

ТЕННЮ

Тактична гра на блеф для 2–7 гравців віком від 8 років

Японія в ранньому середньовіччі — країна, де на все воля імператора. Він править усіма землями, а доля місцевих правителів залежить від його прихильності. Кожен із них хоче мати якомога більше влади, тому усуває суперників, саджаючи їх за ґрати. Ви маєте єдиний шлях, аби здобути прихильність імператора: ув'язнювати суперників і посилювати свій вплив серед імператорського двору.

ВМІСТ ГРИ

77 Карт персонажів (7 наборів по 11 карт)

2 Карти легенди



МЕТА ГРИ

Для здобуття прихильності імператора доведеться ув'язнити якомога більше суперників. Це єдиний шлях, щоб покращити своє становище при дворі імператора, розширити свій вплив і перемогти у грі.

ПРИГОТУВАННЯ

Кожен гравець вибирає колір і бере відповідний набір карт. Після цього розміщує трьох своїх селян (карти зі значеннями «1», «2» та «3») у довільному порядку **долілиць** на столі перед собою. Інші карти гравець залишає в руці. Гравцям дозволяється переглядати розміщені перед ними карти в будь-який момент гри. Забороняється лише змінювати їх порядок.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Напад

Розпочинає гру найстарший гравець. У свій хід виберіть гравця, на якого хочете напасти. Переверніть горілиць одну із трьох карт перед вами, вкажіть, на кого нападаєте, і виберіть одну із трьох карт перед вашим опонентом. Він перевертає горілиць вибрану вами карту, після чого ви порівнюєте значення ваших карт. Як правило, **карта з вищим значенням перемагає** (але не забувайте про особливі властивості карт, детальніше див. с. 4–5).

Перемагає нападник

Якщо перемагає нападник, він **отримує використану для оборони карту** та кладе її долілиць поруч із собою у стос-в'язницю. **Розіграну карту нападник повертає долілиць** на те місце, де вона була до нападу. (Важливо: заборонено дивитись будь-які карти у в'язницях!)

Перемагає оборонець

Якщо перемагає оборонець, **карту нападника необхідно вилучити із гри** та покласти до скиду. **Розіграну карту оборонець повертає долілиць** на те місце, де вона була до нападу.

Жодна сторона не перемогла

Якщо і карта нападника, і карта оборонця мають однакове значення (й особливі властивості обох карт не змінюють ситуацію), **обидві карти кладуть до скиду**.

Після нападу

Після завершення нападу гравці замінюють втрачені карти перед собою **новими з тих, що є в них у руках**, та кладуть їх долілиць (якщо хтось втратив 2 карти, необхідно заповнити 2 пропуски). Заповнюючи пропуски, **не змінюйте порядок карт**.

Бонус за перемогу нападника

Якщо нападник не втратив жодної карти, він може **замінити одну карту перед собою на одну з тих, що є в нього в руках**.

Для цього він вибирає карту перед собою, бере її в руки та кладе перед собою долілиць карту з руки. Це може бути навіть та сама карта, яку він забрав перед тим зі столу! Змінювати порядок карт перед собою все ще забороняється.

Можливий варіант, коли нападник не має карт у руках. У такому випадку йому дозволяється поміняти місцями 2 будь-які карти, розміщені перед ним. За бажання він може взяти обидві карти в руки та визначити їхнє розміщення під столом.

Бонус за перемогу оборонця

Якщо в битві **перемагає оборонець**, йому дозволяється **поглянути на одну із трьох карт, розміщених перед нападником**, не показуючи іншим гравцям. Після перегляду оборонець повертає карту на місце. Хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою. Настала його черга здійснити напад на суперника.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли гравець мусить замінити втрачені карти перед собою, але не має достатньо карт у руках. Кожен гравець сумує значення на всіх картах у своїх стогах-в'язницях. Гравець із найбільшою сумою значень перемагає та здобуває прихильність імператора. У випадку нічиєї претенденти на перемогу мусять додати значення всіх своїх карт у руках і карт, розміщених перед ними долілиць. Гравець із більшою сумою перемагає.

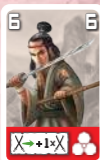
ОСОБЛИВІ ВЛАСТИВОСТІ



Обороняючись, **ніндзя** має силу 4. Однак під час нападу він невидимий, вправний і спритний, тож має силу 8.



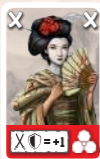
Гравець завжди може перевернути горілиць **монаха**, коли нападають на його іншу карту. Атакована карта в такому випадку отримує +2 до своєї оборонної сили. Після нападу монах повертається на те місце долілиць, де був до нападу. Якщо монах лежить перед гравцем, його можна розігрувати скільки завгодно разів протягом гри.



Сила **роніна** дорівнює 6. Після нападу гравець вирішує, чи хоче напасти знову за допомогою однієї із двох інших карт перед ним на будь-яку іншу карту перед будь-яким опонентом. Для цієї властивості неважливо, переміг чи програв ронін свій бій. Заповнити нестачу карт перед собою можна лише після другого бою (або після першого, якщо гравець вирішив не проводити другий бій).



Шьогуну заборонено нападати. Якщо він перемагає обороняючись, то забирає карту нападника до в'язниці. Оскільки він володіє найбільшою силою, перемогти його може лише гейша.



Сила **гейші** (під час нападу й оборони) завжди більша на 1 порівняно з картою опонента. Однак ця карта вилучається із гри одразу після використання. Якщо зустрінуться дві гейші, обидві покинуть гру, і жоден із гравців не переможе.



ПЕРЕМАГАЄ...

	... нападник	... оборонець	... жоден гравець
Під час нападу	Забирає до в'язниці карту, використану для оборони. Карту, використану для нападу, повертає на її місце до нападу.	Вилучає із гри карту опонента, використану для нападу. Карту, використану для оборони, повертає на її місце до нападу.	Обидві використані карти вилучаються із гри. 
Після нападу	Може поміняти карту перед собою на карту зі своєї руки.	Може поглянути на 1 із 3 карт, розміщених перед опонентом, після чого повертає карту на її місце.	Обидва гравці заповнюють нестачі карт перед собою картами з рук.

Керівництво локалізацією:

Некрасов Костянтин,
Серова-Некрасова Валерія

Переклад: Драч Максим

Візуальна адаптація:

Удалова Юлія

Редактура: Ленська Наталія

Коректура: Дубчак Владислав



 WoodCatGames

Офіційний представник в Україні:

ФОП Некрасов Костянтин Сергійович,
02000, м. Київ, вул. Є. Коновальця 32-г, кв. 192.

Пошта для листування: woodcat.v@gmail.com

WoodCatGames

@woodcat.ukr

@WoodCatGames

t.me/woodcat_pub



Автори: Lukas Zach, Michael Palm

www.LudoCreatix.com

Ілюстрації: fiore-gmbh.de

Дизайн: HUCH!, Sabine Kondrolli

УВАГА! Не підходить для дітей віком до 3 років,
містить дрібні деталі!

© 2017, 2023 HUCH!

www.hutter-trade.com