



TENNO

Un jeu de bluff et de tactique pour 2 à 7 joueurs à partir de 8 ans

Nous sommes au Japon, au début du Moyen-Âge. L'empereur règne sur tout le pays et les seigneurs locaux sont tributaires de ses bonnes grâces. Les princes ennemis mènent des luttes de pouvoir acharnées au cours desquelles ils capturent de nombreux adversaires. Ce n'est que de cette manière qu'ils montent dans l'estime du Tenno et renforcent leur influence à la cour impériale.

CONTENU

77 cartes de personnages (7 sets de 11 cartes)

2 cartes récapitulatives



BUT DU JEU

Pour obtenir les faveurs du Tenno, les joueurs doivent capturer le plus d'adversaires possible. Ce n'est que de cette manière qu'ils pourront asseoir leur réputation à la cour, renforcer leur influence et remporter la partie.

PRÉPARATIFS

Chaque joueur choisit une couleur, prend le set de cartes correspondant et pose les trois fermiers de son set (numéros 1,2 et 3) devant lui, **face cachée**, dans l'ordre de son choix. Il prend en main les cartes restantes de son set. Chaque joueur peut, à tout moment de la partie, examiner ses cartes posées devant lui, mais il ne doit pas modifier l'ordre des cartes de son étalage !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

L'attaque

C'est le joueur le plus âgé qui commence. Le joueur dont c'est le tour lance une attaque sur un adversaire de son choix. Pour ce faire, le joueur retourne l'une des trois cartes posées devant lui, désigne un adversaire et choisit une carte de cet adversaire qu'il souhaite attaquer avec sa propre carte. L'adversaire retourne alors sa carte et les joueurs comparent les valeurs des deux cartes. Dans un cas normal, le principe est le suivant : **la carte avec le nombre le plus élevé bat la carte avec le nombre le plus faible**. (Exceptions : faites attention aux fonctions spéciales de vos cartes ! Les fonctions spéciales sont expliquées à la fin de ces règles du jeu.)

Si l'attaquant gagne

Si l'attaquant gagne, **il reçoit la carte vaincue de l'adversaire** et pose cette carte à côté de lui sur sa pile de prisonniers, face cachée. **Il repose sa propre carte** à sa place, **face cachée**. (Important : les joueurs n'ont jamais le droit de regarder le contenu des piles de prisonniers !)

Si le joueur attaqué gagne

Si c'est le joueur attaqué qui gagne, **la carte vaincue de l'attaquant doit être écartée du jeu** et placée sur une pile de défausse. Le joueur attaqué repose sa propre carte à sa place, **face cachée**.

Si aucun des deux joueurs ne gagne

Si les cartes de l'attaquant et du joueur attaqué ont la même valeur (et si la situation n'est pas débloquée par une fonction spéciale), **on place les deux cartes sur la pile de défausse**.

Après l'attaque

Après l'attaque, les joueurs qui ont perdu des cartes commencent par combler le vide dans leur étalage avec **une carte de leur main qu'ils choisissent**. (Si un joueur a perdu deux cartes, il comble les deux espaces vides de son étalage avec des cartes de sa main qu'il choisit.) **L'ordre des cartes posées dans l'étalage ne doit pas être modifié**.

Si l'attaquant n'a pas perdu de carte

Si l'attaquant n'a perdu aucune de ses cartes, il peut à présent **échanger l'une de ses cartes étalées devant lui contre l'une des cartes de sa main**. Pour ce faire, il prend en main une carte de son choix parmi celles posées devant lui et pose une carte de son choix parmi celles de sa main dans l'espace vide ainsi apparu dans l'étalage. Le joueur peut aussi reposer la carte qu'il vient de prendre. L'ordre des cartes de l'étalage ne doit pas être modifié. S'il n'a plus de carte en main pour procéder à cet échange, le joueur a la possibilité, à la place, d'échanger entre elles deux cartes de son étalage. Pour ce faire, s'il le souhaite, il peut prendre ces deux cartes en main puis les intervertir sous la table (ou ne pas les intervertir).

Si le joueur attaqué a gagné

Si c'est le **joueur attaqué** qui a remporté le duel au cours de ce tour, il peut maintenant regarder l'une des trois cartes de l'étalage de l'attaquant (sans que les autres joueurs ne voient la carte), puis il la repose à sa place, face cachée. Ensuite, c'est au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, il devient l'attaquant et joue son tour.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur qui doit combler un vide dans son étalage n'a plus de carte en main pour le faire. Tous les joueurs additionnent alors les nombres de toutes les cartes figurant dans leur pile de prisonniers. En cas d'égalité, pour se départager, les joueurs concernés ajoutent la somme des nombres des cartes qu'ils ont en main et des cartes de leur étalage aux points remportés grâce à leurs prisonniers. Le joueur qui obtient le plus de points avec ses prisonniers remporte la partie et s'attire ainsi les bonnes grâces du Tenno.



FACULTÉS DES PERSONNAGES

La force du **Ninja**, lorsqu'il est attaqué, est de 4 points. Lorsqu'il est l'attaquant, il est invisible, habile et rapide et sa force est donc de 8 points.



