



Depuis la nuit des temps, le Dragon et le Phénix œuvrent pour maintenir l'équilibre entre deux forces jumelles qui régissent les possibilités infinies de la vie : la force du choix et la force du destin. Ces deux êtres puissants veillent ensemble sur les nombreux chemins qui mènent à la sagesse divine. Parfait mélange de stratégie et de chance, Tsuro représente la quête perpétuelle du savoir.

RÈGLES DU JEU

Tsuro™ est un jeu de plateau pour deux à huit joueurs. Les joueurs placent des tuiles sur le terrain de jeu pour créer des chemins qui commencent sur un bord du plateau.

Lorsque l'autre extrémité du chemin d'un joueur atteint également un bord du plateau, ce joueur est éliminé. Le dernier joueur encore en jeu remporte la partie.

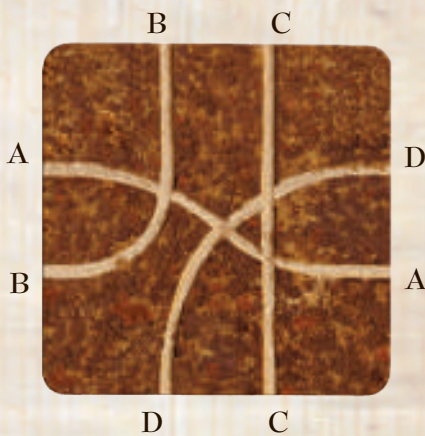
CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 35 tuiles Chemin
- 8 galets colorés
- 1 tuile Dragon

LES TUILES

Chaque tuile Chemin comporte 4 lignes (des chemins) qui créent huit points sur les bords de la tuile. En juxtaposant les tuiles, ces points se touchent, ce qui prolonge les chemins. Chaque tuile est unique.

Si plusieurs chemins se croisent sur une tuile, ils continuent indépendamment sans s'interrompre ni se modifier.



Par exemple, les chemins de cette tuile ne relient que les deux points A ensemble, les deux points B ensemble, etc.

La tuile Dragon permet d'identifier le premier joueur autorisé à piocher une tuile lorsque la pioche est de nouveau disponible (voir encadré).

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Chaque joueur choisit un galet coloré.
3. Mettez la tuile Dragon de côté.
4. Mélangez les tuiles Chemin et distribuez-en trois face cachée à chaque joueur.
5. Ces tuiles sont votre main. Vous pouvez les regarder quand vous voulez.
6. Empilez le reste des tuiles face cachée pour former une pioche.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le joueur le plus âgé commence la partie.

Le premier joueur place son galet sur un des emplacements de départ (petits traits beiges) sur une case du bord extérieur du plateau de jeu. Dans

le sens horaire, tous les joueurs placent un par un leurs galets sur un emplacement de départ. Tous les galets doivent être placés avant de jouer des tuiles.

Chaque tour se déroule en trois étapes :

1. Jouer une tuile Chemin.
2. Déplacer les galets.
3. Piocher des tuiles.

Le joueur dont le tour est en cours est le joueur actif.

1. JOUER UNE TUILE CHEMIN

Le joueur actif choisit une des tuiles Chemin de sa main et la place sur la case vide devant son galet. La tuile peut être placée dans n'importe quel sens. Une fois qu'une tuile est placée, elle ne peut plus être déplacée ou tournée pour le reste de la partie.

Un joueur ne peut pas relier son propre chemin à un bord du plateau (et s'éliminer de la partie), à moins de ne rien pouvoir jouer d'autre. Vers la fin de la partie, il se peut que vous soyez contraint de vous éliminer de cette façon.

2. DÉPLACER LES GALETS

Le joueur actif avance son galet au bout de son chemin (il est interdit de le reculer).

Tous les autres galets adjacents à la nouvelle tuile sont ensuite déplacés au bout de leur chemin (il est interdit de le reculer).

Un joueur est éliminé de la partie lorsque, suite au déplacement, son galet vient à quitter le plateau de jeu. Les tuiles Chemin dans la main d'un joueur éliminé sont mélangées à la pioche.

3. PIOCHER DES TUILES

Pendant les premiers tours de jeu (ou tout du long dans une partie à deux joueurs), seul le joueur actif pioche une tuile Chemin pour remplacer celle qu'il a jouée.

Par la suite, lorsque la pioche sera vide, certains joueurs auront moins de trois tuiles Chemin en main.

Lorsque de nouvelles tuiles seront disponibles (suite à l'élimination d'un joueur) en commençant par le joueur actif et dans le sens horaire, les autres joueurs avec moins de trois tuiles Chemin en main en piochent une jusqu'à ce que tous les joueurs en aient trois ou que la pioche soit vide. La partie reprend ensuite normalement (dans le sens horaire). Cette règle change légèrement si un joueur possède la tuile Dragon.

Tuile Dragon

(Seulement dans les parties à trois joueurs ou plus.)

Si un joueur veut piocher une tuile Chemin, mais que la pioche est vide, il prend la tuile Dragon à la place.

