

**1** Raduna le truppe e nessuno sciocco oserà attaccare o ritirarsi da solo. Questa è l'arte nel comandare un esercito.



Alla fine di questo turno, prendi 3 nuove carte e scegline 2 da tenere.

**+3** Un assalto completo è una tempesta la cui passione può spostare le montagne.



**CARICA EROICA!** Questa carta è uguale a quella dell'avversario +3. Metti da parte 2 eserciti dal gioco.

**+2** Chi ha pazienza avrà sempre successo su colui a cui manca.



**PIOGGIA DI FRECCHE!** Questa carta è uguale a quella dell'avversario +2. Metti da parte 1 esercito dal gioco.

**+1** Siate pronti a radunare o disperdere il vostro esercito secondo la situazione.



**ATTACCO!** Questa carta è uguale a quella dell'avversario +1.

**-1** Quando un contingente avanza e l'altro si ritira, una trappola è pronta per essere tesa.



**RITIRATA!** Questa carta è uguale a quella dell'avversario -1.

**6** Una buona difesa può essere inespugnabile, ma la vittoria è solo nell'attacco.



Segna la provincia in cui giochi questa carta. Non potrai giocare di nuovo questa carta lì.

**5** Un esperto nell'arte della guerra evita un nemico desideroso di combattere e attacca un nemico dormiente. Questa è l'arte della guerra psicologica.



**4** Sii veloce come il vento e fermo come la foresta.




**3** Chi padroneggia l'arte della distrazione trionferà.






**-** Fingi debolezza per incoraggiare la fiducia eccessiva dell'avversario.



**RITIRATA!** Questa carta è uguale a quella dell'avversario - I.

**-** Chi sa quando combattere e quando prendere il volo emergerà vittorioso.



**RITIRATA!** Questa carta è uguale a quella dell'avversario - I.

**+** Come il torrente si curva attorno alle rocce, anche l'esercito sconfitto deve piegarsi al suo destino.



**ATTACCO!** Questa carta è uguale a quella dell'avversario + I.

**+** In tutti i conflitti, l'obiettivo è la vittoria immediata, non allungare la durata della campagna.




**ATTACCO!** Questa carta è uguale a quella dell'avversario + I.

**P** L'agitazione nei ranghi offre una vittoria al tuo nemico.



**PIAGA!** Non combattere. Rimuovi metà dell'esercito nella provincia (arrotondando per difetto).

**P** Non frapporti mai tra una brigata e la sua casa.



**PIAGA!** Non combattere. Rimuovi metà dell'esercito nella provincia (arrotondando per difetto).

**兵法子** Il picco dell'eccellenza non è semplicemente quello di essere vittoriosi. È sempre meglio rompere il nemico senza ingaggiarlo in battaglia.



Contro la Piaga. Le carte Piaga vengono considerate come 0.

**兵法子** La decisione giusta è come il falco, che piomba sulla sua preda colpendo con precisione.



Durante uno dei primi 6 Round rimuovi un esercito da una qualsiasi provincia.

**兵法子** Un esperto nell'arte della guerra può rivendicare l'invulnerabilità, ma non può mai essere certo di sconfiggere l'avversario.



Se giochi una Piaga, potrai rimetterla in fondo al mazzo delle Carte Azione, poi dovrai scartare la prima carta del mazzo.



**10** **孫子兵法**


Possa la tua strategia essere impenetrabile come la notte ed il tuo attacco colpire come il fulmine.



Per questo turno, la Piaga distruggerà tutte le armate nella provincia (piuttosto che solo la metà).

**10** **孫子兵法**

Conosci te stesso ed il tuo avversario, così potrai combattere senza paura.



Gioca la tua carta "6" in una provincia dove è già stata giocata (marca la provincia con un secondo esercito).


**10**

Gli antichi guerrieri si assicuravano della propria forza prima di contare sulla debolezza del nemico.



**9**

Un esperto nell'arte della guerra porta il suo nemico verso di se e non si lascia guidare da esso.



**8**

Il caos della battaglia non è che un'illusione: un esercito senza testa né coda è inarrestabile.



**7**

Attacca il nemico quando è impreparato, così sarai inaspettato.



**2**

Rifletti e valuta i pro e i contro prima di agire.





1 Sii focoso nel tuo saccheggio, immobile come una montagna.



2 In guerra i numeri non contano. Mai far affidamento solo sulla forza militare.



3 Se i tuoi ordini saranno sempre giusti ed efficaci, i soldati obbediranno.




4 Non mordere mai l'esca presentata dal tuo nemico.



5 Affronta un nemico indisciplinato con decoro ed un nemico appassionato con serenità. Questa è l'arte dell'autocontrollo.



