITÀ CON SULLA BANDIERA

Per ogni carta comando in possesso inclusa questa dai un ordine a una unità.
Se non possiedi unità con un dai ordine a 1 unità a tua scelta.



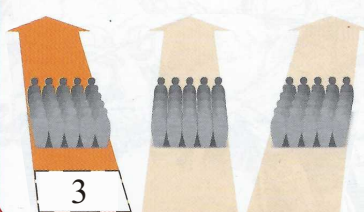
ORDINA DUE UNITÀ A SINISTRA

Dai un ordine a 2 unità e/o leader nella sezione sinistra.



ORDINA TRE UNITÀ A SINISTRA

Dai un ordine a 3 unità e/o leader nella sezione sinistra.



CONTRATTACCO

Quando giochi questa carta, essa diventa la copia della carta comando giocata dall'avversario nel suo ultimo turno. Segui le istruzioni sulla sua carta per giocarla, invertendo tuttavia i riferimenti alle sezioni scritte su di essa (la sezione sinistra diventa destra e viceversa)

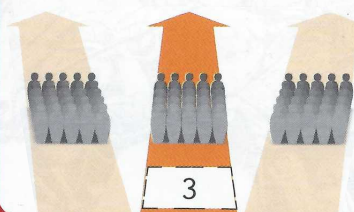
CARICA DELLA CAVALLERIA

Dai un ordine a 4 o meno unità di cavalleria. Le unità attivate combattono in mischia con un dado addizionale per l'intero turno. Le unità a cavallo con bandiera possono muovere 3 esagoni e combattere. Le unità attivate non possono fare combattimenti a distanza. Se non hai unità a cavallo, dai un ordine a 1 unità a tua scelta.

nota: con questa carta, un Samurai arciere a cavallo si muoverà solo di 2 esagoni e non combatterà con 1 dado addizionale.

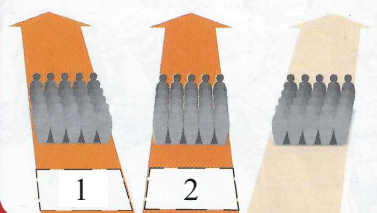
ORDINA TRE UNITÀ CENTRALI

Dai un ordine a 3 unità e/o leader nella sezione centrale.



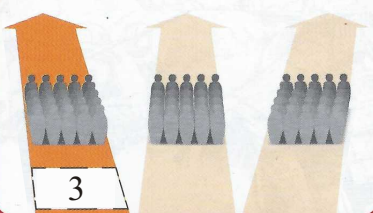
CODA DELLA TIGRE SINISTRA

Dai un ordine a 2 unità e/o leader nella sezione centrale e 1 unità e/o leader nella sezione sinistra



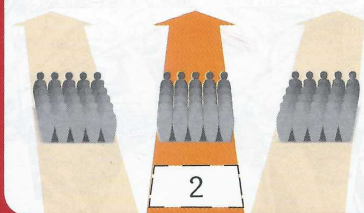
ORDINA TRE UNITÀ A SINISTRA

Dai un ordine a 3 unità e/o leader nella sezione sinistra.



ORDINA DUE UNITÀ CENTRALI

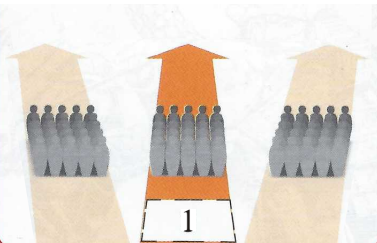
Dai un ordine a 2 unità e/o leader nella sezione centrale.





ORDINA UNA UNITÀ CENTRALE

Dai un ordine a 1 unità e/o leader nella sezione centrale.
Quando peschi una nuova carta comando, pescane due, scegline una e scarta l'altra.



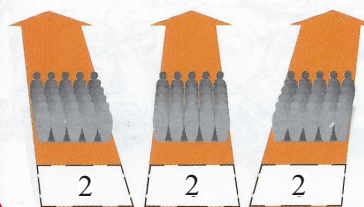
CONTRATTACCO

Quando giochi questa carta, essa diventa la copia della carta comando giocata dall'avversario nel suo ultimo turno. Segui le istruzioni sulla sua carta per giocarla, invertendo tuttavia i riferimenti alle sezioni scritte su di essa (la sezione sinistra diventa destra e viceversa)



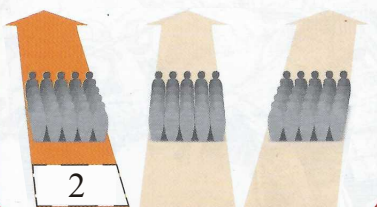
OCA VOLANTE

Dai un ordine a 2 unità o leader in ciascun settore



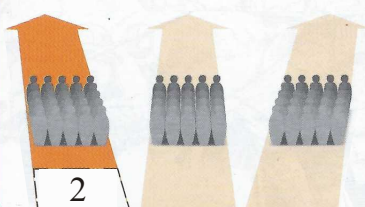
ORDINA DUE UNITÀ A SINISTRA

Dai un ordine a 2 unità e/o leader nella sezione sinistra



ORDINA DUE UNITÀ A SINISTRA

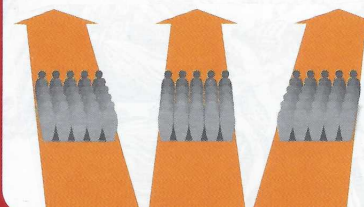
Dai un ordine a 2 unità e/o leader nella sezione sinistra



ORDINA UNITÀ CON ■ SULLA BANDIERA

Per ogni carta comando in possesso inclusa questa dai un ordine a una unità ■.

Se non possiedi unità con ■ dai un ordine a 1 unità a tua scelta.



OCA VOLANTE

Dai un ordine a 2 unità o leader in ciascun settore

