

A



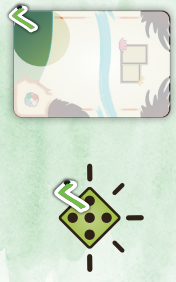
Le Tengu est sur une Traversée contestée où une carte Yokai ou Bitoku (figurant en haut de la carte Tengu active) est disponible.

B



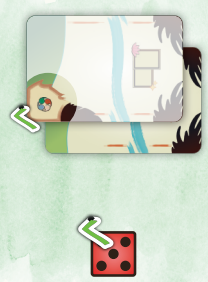
1. La région indiquée au bas de la carte Tengu active est disponible.
2. Le Tengu n'a aucun dé bloqué, mais a au moins un dé bloqué.
3. La tuile Attitude du Tengu est inactive.
4. La carte Tengu active est positionnée le plus à gauche dans la range de cartes.

C



1. La région indiquée au bas de la carte Tengu active est disponible.
2. Le Tengu a au moins un dé bloqué.

D



1. Le Tengu a au moins un dé bloqué.
2. Le Tengu a la ressource associée OU la carte ne figure aucune ressource associée.

E



Le Tengu est sur une Traversée contestée avec seulement une case disponible dans la zone des Collines correspondante.

F



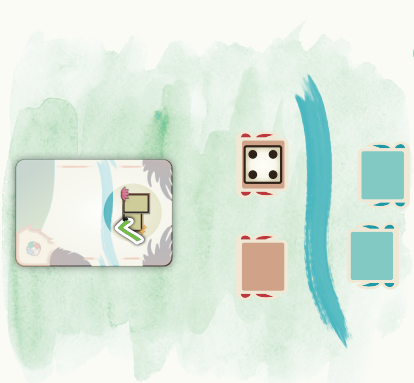
1. Le Tengu n'a pas encore placé de dés dans la Demeure du grand esprit.
2. Le Tengu a au moins un dé bloqué.

G



Le Tengu a au moins un dé bloqué.

H



Le Tengu est sur une Traversée où une carte Yokai ou Bitoku (figurant en haut de la carte Tengu active) est disponible.

D

1. Débloquez 1 dé et dépensez la ressource associée.
2. Ensuite, effectuez l'action correspondant à la région indiquée au bas de la carte Tengu active, sans y placer de dé.

C

1. Placez un dé débloqué sur la région indiquée.
2. Avancez de 1 case le Kodama du Tengu dans cette région.
3. Effectuez l'action correspondante.

B

1. Retournez la tuile Attitude du Tengu face Active visible.
2. Débloquez 1 dé et placez-le immédiatement sur la case indiquée.
3. Avancez de 1 case le Kodama du Tengu dans cette région.
4. Effectuez l'action correspondante.

A

1. Faites traverser la Rivière au dé correspondant.
 2. Prenez la carte Yōkai ou Bitoku indiquée.
- (Si les 2 cartes correspondent, choisissez aléatoirement.)

H

1. Faites traverser la Rivière au dé correspondant.
 2. Prenez la carte Yōkai ou Bitoku indiquée.
- (Si les 2 cartes correspondent, choisissez aléatoirement.)

G

1. Débloquez 1 dé.
2. Prenez la ressource associée.

F

1. Placez un dé débloqué sur la deuxième case la plus haute de la Demeure du grand esprit (si votre dé se trouve déjà sur cette case, placez-le sur la troisième case la plus haute).
2. Avancez de 1 case le Kodama du Tengu dans cette région.
3. Ensuite, le Tengu marque 3 PV, plus 2 PV supplémentaires pour chacun de vos dés ayant une valeur de 5 ou 6 et étant actuellement placé sur l'une des cases en dessous de la Rivière.

E

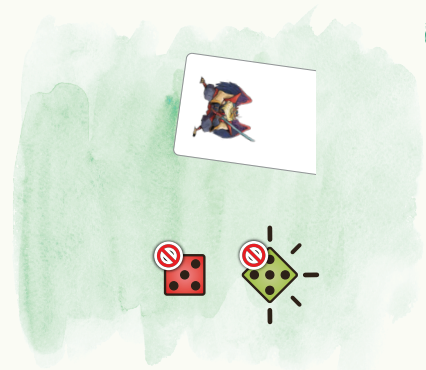
1. Faites traverser la Rivière au dé correspondant.
2. Prenez la première option disponible parmi les suivantes:
 - Sa carte Yōkai préférée ;
 - Le Bitoku disponible le plus rare d'un type qu'il ne possède pas déjà ;
 - Une carte Yōkai au hasard.

1



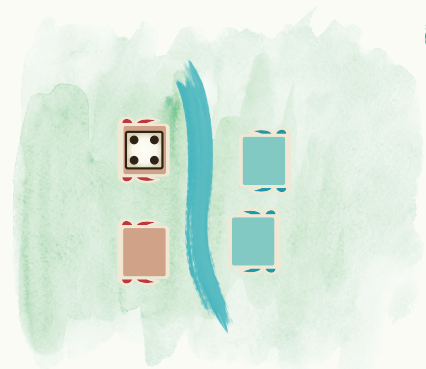
1. La région indiquée au bas de la carte Tengu active est indisponible.
2. Le Tengu a au moins un dé débloquent.

2



1. La tulle Attitude du Tengu est active.
2. Le Tengu n'a pas de dés disponibles (bloqués ou non).

3



Le Tengu est sur une Traversée.



If you like it, please share with :
#boardandgamer

K

1. Faites traverser la Rivière au dé correspondant.
2. Prenez la première option disponible parmi les suivantes :
 - Sa carte Yōkai préférée ;
 - Le Bitoku disponible le plus rare d'un type qu'il ne possède pas déjà ;
 - Une carte Yōkai au hasard.

J

1. Retournez la tuile Attitude du Tengu face Inactive visible.
2. Prenez la ressource associée.

I

1. Repérez la région de la forêt (excluding the Home of the Great Spirit) où se trouve le Kodama le plus compétitif.
2. Placez-y un dé débloqué.
3. Avancez de 1 case le Kodama du Tengu dans cette région.
4. Effectuez l'action correspondante.