

Quand vous gagnez 🏆,
vous pouvez payer 1 💎
pour défausser 1 🏆.
Vous pouvez répéter
cette opération pour chaque 🏆
que vous gagnez.



MUSICIEN DE COUR

Une habile distraction pour éviter les stigmates de l'échec.



SU DONGPO



CAPACITÉ :

Après avoir révélé les cartes Stratégie, gagnez   pour chaque carte Stratégie qui porte le même nom que celle que vous avez jouée (y compris la vôtre).

Su Dongpo est bien connu pour son côté touche-à-tout – il est à la fois ingénieur hydraulique, poète et politicien. Il pratique également la méditation, mais sa véritable passion est la nourriture. Il a inventé le porc Dongpo, un plat savoureux qui ravit nombre de soldats épuisés.



MISE EN PLACE :

 4  6  4  6  2  98



BI SHENG



CAPACITÉ :

Vous ne pouvez ni Améliorer
ni utiliser de .

Chacun de vos  compte
comme   dans tous les Lieux
à l'exception de la Mine d'Or.

*Bi Sheng était un roturier, mais son intelligence lui
a valu d'être reconnu comme un inventeur de génie :
sa technique de caractères mobiles
a révolutionné l'imprimerie chinoise. Grâce à lui,
de nombreux livres militaires et traités d'économie
sont aujourd'hui imprimés en grande quantité.*



MISE EN PLACE :

 3  5  4  4  0  15



JIA SIDAO



CAPACITÉ :

Chaque fois qu'un 
quelconque est Tué,
gagnez 2  .

*Certains lui attribuent la défaite de la Bataille
de Xiangyang, mais qui aurait pu résister
à une telle masse d'envahisseurs mongols ?
Jia Sidao est un homme réfléchi et rusé.
Il se pourrait donc que ce soit vrai et qu'il ait,
d'une certaine façon, tiré des leçons
de la déroute chinoise.*



MISE EN PLACE :

 6  4  3  3  1  39





ÉCHELLES

Quand cette  se trouve en première ligne lors de la phase d'Assaut :

Cette section de Muraille subit automatiquement une Brèche.

De plus, Tuez tous les  et défaissez toute  situés dans la Zone de Repos sur cette section de Muraille.


0



4 



ÉCHELLES

Quand cette  se trouve en première ligne lors de la phase d'Assaut :

Cette section de Muraille subit automatiquement une Brèche.

De plus, Tuez tous les  et défaissez toute  situés dans la Zone de Repos sur cette section de Muraille.

 0



4 



ÉCHELLES

Quand cette  se trouve en première ligne lors de la phase d'Assaut :

Cette section de Muraille subit automatiquement une Brèche.

De plus, Tuez tous les  et défaissez toute  situés dans la Zone de Repos sur cette section de Muraille.


0



4 

CANON

COÛT DE CONSTRUCTION :

2 , 2 



Gagnez 1 

Choisissez 1  située sur
la même section de Muraille.

Regardez la carte Tir de Canon
et infligez les  comme indiqué.
Les  placées sur des emplacements
vides ou recouverts sont perdues.

COÛT DU TIR

2 



Chaque fois qu'au moins
1 de vos  doit être Tué,
vous pouvez en Sauver
1 gratuitement.



MÉDECIN DE TERRAIN

Vous pouvez Recruter
chacun de vos 
pour 1  de moins.

HÉRAUT

*Criez plus fort que tout le monde – les gens n'entendront
parler que de votre gloire.*



Chaque fois que vous
Améliorez , Améliorez 
pour 2  de moins.



GUIDE SPIRITUEL

Lorsque vous êtes perdu, suivez le Tao.

Après votre étape Activation,
payez 1  pour attaquer
avec tous vos  situés
dans des Zones de Repos.



FABRICANT DE LANCES

*C'est tout un art de fabriquer une lance qui ne se brise
qu'au moment opportun.*

ZHOU TONG



CAPACITÉ :

Lors de l'étape Revenus
des Contremaîtres, gagnez 2  
pour chaque section de Muraille
qui contient au moins 1 de vos 
dans un emplacement de Tir.

*Maître absolu des arts Martiaux et de l'archerie,
Zhou Tong a entraîné de nombreux jeunes héros
après avoir quitté son poste de protecteur
du Henan. Il représente une source d'inspiration
dont les enseignements permettent l'éclosion
de nouveaux talents.*



MISE EN PLACE :

 6  3  3  5  2  40



CAI XIANG

CAPACITÉ :

Lors de votre étape Activation, pour chaque Lieu Activé qui contient au moins 2 de vos , prenez   ou Attaquez avec  . Vous ne pouvez pas combiner ces effets.

