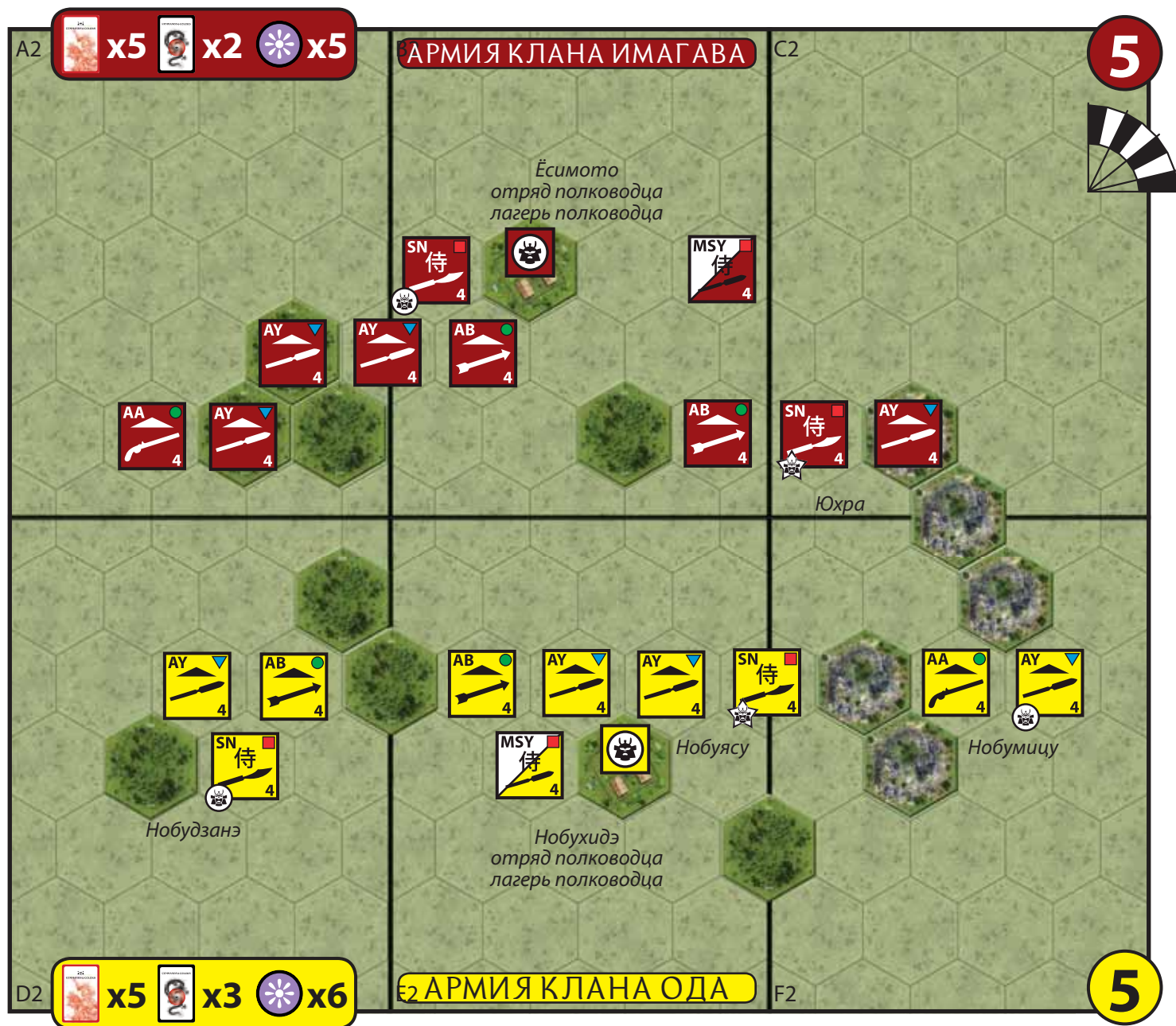


Первая битва при Адзуки-дзака 1542

Несмотря на соперничество кланов Ода и Имагава, сражения между ними происходили редко, поскольку их разделяли владения клана Мацудайра. Однако, в 1542 году Ода Нобухидэ и Имагава Ёсимото, каждый из которых желал расширить сферу своего влияния, ввели войска в провинцию Микава. Армии встретились при Адзуки-дзака, неподалёку от столицы провинции, Окадзаки. Авангард армии клана Имагава вёл отважный воин Юхра, но Ода Нобухидэ и его три брата быстро разгромили его.

