



# TENNO

Ein taktisches Bluffspiel für 2 bis 7 Spieler ab 8 Jahren

Japan im frühen Mittelalter – der Kaiser herrscht über das Land und lokale Fürsten sind auf seine Gunst angewiesen. Diese verfeindeten Fürsten führen erbitterte Machtkämpfe und nehmen dabei zahlreiche Gegner gefangen. Nur so steigen sie im Ansehen des Tennos und können dadurch ihren Einfluss am kaiserlichen Hof festigen.

## INHALT

77 Personenkarten (7 Sets à 11 Karten)

2 Übersichtskarten



Rückseiten in Spielerfarben

## ZIEL DES SPIELS

Um die Gunst des Tennenos zu erlangen, müssen die Spieler möglichst viele Gegner gefangen nehmen. Nur so können sie ihr Ansehen am Hof steigern, ihren Einfluss festigen und das Spiel gewinnen.

## SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe, nimmt das entsprechende Kartenset und legt die drei Bauern seines Sets (Werte 1, 2 und 3) in beliebiger Reihenfolge **verdeckt** vor sich ab. Die restlichen Karten behält er auf der Hand. Jeder Spieler darf jederzeit während der Partie seine eigenen ausliegenden Karten anschauen – die Reihenfolge der Auslage darf dabei aber nicht geändert werden!

## SPIELABLAUF

### Der Angriff

Der älteste Spieler beginnt. Wer am Zug ist, führt einen Angriff auf einen beliebigen Gegner aus. Dazu deckt der Spieler eine der drei vor ihm ausliegenden Karten auf, benennt einen Gegner und wählt eine Karte dieses Gegner aus, die er mit seiner Karte angreifen möchte. Der Gegner deckt jetzt diese Karte auf und die Spieler vergleichen die Zahlenwerte der beiden Karten. Im Normalfall gilt: **Die höhere Karte schlägt die niedrigere Karte** (Ausnahmen: Beachtet die Sonderfunktionen eurer Karten! Die Sonderfunktionen werden am Ende dieser Anleitung erklärt).

### Der Angreifer gewinnt

Wenn der Angreifer gewinnt, **bekommt er die unterlegene Karte des Gegners** und legt diese verdeckt neben sich auf seinen Gefangenenstapel. Seine **eigene Karte** legt er wieder **verdeckt** an ihren Platz **zurück**.

(Wichtig: Gefangenenstapel dürfen niemals eingesehen werden!)

### **Der Verteidiger gewinnt**

Wenn der Verteidiger gewinnt, **wird die unterlegene Karte des Angreifers aus dem Spiel genommen** und auf den Ablagestapel gelegt. Seine **eigene Karte** legt der Verteidiger wieder **verdeckt** an ihren Platz **zurück**.

### **Keiner der beiden Spieler gewinnt**

Sind die Kartenwerte von Angreifer und Verteidiger gleich hoch (und wird die Situation nicht durch eine Sonderfunktion aufgelöst), **kommen beide Karten auf den Ablagestapel**.

### **Nach dem Angriff**

Nach dem Angriff füllen Spieler, die Karten verloren haben, zunächst die Lücke in ihrer Auslage mit einer **Handkarte ihrer Wahl** verdeckt auf (hat ein Spieler zwei Karten verloren, füllt er beide Lücken mit Handkarten seiner Wahl auf). Die **Reihenfolge der ausliegenden Karten** darf dabei **nicht geändert** werden.

### **Der Angreifer hat keine Karte verloren**

Hat der Angreifer keine seiner Karten verloren, darf er nun noch **eine seiner vor sich ausliegenden Karten mit einer Handkarte austauschen**.

Dazu nimmt er eine beliebige seiner ausliegenden Karten auf die Hand und legt eine beliebige Handkarte in die Lücke der Auslage. Der Spieler darf auch wieder die gleiche Karte zurücklegen, die er gerade aufgenommen hat. Die **Reihenfolge der ausliegenden Karten** darf **nicht geändert** werden.

Hat er für diesen Austausch keine Karte mehr auf der Hand, darf er alternativ zwei Karten seiner Auslage miteinander vertauschen. Wenn er möchte, darf er die beiden Karten dazu auf die Hand nehmen und unter dem Tisch vertauschen (oder auch nicht vertauschen).

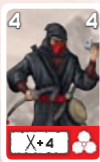
## Der Verteidiger hat gewonnen

War der **Verteidiger** in diesem Zug **siegreich**, darf er nun noch **eine der drei ausliegenden Karten des Angreifers anschauen** (ohne dass andere Mitspieler die Karte sehen) und legt sie dann verdeckt an ihren Platz zurück. Im Anschluss ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und führt als Angreifer seinen Zug aus.

## SPIELLENDE

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Spieler eine Lücke füllen muss, aber keine Karten mehr auf der Hand hat. Alle Spieler addieren die Werte aller Karten in ihrem Gefangenenstapel. Bei Gleichstand addieren die führenden Spieler die Werte ihrer Handkarten und ihrer ausliegenden Karten zu ihren Gefangenenpunkten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

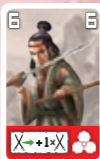
## FÄHIGKEITEN DER PERSONEN



Der **Ninja** hat in der Verteidigung eine Stärke von 4. Als Angreifer ist er jedoch unsichtbar, gewandt und schnell und hat daher eine Stärke von 8.