6 Non ripetere una strategia vincente: adattati alle nuove circostanze.



Segna la provincia in cui giochi questa carta. Non potrai giocare di nuovo questa carta lì.

7 Sfrutta qualsiasi difetto che il nemico rivela senza esitazione.



8 Affronta il disordine con volontà di ferro, la codardia con coraggio e la debolezza con forza.



9 Il grande guerriero è pieno di rabbia in battaglia, ma il nel suo obiettivo è sempre lucido.





10

Unisci le tue truppe prima di metterle in pericolo. Questo è il ruolo del generale.



RITIRATA! Questa carta è uguale a quella dell'avversario -1.

-1


Non inseguire un nemico che sembra fuggire. Attacca piuttosto i suoi migliori soldati.



RITIRATA! Questa carta è uguale a quella dell'avversario -1.

-1

Usa un'esca per attirare il tuo avversario: simula lo scompiglio e poi colpisci.



RITIRATA! Questa carta è uguale a quella dell'avversario -1.

-1

Fai attenzione ad un nemico che dichiara una tregua senza discorsi. La cospirazione è nell'aria.



RITIRATA! Questa carta è uguale a quella dell'avversario -1.

+1

Chi guida un esercito con uno scopo trionferà.



ATTACCO! Questa carta è uguale a quella dell'avversario +1.

+1


Quando un esercito è in inferiorità numerica, farà di tutto per vincere.



ATTACCO! Questa carta è uguale a quella dell'avversario +1.

+1

Pochi capiscono il nesso tra il comfort di un soldato e la vittoria.



ATTACCO! Questa carta è uguale a quella dell'avversario +1.

P

Se l'esercito non è affetto da una piaga o dalla sventura, la vittoria è assicurata.



PIAGA! Non combattere. Rimuovi metà dell'esercito nella provincia (arrotondando per difetto).

P

Non lasciare mai che il tuo nemico riposi. Assillalo incessantemente.



PIAGA! Non combattere. Rimuovi metà dell'esercito nella provincia (arrotondando per difetto).



**兵孫法子**

Chi conquista un nemico adattandosi alla sua via, merita di essere visto come un dio.



Dopo aver rivelato le tue carte, se hai giocato un "7", "8", "9" o "10", queste assumono valore "6".

**兵孫法子**

Anche se la mia tattica può sembrare ovvia, la mia strategia finale rimarrà misteriosa.



Durante uno dei primi 6 Round, muovi uno dei tuoi eserciti in una provincia adiacente libera o sotto il tuo controllo.

**兵孫法子**

Per il generale che non commette errori, la vittoria è assicurata: Egli combatte un nemico sconfitto in partenza.



Inizia il gioco con l'indicatore di punteggio spostato di 1 spazio dalla tua parte.

**兵孫法子**

La vittoria militare si raggiunge attraverso un attento studio della strategia del nemico.



Durante uno dei primi 6 Round, piazza un esercito dal tuo gruppo di rinforzo in una provincia sotto il tuo controllo.

**兵孫法子**

Scegli un attacco che costringa il nemico a correre verso un riparo e fatti trovare lì ad attenderlo.



Se giochi un "1" puoi rimetterlo in fondo al mazzo delle carte azione, poi scarta la prima carta di quel mazzo.

**+2** Come le onde degli oceani, la guerra cambia sempre.



**PIOGGIA DI FRECCHE!** Questa carta è uguale a quella dell'avversario +2. Metti da parte 1 esercito dal gioco.

**+3** Chi difende può avere una forza adeguata, ma chi attacca mostra sempre una forza superiore.



**CARICA EROICA!** Questa carta è uguale a quella dell'avversario +3. Metti da parte 2 eserciti dal gioco.



## Epidemia

**Q**uando sono state giocate tutte e 4 le carte piaga, ogni giocatore rimuove un esercito dal suo gruppo dei rinforzi. Questi eserciti vengono posti insieme ai tre messi da parte all'inizio del gioco.

Se un giocatore non ha eserciti nel suo gruppo dei rinforzi, deve rimuoverlo dal tabellone.



## Carro da Guerra

**S**e un giocatore ha segnato 3 Province con la sua carta numero "6", egli può selezionare un'altra carta Condottiero da giocare durante la partita.



## Fanteria Leggera

**S**e un "I" è giocato contro un "I", il giocatore che si trova indietro sul sentiero del punteggio può piazzare un esercito in una provincia affetta.



## Sfida Campione

**S**e un giocatore gioca un "9" e non vince la battaglia, deve rimuovere un esercito dal suo gruppo dei rinforzi o dal tabellone.



## Sfida Eroica

**S**e un giocatore gioca un "10" e non vince la battaglia, deve rimuovere due eserciti dal suo gruppo dei rinforzi o dal tabellone.