Сцена готова, контуры битвы очерчены, и вы во главе армий. Все остальное – история.



Армия клана Имагава (красная)

Командные карты 5
Карты дракона 2
«Честь и удача» 5

Армия клана Ода (желтая)

Ходит первым
Командные карты 5
Карты дракона 3
«Честь и удача» 6

Победа — 5 знамен

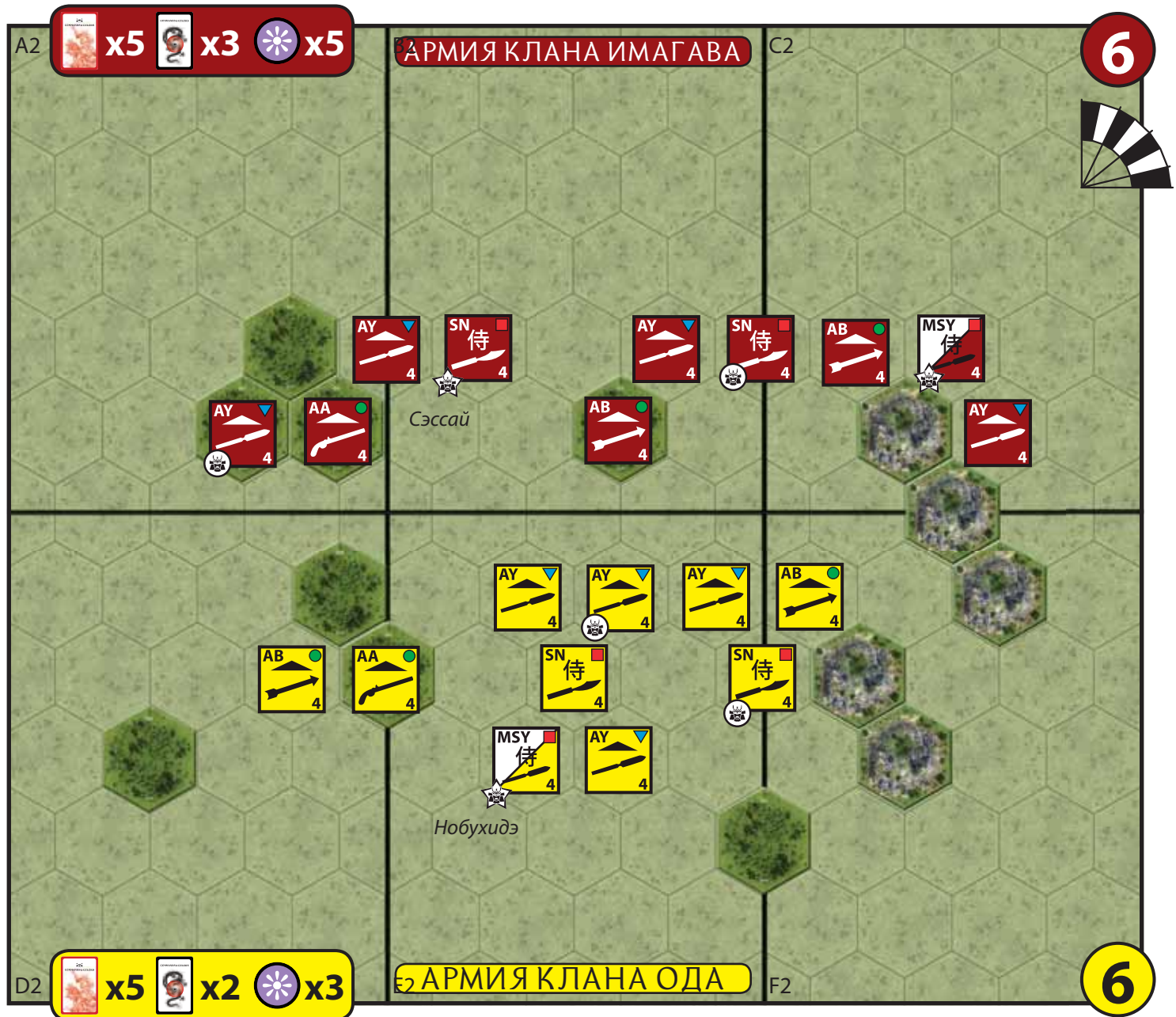
* 1 победное знамя за каждый уничтоженный отряд или командира.
* Захват лагеря полководца приносит 3 победных знамени.