Le **Moine** peut être retourné à chaque fois qu'une autre carte du joueur est attaquée. Cette carte reçoit alors 2 points de plus pour se défendre. Le Moine est ensuite retourné face cachée à sa place. Quand le Moine figure dans un étalage, sa fonction spéciale peut être utilisée par le joueur autant de fois que celui-ci le souhaite au cours de la partie.



Le **Ronin** combat avec une force de 6 points. Après son attaque, le joueur peut décider s'il veut lancer une autre attaque avec l'une des deux autres cartes étalées devant lui sur une autre carte figurant dans l'étalage d'un adversaire de son choix. Peu importe que le Ronin ait remporté ou perdu son premier duel. Ce n'est qu'à l'issue du deuxième combat que le joueur peut combler les vides apparus dans son étalage.



Le **Shogun** ne peut jamais attaquer. S'il est attaqué et qu'il gagne, il capture l'attaquant. Comme c'est le personnage ayant la force la plus élevée, il ne peut être vaincu que par la Geisha.



La force de la **Geisha** est toujours supérieure d'1 point à celle de son adversaire (qu'elle soit attaquante ou attaquée). Mais ensuite, elle est écartée du jeu. Si deux Geishas s'affrontent, les deux cartes sont écartées du jeu.



LE DUEL EST REMPORTÉ PAR ...

	... l'attaquant	... le joueur attaqué	... aucun des deux joueurs
Lors de l'attaque	Il capture la carte vaincue de son adversaire.	Il écarte du jeu la carte vaincue de son adversaire.	Si aucun joueur ne gagne, les deux cartes sont écartées du jeu.
	Il repose sa propre carte à sa place, face cachée.	Il repose sa propre carte à sa place, face cachée.	
Après l'attaque	Il peut échanger l'une des cartes de son étalage contre une carte de sa main.	Il peut regarder l'une des 3 cartes de l'étalage de l'attaquant, puis la reposer à sa place.	Les deux joueurs comblent seulement les vides de leur étalage avec des cartes de leur main.



Auteurs : Lukas Zach, Michael Palm
 www.LudoCreatix.com
 Illustrations : fiore-gmbh.de
 Design : HUCH! & friends
 Sabine Kondirulli
 Rédaction : Simon Hopp

© 2017 HUCH! & friends
 www.hutter-trade.com
 Traduction : Birgit Irgang

Fabrication + distribution :
 Hutter Trade GmbH + Co KG
 Bgm.-Landmann-Platz 1-5
 89312 Günzburg
 ALLEMAGNE

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

TENNO

Een tactisch bluffspel voor 2 tot 7 spelers vanaf 8 jaar

Japan, de vroege middeleeuwen – De keizer heerst over het land en de plaatselijke vorsten moeten bij hem in de gratie zien te komen. De vijandelijke vorsten vechten om de macht en nemen daarbij talrijke tegenstanders gevangen. Alleen op die manier kunnen ze hun aanzien bij de tenno en hun invloed aan het hof vergroten.

INHOUD

- 77 personenkaarten (7 sets à 11 kaarten)
- 2 overzichtskaarten



DOEL VAN HET SPEL

Om bij de tenno in aanzien te stijgen, moeten de spelers zo veel mogelijk tegenstanders gevangennemen. Alleen op die manier kunnen ze hun aanzien aan het hof vergroten, hun invloed uitbreiden en het spel winnen.

VOORBEREIDING

Elke speler kiest een kleur, pakt de bijbehorende set kaarten en legt de drie boeren van zijn set (waarden 1, 2 en 3) in willekeurige volgorde **omgekeerd** voor zich neer. De overige kaarten houdt hij op zijn hand. Iedere speler mag tijdens het spel altijd zijn eigen neergelegde kaarten bekijken, maar de volgorde van de neergelegde kaarten niet veranderen!

HET SPEL ZELF

De aanval

De oudste speler begint. Wie er aan de beurt is, voert een aanval op een willekeurige tegenstander uit. Daarvoor draait de speler een van de drie voor hem liggende kaarten om, noemt een tegenstander en kiest een kaart van deze tegenstander die hij met zijn kaart wil aanvallen. Nu draait de tegenstander de gekozen kaart om en de spelers vergelijken de getalswaarden van de twee kaarten. Normaal gesproken geldt: **de hogere kaart wint tegen de lagere kaart** (uitzonderingen: let op de speciale functies van jullie kaarten! De speciale functies zijn aan het einde van deze spelregels uitgelegd).

De aanvaller wint

Als de aanvaller wint, **krijgt hij de verslagen kaart van zijn tegenstander** en legt deze omgekeerd naast zich op zijn gevangenenstapel. Zijn **eigen kaart** legt hij **omgekeerd** weer **terug** op zijn plaats. (Belangrijk: je mag nooit de kaarten op de gevangenenstapel bekijken!)

De verdediger wint

Als de verdediger wint, **wordt de verslagen kaart van de aanvaller uit het spel verwijderd** en op een aflegstapel gelegd. Zijn **eigen kaart** legt de verdediger **omgekeerd** weer **terug** op zijn plaats.