Il occupe plusieurs postes prestigieux : juge, écrivain de cour, constructeur et, pendant son temps libre, expert en thé. L'un de ses travaux les plus célèbres est le pont Wan'an, dont la construction a pris sept ans.

MISE EN PLACE :

 5  5  4  2  1  69



QIN JIUSHAO

Déplace les  dans les Lieux les plus bas.

Active les Lieux dans l'ordre du plus haut au plus bas.

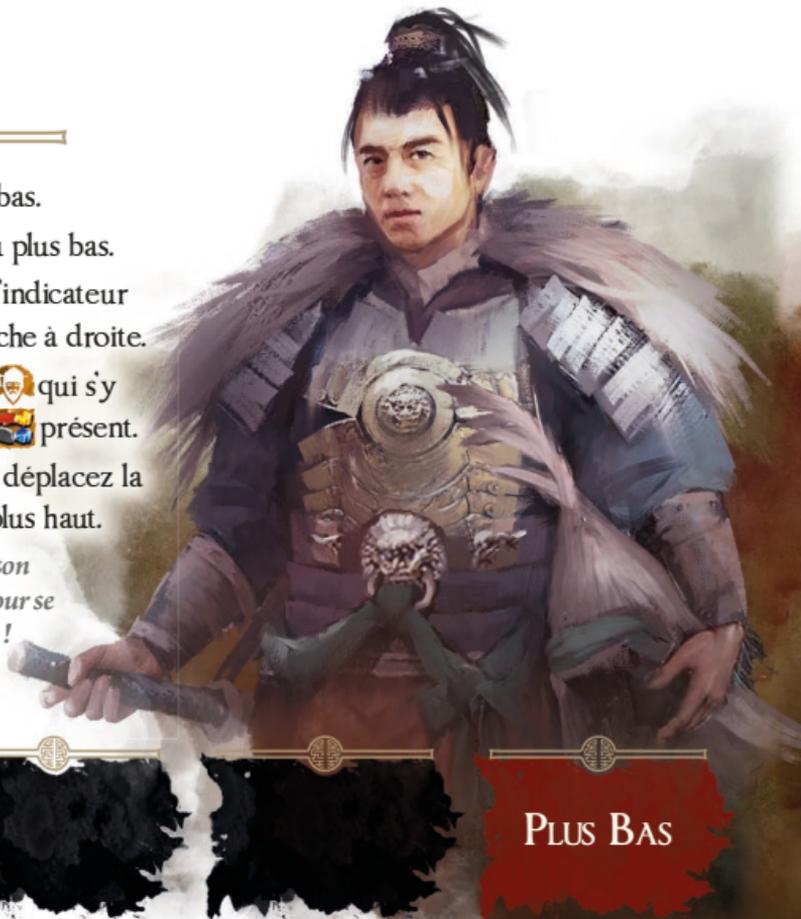
Attaque la section de Muraille désignée par l'indicateur d'Invasion, en Blessant les Points Vitaux de gauche à droite.

Lors de l'Activation d'un Lieu, pour chaque  qui s'y trouve, gagnez autant de  que le niveau du  présent.

Quand un Lieu qui contient ses  est Activé, déplacez la Ressource correspondante vers le Lieu le plus haut.

Un général inconnu qui est venu accomplir son devoir sur la Grande Muraille. Il prêt à tout pour se prouver sa valeur aux yeux de l'Empereur !

PISTE LIEU :



DRAGON DE FER



RÈGLES :

1. Cette carte agit comme un Lieu doté de 3 emplacements  pour les parties à 1-3 joueurs, et de 4 emplacements  pour les parties à 4-5 joueurs.
2. Le Dragon de Fer est un Lieu unique.

Les joueurs ne peuvent pas déplacer leurs  dans ce Lieu en utilisant les règles normales. Au lieu de cela, chaque fois qu'un joueur déplace un ou plusieurs Clercs, il peut payer 1  pour déplacer 1  supplémentaire de sa réserve dans ce Lieu.

3. Quand le Dragon de Fer est Activé, toute  actuellement Ciblée est immédiatement Vaincue. Le décompte de  et de  suit les règles normales. Chaque joueur qui possède un ou plusieurs  sur le Lieu Dragon de Fer gagne alors 2 .