Der **Mönch** darf immer dann aufgedeckt werden, wenn eine andere Karte des Spielers angegriffen wird. Diese Karte erhält dadurch +2 in der Verteidigung. Der Mönch wird danach wieder verdeckt an seinen Platz gelegt. Wenn der Mönch ausliegt, darf seine Sonderfunktion in einer Partie beliebig oft benutzt werden.



Der **Ronin** kämpft mit einer Stärke von 6. Nach seinem Angriff darf der Spieler entscheiden, ob er mit einer der beiden anderen vor sich ausliegenden Karten einen weiteren Angriff auf eine weitere ausliegende Karte eines beliebigen Gegners durchführen möchte. Dabei ist es egal, ob der Ronin zuvor seinen ersten Kampf gewonnen oder verloren hat. Erst im Anschluss an den zweiten Kampf darf der Spieler entstandene Lücken auffüllen.



Der **Shogun** darf niemals angreifen. Gewinnt er als Verteidiger, nimmt er den Angreifer gefangen. Da er die höchste Stärke besitzt, kann er nur von der Geisha besiegt werden.



Die Stärke der **Geisha** ist immer (Angriff und Verteidigung) um 1 höher als die ihres Gegners. Anschließend wird sie jedoch aus dem Spiel entfernt. Treffen 2 Geishas aufeinander, werden beide aus dem Spiel entfernt.



## ES GEWINNT ...

	... der Angreifer	... der Verteidiger	... kein Spieler
<b>Beim Angriff</b>	Er nimmt die unterlegene Karte des Gegners gefangen.  Er legt die eigene Karte verdeckt an ihren Platz zurück.	Er nimmt die unterlegene Karte des Angreifers aus dem Spiel.  Er legt die eigene Karte verdeckt an ihren Platz zurück.	Gewinnt keiner der Spieler, kommen beide Karten aus dem Spiel.
<b>Nach dem Angriff</b>	Er darf eine seiner ausliegenden Karten durch eine Handkarte austauschen.	Er darf eine der 3 ausliegenden Karten des Angreifers anschauen und legt die Karte wieder an ihren Platz zurück.	Beide Spieler füllen lediglich ihre Lücken mit einer Handkarte auf.



Autoren: Lukas Zach, Michael Palm

[www.LudoCreatix.com](http://www.LudoCreatix.com)

Illustration: fiore-gmbh.de

Design: HUCH! & friends

Sabine Kondirolli

© 2017 HUCH! & friends

Redaktion: Simon Hopp

[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

### Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1- 5

89312 Günzburg

DEUTSCHLAND

**Achtung!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

& friends  
**HUCH!**



# TENNO

**A tactical game of bluff for 2 to 7 players ages 8 and up**

*Japan in the early Middle Ages – the emperor rules over the land and local rulers are dependent on being in his favor. Enemy rulers are in a bitter struggle for power, taking many of their rivals as prisoners. It's the only way to gain the emperor's favor, rise in the ranks and gain influence in the emperor's court.*

## CONTENTS

77 Character cards (7 sets of 11 cards each)

2 Legend cards



## AIM OF THE GAME

To gain the emperor's favor you have to capture as many rivals as possible. It's the only way to increase your standing in the emperor's court, expand your influence and win the game.

## GAME SETUP

Everyone chooses a color and takes the corresponding set of cards, and then lays the three pawns of his set (with the values 1, 2 and 3) in any order **face down** in front of him on the table. Keep the other cards in your hand. You are allowed to look at your own cards that are lying before you on the table at any time throughout the game, but you may not change their order!

## HOW TO PLAY

### Attacking

The eldest player begins. On your turn, choose a player that you want to attack. Turn over one of your three cards that are lying before you, call out an opponent and choose one of his cards that you want to attack with your own card. Your opponent turns over the card and you both compare the two cards' values. Normally, **the higher card beats the lower card** (exceptions: note the cards' special functions! The special functions are explained at the end of these game instructions).

### The attacker wins

If the attacking player wins, **he gets his opponent's lower-ranked card** and lays it face down next to him in a captured pile. His **own card** he lays **face down, back** on its original place. (Important: No one is allowed to ever look at the cards that have been captured!)



### **The defender wins**

If the defending player wins, **the attacking card is taken out of the game** and placed on the discard pile. His **own card** he lays **face down, back** on its original place.

### **Neither player wins**

If the value of both the attacking and the defending cards is the same (and no special function of either of the cards breaks the tie), **both cards are placed on the discard pile.**

### **After the attack**

When the attack is over, the players who have lost cards first fill the void in their layout with **any card from their hand**, laying it face down (if someone has lost two cards, he replaces both of them with cards from his hand). When replacing lost cards in your layout, **do not change their order.**

### **The attacking player has not lost any cards**

If the attacking player has not lost any of his cards, he is allowed to **trade one** of his **cards from his layout with one from his hand.**

He picks up any one of the cards from his layout, putting it into his hand, and replaces it with one from his hand on the same spot. He can also put back the same card that he just picked up. But he is not allowed to change the order of the cards in his layout.