Geen van de twee spelers wint

Als de kaarten van de aanvaller en de verdediger dezelfde waarde hebben (en de gelijke stand niet door een speciale functie wordt opgeheven), **worden beide kaarten op de aflegstapel gelegd**.

Na de aanval

Na de aanval vult de speler die een kaart heeft verloren het gat in de rij kaarten voor zich op door een **kaart naar keuze uit de hand** omgekeerd op de lege plek te leggen (als een speler twee kaarten heeft verloren, vult hij beide gaten op met kaarten uit de hand). De **volgorde van de neergelegde kaarten** mag daarbij **niet veranderd** worden!

De aanvaller heeft geen kaart verloren

Als de aanvaller geen van zijn kaarten heeft verloren, mag hij nu **een van de kaarten voor zich** ruilen tegen een **kaart uit zijn hand**. Daarvoor neemt hij een willekeurige van zijn neergelegde kaarten in zijn hand en **legt** hij een willekeurige kaart uit de hand op de lege plek. De speler mag ook dezelfde kaart terugleggen die hij zojuist heeft opgenomen. De volgorde van de neergelegde kaarten mag niet veranderd worden. Als hij geen kaart meer in zijn hand heeft om te ruilen, mag hij in plaats daarvan twee kaarten uit de rij omwisselen. Als hij wil, mag hij de twee kaarten daarvoor in zijn hand nemen en onder de tafel wisselen (of juist niet).

De verdediger heeft gewonnen

Als de **verdediger** deze beurt heeft **gewonnen**, mag hij nu **een van de drie kaarten bekijken die voor de aanvaller liggen** (zonder dat de medespelers de kaart kunnen zien); dan legt hij deze omgekeerd weer terug op zijn plaats.

Nu is met de klok mee de volgende speler aan de beurt om een aanval uit te voeren.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is meteen afgelopen als een speler een gat in zijn rij kaarten moet opvullen, maar geen kaart meer in zijn hand heeft. De spelers tellen de waarden van alle kaarten op hun gevangenenstapel bij elkaar op. Bij gelijke stand tellen de spelers met de meeste punten de waarden van de kaarten die ze in hun hand houden en die voor hen op tafel liggen bij de punten van de gevangenenstapel op. De speler met de meeste punten wint en stijgt zo in aanzien bij de tenno.

VAARDIGHEDEN VAN PERSONAGES



De **ninja** heeft in de verdediging een sterkte van 4. Maar als aanvaller is hij onzichtbaar, behendig en snel en heeft daardoor een sterkte van 8.



De **monnik** mag altijd worden omgedraaid als een andere kaart van de speler wordt aangevallen. Deze kaart krijgt op die manier +2 in de verdediging. Daarna wordt de monnik weer omgekeerd terug op zijn plaats gelegd. Wanneer de monnik in de rij ligt, mag zijn speciale functie tijdens het spel onbegrensd worden gebruikt.



De **ronin** vecht met een sterkte van 6. Na zijn aanval mag de speler beslissen of hij met een van de twee andere kaarten voor zich nog een aanval op een andere neergelegde kaart van een willekeurige tegenstander wil uitvoeren. Het maakt daarbij niet uit of de ronin zijn eerste gevecht heeft gewonnen of niet. Pas aan het einde van het tweede gevecht mag de speler de gaten opvullen die in zijn rij zijn ontstaan.



De **shogun** mag nooit aanvallen. Wint hij als verdediger, dan neemt hij de aanvaller gevangen. Omdat hij de grootste sterkte heeft, kan hij alleen door de geisha worden verslaan.



De sterkte van de **geisha** is altijd (aanval en verdediging) 1 punt hoger dan die van haar tegenstander. Maar vervolgens wordt ze uit het spel verwijderd. Als 2 geisha's tegen elkaar uitkomen, worden ze allebei uit het spel verwijderd.



GEWONNEN HEEFT ...

	... de aanvaller	... de verdediger	... geen van beiden
Tijdens de aanval	Hij neemt de verslagen kaart van zijn tegenstander gevangen. Hij legt zijn eigen kaart omgekeerd terug op zijn plaats.	Hij verwijdert de verslagen kaart van de aanvaller uit het spel. Hij legt zijn eigen kaart omgekeerd terug op zijn plaats.	Als geen van de spelers wint, worden beide kaarten uit het spel verwijderd.
Na de aanval	Hij mag een van zijn neergelegde kaarten ruilen tegen een kaart uit zijn hand.	Hij mag een van de drie kaarten voor de aanvaller bekijken en legt deze kaart dan terug op zijn plaats.	Beide spelers vullen alleen de gaten op met een kaart uit de hand.



22044054

Auteur: Lukas Zach, Michael Palm

www.LudoCreatix.com

Illustratie: fiore-gmbh.de

Design: HUCH! & friends
Sabine Kondirolli

Redactie: Simon Hopp

© 2017 HUCH! & friends

www.hutter-trade.com

Vertaling: Susanne Bonn

Productie + Verkoop:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1- 5

89312 Günzburg

DUITSLAND

Opgepast! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.

& friends
HUCH!
HUCH!