

ТЭННӨ



ТЭННО

Тактическая игра на блеф для 2–7 игроков от 8 лет

В Японии эпохи раннего Средневековья император стоял во главе всего, и местные правители зависели от его покровительства. Враждующие правители сражались за власть и часто брали в плен подданных своих противников. Таков был единственный способ добиться расположения императора и продвинуться по службе.

КОМПОНЕНТЫ

77 карт персонажей (7 наборов по 11 карт в каждом)

3 карты легенды



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Покровительство императора получит тот, кто сможет захватить в плен как можно больше своих соперников. Это единственный способ усилить свои позиции при императорском дворе, расширить влияние и победить в игре.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Каждый игрок берет набор карт выбранного цвета, после чего выкладывает трех крестьян (с силой 1, 2 и 3) перед собой на стол **рубашкой вверх** в любом порядке. Остальные карты остаются в руках у игроков. Игроки могут смотреть карты, лежащие перед ними на столе, в любое время, однако не могут менять их расположение.

ХОД ИГРЫ

Атака

Игру начинает самый старший игрок. В свой ход выберите игрока, которого хотите атаковать. Переверните одну из своих карт, лежащих на столе, и выберите одну из лежащих на столе карт противника, которую он должен перевернуть.

Затем сравните силу перевернутых карт. Как правило, **карта с большей силой побеждает карту с меньшей силой** (исключение: обратите внимание на особые способности карт, указанные в конце правил).

Побеждает атакующий

Если побеждает карта атакующего игрока, **он берет побежденную карту своего противника** и кладет ее рубашкой вверх рядом с собой в стопку захваченных карт. Затем он переворачивает **свою карту** обратно **рубашкой вверх** и **оставляет** ее на прежнем месте. (Важно: никто из игроков не может смотреть захваченные карты!)

Побеждает защищающийся

Если побеждает карта защищающегося игрока, **атакующий убирает побежденную карту из игры**, помещая ее в сброс. Защищающийся игрок переворачивает **свою карту** обратно **рубашкой вверх** и **оставляет** ее на прежнем месте.

Ничья

Если сила обеих карт равна (и ни одна из особых способностей этих карт не изменяет этой ситуации), **обе карты помещаются в сброс**.

После атаки

После завершения атаки игроки, потерявшие свои карты, заполняют пустые места на столе перед собой **любыми картами из своей руки**, выкладывая их рубашкой вверх (если игрок потерял сразу две карты, он заменяет обе). Выкладывая новые карты, **не меняйте порядок**, в котором карты лежат на столе.

Атакующий игрок не потерял ни одной карты

Если атакующий игрок не потерял ни одной из своих карт на столе, он может **заменить одну** из них на **любую карту из руки**. Он берет любую свою карту со стола и кладет на ее место карту из руки. Игрок может таким образом положить ту же карту, которую только что взял со стола, однако не может изменять порядок лежащих на столе карт. Либо, если у игрока не осталось карт в руке, которыми он мог бы заменить одну из своих карт на столе, он может поменять две свои лежащие на столе карты местами, при желании перемешав их под столом (или притворившись, что мешает) и выложив в любом порядке.

Защищающийся игрок побеждает

Если защищающийся игрок побеждает в битве, он может **посмотреть одну из трех лежащих на столе карт атакующего игрока** (не показывая ее другим игрокам) и положить ее обратно рубашкой вверх.

Далее ходит следующий игрок по часовой стрелке, начиная новую атаку.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается сразу же, когда любому игроку нужно заполнить пустое место на столе, но у него нет карт в руке. Каждый игрок получает количество очков, равное сумме силы всех захваченных им карт. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает. Если определить победителя не удалось из-за равенства в очках у лидеров, то они получают дополнительные очки, равные сумме силы их оставшихся в руке и на столе карт.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ



Ниндзя обладает силой 4 во время защиты. Однако когда он атакует, его сила возрастает до 8 благодаря его выдающимся навыкам, скорости и скрытности.



Игрок может перевернуть своего **монаха**, когда другая его карта атакована, и она получит +2 к своей силе на эту атаку. После этого монах кладется обратно на свое место рубашкой вверх. Пока монах лежит на столе, эту способность можно использовать любое количество раз.



Ронин обладает силой 6. После его атаки игрок может по желанию совершить дополнительную атаку, используя одну из двух других своих карт на столе против другой карты на столе любого противника. Не имеет значения, победил ронин в первой битве или проиграл. Только после завершения второй атаки игрок может заменить свои потерянные карты на столе.



Сёгун никогда не атакует. Если он побеждает в атаке на него, он захватывает атакующую карту. Так как он обладает наибольшей силой из всех карт в игре, он может быть побежден только гейшей.



Сила **гейши** (в атаке или защите) всегда на 1 больше, чем сила карты противника. Однако после использования гейша всегда убирается из игры. Если в битве сталкиваются две гейши, они обе убираются из игры.



ПОБЕДИЛ ...

	...атакующий	...защищающийся	...никто
Во время атаки	Он захватывает перевернутую карту противника. Он оставляет свою карту на прежнем месте рубашкой вверх.	Он убирает перевернутую карту противника из игры. Он оставляет свою карту на прежнем месте рубашкой вверх.	Если ни один из игроков не победил, обе карты убираются из игры.
После атаки	Он может заменить одну из своих лежащих на столе карт на любую карту из руки.	Он может посмотреть одну из трех лежащих на столе карт противника и положить ее обратно рубашкой вверх.	Оба игрока заполняют пустые места на столе перед собой любимыми картами из своей руки.





Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.
Переводчик: Кирилл Войнов
Редактор: Катерина Шевчук
Дизайнер-верстальщик: Екатерина Васильева
Руководитель проекта: Андрей Мательский
Общее руководство: Антон Сквородин

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель
русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Перепечатка и публикация правил, компонентов,
иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

**GAGA
GAMES**

ГУСИ!