Quand de nouvelles tuiles sont disponibles, le premier joueur à en piocher une est celui avec la tuile Dragon (et non le joueur actif).

Ce joueur pioche une tuile Chemin et défause la tuile Dragon.

La tuile Dragon est alors remise en jeu.

REMPORTER LA PARTIE

Lorsqu'il ne reste qu'un galet sur le plateau de jeu, le joueur à qui il appartient remporte la partie.

RÈGLES AVANCÉES

BONUS D'ÉLIMINATION

(Seulement dans les parties à trois joueurs ou plus.)

Si au moins un adversaire est éliminé par un joueur qui place une nouvelle tuile, le joueur actif peut immédiatement regarder et échanger autant de tuiles de sa main qu'il le souhaite, par le même nombre de tuiles de la main du joueur éliminé. Placez ensuite les tuiles du joueur éliminé dans la pioche et mélangez-la.

PASSER LA PIOCHE

Certains joueurs de Tsuro placent la tuile Dragon sous la pioche puis font passer la pioche autour de la table d'un joueur à l'autre. Cette variante peut aider les gros groupes de joueurs en leur rappelant de piocher une tuile à chaque tour. N'oubliez pas de ne pas mélanger la tuile Dragon dans la pioche lorsque de nouvelles tuiles sont disponibles (placez-la sous la pioche à la place).

EXEMPLE D'UNE PARTIE

Les illustrations suivantes montrent les trois premiers tours d'une partie de Tsuro à trois joueurs.



Illustration 1

Illustration 1 : Les joueurs 1, 2 et 3 choisissent un emplacement de départ vide sur le bord du plateau et placent une tuile. Le chemin du joueur 2 continue sur la tuile posée par le joueur 1.



Illustration 2

Illustration 2 : Les joueurs placent chacun une deuxième tuile. Comme vous pouvez le voir, il n'est plus possible de placer de tuile dans le coin inférieur gauche.

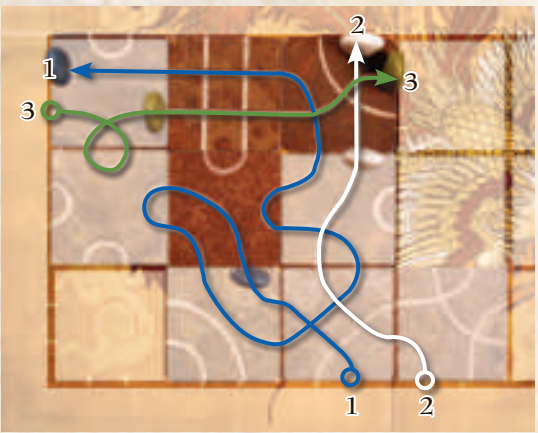


Illustration 3

Illustration 3 : Les joueurs placent leur troisième tuile. La troisième tuile du joueur 2 continue le chemin du joueur 1 jusqu'à l'emplacement où le joueur 3 doit jouer sa tuile. Le joueur 3 place sa troisième tuile de manière à relier le chemin du joueur 1 avec un bord du plateau de jeu. Le joueur 1 est éliminé.

F.A.Q.

Q : Que se passe-t-il si les chemins de deux joueurs se rejoignent et que leurs galets rentrent en collision ?

R : Les deux joueurs sont éliminés.

Q : Est-ce que je peux jouer une tuile Chemin qui relie mon propre galet à un bord du plateau ?

R : Un joueur ne peut pas relier son propre chemin à un bord du plateau (et s'éliminer de la partie), à moins de ne rien pouvoir jouer d'autre. Vers la fin de la partie, il se peut que vous soyez contraint de vous éliminer de cette façon.

Q : Que se passe-t-il si un joueur éliminé possède la tuile Dragon ?

R : Si un joueur éliminé possède la tuile Dragon, il la donne au prochain joueur (dans le sens horaire) ayant moins de trois tuiles Chemin en main.

Q : Que se passe-t-il si toutes les tuiles ont été placées et qu'il reste deux galets (ou plus) encore sur le plateau ?

R : Les joueurs à qui appartiennent ces galets sont à égalité et remportent tous la partie.

Q : Que se passe-t-il si tous les joueurs encore en jeu sont éliminés d'un coup (par la même tuile jouée) ?

R : Ces joueurs sont à égalité et remportent tous la partie.

CRÉDITS

Conception : Tom McMurchie

Développement : Jim Long,

Jon Leitheusser, et Tyler Bielman

Direction artistique : Shane Small

Conception graphique : Cathy Briggs,

Sarah Phelps et Ilonka Cuth

Illustrations : Shane Small

Édition : Sheelin Arnaud

Photographie : Jennifer Clark et Dawne Weisman

Traduction : Thaïs Aulnette

Remerciements particuliers à : Dawne Weisman, Ray Wehrs, Jim Cook, Tiffany O'Brien, Tina Wegner, Wil Wheaton et the Table Top staff, boardgamegeek.com et tous nos super testeurs.



通
路

東西南北
風火水地

東
西
南
北