Alternatively, if he doesn't have any more cards in his hand that he can exchange with, he is allowed to switch two of his cards in his layout with one another. If he wants, he can first pick them both up and switch them under the table (or only bluff a switch).

## The defending player wins

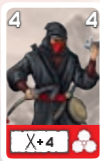
If the **defending player won** the battle, he gets to **look at one of the attacking player's three cards from his layout** (without the other players seeing the card) before laying it back down on its place face down.

The next player in a clockwise direction then takes his turn and begins his attack.

## END OF GAME

The game is immediately over as soon as a player needs to fill a void in his layout, but has no more cards in his hand to do so. Everyone adds up the value of all the cards in their pile of captured cards. If it's a tie, the players who are tied with the most points add the points of their hands and their respective layout to their point totals for the captured cards. The player with the most points for the captured cards wins and gains the favor of the emperor.

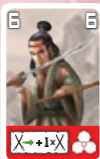
## SPECIAL POWERS



The **Ninja** has a strength of 4 when defending. However, when attacking he is invisible, skillful and quick, and therefore has a strength of 8.



The **monk** can always be turned over when another of the player's cards is being attacked. The attacked card then receives +2 strength for defending. The monk is then put back in its place face down. If the monk is in the layout, its special powers can be used any number of times in one game.



The **Ronin** fights with a strength of 6. After an attack, the player gets to decide if he wants to make another attack using one of the two other cards from his layout against any other card of any opponent's layout. It doesn't matter if the Ronin won or lost his first fight. Only once the second fight is over is the player allowed to replace the cards missing from his layout.



The **Shogun** is never allowed to attack. If he wins as the defender, he gets to take the attacker as prisoner. As he possesses the greatest strength, he can only be defeated by the Geisha



The strength of **Geisha** (when attacking and defending) is always 1 higher than her opponent's. However, she must always be removed from the game after use. If 2 Geishas meet in opposition, both of them have to be removed from the game.



## THE WINNING CARD IS ...

	... the attacker	... the defender	... neither player
<b>When attacking</b>	He captures the opponent's lower-ranked card.  He puts his own card face down, back on its original place.	He takes his opponent's lower-ranked card out of the game.  He puts his own card face down back on its original place.	If neither of the players wins, both cards are removed from the game.
<b>After the attack</b>	He gets to exchange one of his laid-out cards with one of the cards from his hand.	He gets to look at one of the 3 cards from his opponent's layout and then puts the card back on its place.	Both players fill the void in their layout with a card from their hand.



Author: Lukas Zach, Michael Palm

[www.LudoCreatix.com](http://www.LudoCreatix.com)

Illustration: fiore-gmbh.de

Design: HUCH! & friends

Sabine Kondirolli

Editor: Simon Hopp

© 2017 HUCH! & friends

[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

Translation: Birgit Irgang

**Manufacturer + distributor:**

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1- 5

89312 Günzburg

GERMANY

**Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts.

& friends  
**HUCH!**



# 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**

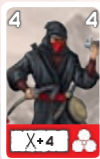
Si l'attaquant n'a perdu aucune de ses cartes, il peut à présent **échanger l'une de ses cartes étalées devant lui contre l'une des cartes de sa main**. Pour ce faire, il prend en main une carte de son choix parmi celles posées devant lui et pose une carte de son choix parmi celles de sa main dans l'espace 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.



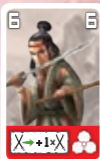
## FACULTÉS DES PERSONNAGES

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



Auteurs : Lukas Zach, Michael Palm

[www.LudoCreatix.com](http://www.LudoCreatix.com)

Illustrations : fiore-gmbh.de

Design : HUCH! & friends

Sabine Kondirolli

Rédaction : Simon Hopp

© 2017 HUCH! & friends

[www.hutter-trade.com](http://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 gevangenestapel. Zijn **eigen kaart** legt hij **omgekeerd** weer **terug** op zijn plaats. (Belangrijk: je mag nooit de kaarten op de gevangenestapel 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

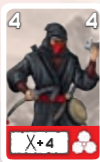
Als de **verdediger** deze beurt heeft **gewonnen**, mag hij nu **een van de drie kaarten bekijken die voor de aanvaller liggen** (zonder dat de medespelers de kaart kunnen zien); dan legt hij deze omgekeerd weer terug op zijn plaats.

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.

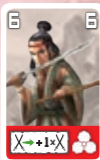
## VAARDIGHEDEN VAN PERSONAGES



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
<b>Tijdens de aanval</b>	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.
<b>Na de aanval</b>	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.



Auteur: Lukas Zach, Michael Palm

[www.LudoCreatix.com](http://www.LudoCreatix.com)

Illustratie: [fiore-gmbh.de](http://fiore-gmbh.de)

Design: HUCH! & friends  
Sabine Kondirolli

Redactie: Simon Hopp

© 2017 HUCH! & friends

[www.hutter-trade.com](http://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!**