Особые правила

* НЕТ

Вторая битва при Адзуки-дзака 1548

В 1548 году армия под предводительством Оды Нобухидэ вошла в провинцию Микава чтобы захватить столицу клана Мацудайра — город Окадзаки. Молодой предводитель клана Мацудайра, Хиротада, обратился за помощью к клану Имагава. В обмен на помощь он согласился выдать клану Имагава своего сына в качестве заложника, однако по дороге тот был захвачен кланом Ода. Тем не менее, Имагава Ёсимото выполнил свою часть сделки и приказал своему дяде, монаху-генералу Тайгену Сэссай, вести армию против Нобухидэ. Сэссай устроил своего рода засаду и, хотя сражение было ожесточенным, Нобухидэ потерпел поражение. Таким образом, Ёсимото отомстил за поражение, которое он потерпел в том же месте шестью годами ранее. Сцена готова, контуры битвы очерчены, и вы во главе армий. Все остальное — история.



Армия клана Имагава (красная)

Ходит первым
Командные карты 5
Карты дракона 3
«Честь и удача» 5

Армия клана Ода (желтая)

Командные карты 5
Карты дракона 2
«Честь и удача» 3

Победа — 6 знамен

* 1 победное знамя за каждый уничтоженный отряд или командира.

Особые правила

* НЕТ

Битва при Окэахадзэме 1560 – приграничная крепость Марунэ

В июне 1560 Имагава Ёсимото собрал большую армию, мечтая из провинциального даймё стать правителем всей Японии — сёгуном. Единственным препятствием на его пути к Киото, столице Японии, был его старый соперник, Ода Нобунага. Первой целью Ёсимото был захват приграничных крепостей клана Ода. Он приказал Мотоясу атаковать Марунэ, и после быстрой атаки крепости Мотоясу отступил на заранее подготовленные позиции. Гарнизон крепости неосмотрительно преследовал отступающие войска. Попав в ловушку, расставленную Мотоясу, гарнизон был уничтожен, а форт был захвачен Мотоясу. Сцена готова, контуры битвы очерчены, и вы во главе армий. Все остальное — история.



Армия клана Имагава (красная)

Ходит первым
Командные карты 5
Карты дракона 3
«Честь и удача» 6

Армия клана Ода (желтая)

Командные карты 4
Карты дракона 2
«Честь и удача» 3

Победа — 5 знамен

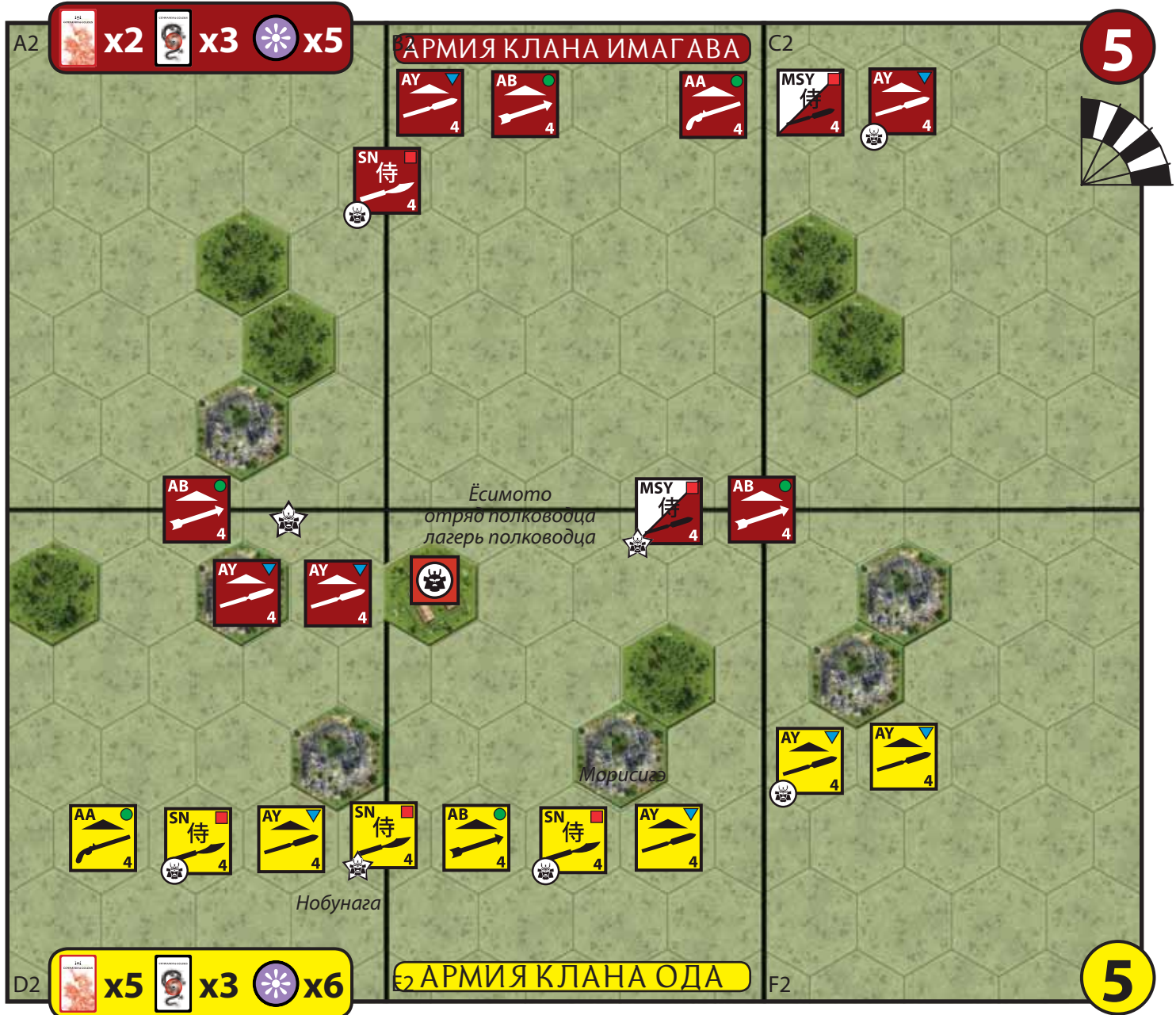
* 1 победное знамя за каждый уничтоженный отряд или командира.

Особые правила

* НЕТ

Битва при Окэхадземе 1560 – ущелье Дэнгакухадзама

После захвата принадлежащих клану Ода крепостей Марунэ и Васидзу, армия клана Имагава во главе с Ёсимото стала лагерем в лесистом ущелье Дэнгакухадзама чтобы отдохнуть и отпраздновать недавние победы. Узнав об этом, Нобунага быстро привел в действие план внезапной атаки на вражеский лагерь. Вначале он приказал выставить армию из чучел с сотнями флагов клана Ода на близлежащем холме, и после этого повёл 3000 человек в обход армии клана Имагава, чтобы атаковать лагерь с тыла. Гроза скрыла передвижения его войск от противника, и когда гроза закончилась, войско клана Ода атаковало лагерь. Ёсимото был убит в собственном шатре, а войска клана Имагава разбежались во всех направлениях. Сцена готова, контуры битвы очерчены, и вы во главе армий. Все остальное — история.



Армия клана Имагава (красная)

Командные карты 2 —
увеличивается до 5
Карты дракона 3
«Честь и удача» 5

Армия клана Ода (желтая)

Ходит первым
Командные карты 5
Карты дракона 3
«Честь и удача» 6

Победа — 5 знамен

* 1 победное знамя за
каждый уничтоженный
отряд или командира.
* Игрок, командующий
армией клана Ода,
должен захватить лагерь
полководца клана Имагава
— три победных знамени.

Особые правила

* Игрок, командующий армией клана Имагава, начинает игру с двумя командными картами (поскольку армия была застигнута врасплох). Количество карт в руке этого игрока затем увеличивается на 1 карту каждый ход до максимума в 5 карт. Так, в первый ход игрок играет одну карту и набирает две новые, во второй ход играет одну карту и набирает две новые и в третий ход играет одну карту и набирает две новые. Теперь у командующего армией клана Имагава игрока в руке 5 карт.