

Français

Depuis l'aube des temps, le Dragon et le Phénix veillent sur les sentiers sinueux de la vie, maintenant un équilibre délicat entre les forces jumelles du libre-arbitre et du destin. Ces deux êtres puissants partagent la noble tâche de superviser les multiples voies conduisant à la sagesse divine. Grâce à son savant mélange de stratégie et de chance, Tsuro représente la recherche classique de l'illumination.

RÈGLES

Tsuro™ est un jeu de plateau pour deux à huit joueurs.

Les joueurs utilisent des plaques pour former des sentiers qui sillonnent l'intérieur du plateau de jeu à partir de son bord.

L'objectif du jeu est d'éviter que votre sentier touche à nouveau le bord du plateau. Restez en jeu plus longtemps que les autres joueurs pour gagner.

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 35 plaques Sentier
- 8 pierres (pions)
- 1 plaque Dragon

LES PLAQUES

Chaque plaque Sentier indique quatre lignes — ou sentiers — qui créent huit points de connexion sur sa périphérie. Quand ces plaques sont posées à côté les unes des autres, ces points de connexion s'alignent et les sentiers continuent. Chaque plaque est unique. Les sentiers peuvent se croiser sur une même plaque, mais chacun continue indépendamment des autres, et de manière ininterrompue. Par exemple, les sentiers de cette plaque relient uniquement les deux points marqués A, les deux points marqués B, et ainsi de suite. La plaque Dragon spéciale permet de déterminer quel joueur pioche le premier quand la pioche est remélangée.

MISE EN PLACE

1. Étalez le plateau de jeu.
 2. Chaque joueur choisit un pion.
 3. Cherchez la plaque Dragon et mettez-la de côté.
 4. Mélangez les plaques Sentier et distribuez-en trois, face cachée, à chaque joueur.
 5. Ces plaques constituent votre main. Vous pouvez regarder les plaques de votre main quand vous le voulez.
 6. Empilez le restant des plaques, face cachée.
- Cette pile servira de pioche.

COMMENT JOUER

Le joueur le plus âgé commence le premier tour.

Le premier joueur place son pion sur une des lignes de départ (les petites marques beiges) de la périphérie du plateau de jeu. Continuez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi une ligne de départ pour son pion. Le placement des pions s'effectue avant de jouer les plaques.

Chaque tour est composé de trois parties:

1. Jouer une plaque Sentier.
2. Déplacer les pions.
3. Piocher des plaques.

Le joueur dont c'est le tour est appelé joueur actif.

1. JOUER UNE PLAQUE SENTIER

Le joueur actif choisit une des plaques Sentier de sa main et la place sur la case libre à côté de son pion. Vous pouvez l'orienter dans la direction de votre choix. Une fois qu'une plaque a été posée, elle ne peut plus être déplacée pendant le reste de la partie.

Un joueur ne peut pas volontairement relier son sentier au bord du plateau de jeu (et s'éliminer lui-même de la partie) à moins qu'aucun autre déplacement ne soit possible. *En fin de partie, il est possible de vous éliminer vous-même de cette manière.*

2. DÉPLACER LES PIONS

Le joueur actif avance son pion jusqu'à l'extrémité ouverte du sentier. Tous les autres pions adjacents à la nouvelle plaque sont ensuite déplacés au bout de leurs sentiers respectifs.

Un joueur est éliminé de la partie si l'extrémité ouverte de son sentier est reliée au bord du plateau de jeu.

Les plaques Sentier des mains des joueurs éliminés sont mélangées à la pile de pioche.

3. PIOCHER DES PLAQUES

Pendant les premiers tours de la partie (ou pendant toute une partie à deux joueurs), seul le joueur actif pioche une plaque Sentier de la pile de pioche pour remplacer celle qu'il a jouée ce tour.

Plus tard dans la partie, quand les joueurs ont moins de trois plaques Sentier en main, tous les joueurs ont la possibilité de piocher des plaques, même si ce n'est pas leur tour.

En commençant par le joueur actif et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur avec moins de trois plaques Sentier en pioche une chacun son tour en faisant un tour de table jusqu'à ce que tous aient trois plaques Sentier ou que la pile de pioche soit vide. Cette règle est légèrement modifiée si un joueur possède la plaque Dragon : une fois que tous les joueurs ont trois plaques Sentier ou que la pile de pioche est vide, le jeu continue autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre.

PLAQUE DRAGON

(uniquement dans des parties avec au moins trois joueurs)

La plaque Dragon sert à déterminer qui doit piocher une plaque Sentier quand de nouvelles plaques deviennent disponibles. Si un joueur veut piocher une plaque Sentier mais qu'il ne le peut pas parce que la pile est vide, il prend la plaque Dragon et aucune autre plaque Sentier ne peut être piochée pendant ce tour. Quand de nouvelles plaques deviennent disponibles plus tard dans la partie, le premier joueur à piocher une carte est celui qui possède la plaque Dragon, et pas le joueur actif. Ce joueur se défaisse de la plaque Dragon quand il pioche une plaque Sentier.

GAGNER LA PARTIE

Quand il ne reste plus qu'un pion sur le plateau, ce joueur gagne la partie.

RÈGLES AVANCÉES

BONUS D'ÉLIMINATION

(uniquement dans des parties avec au moins trois joueurs)

Si au moins un adversaire a été éliminé à cause du placement d'une nouvelle plaque, le joueur actif peut immédiatement échanger une des plaques de sa main contre le même nombre de plaques des mains des joueurs éliminés. Les plaques Sentier restantes dans les mains des joueurs éliminés sont mélangées à la pile de pioche.

PASSER LA PILE

Certains groupes de joueurs de Tsuro font passer la pioche autour de la table, la plaque Dragon restant au-dessous de la pile. C'est une bonne idée pour des groupes de taille importante autour de grandes tables. C'est aussi un bon moyen pour rappeler aux joueurs de piocher à chaque tour. N'oubliez pas de ne pas mélanger la plaque Dragon aux autres plaques quand de nouvelles plaques deviennent disponibles.

EXEMPLE DE PARTIE

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

Figure 1 : Les joueurs 1, 2 et 3 choisissent chacun une ligne de départ inoccupée au bord du plateau et ils placent une plaque. Le joueur 2 prolonge son sentier en traversant la première plaque jouée par le joueur 1.

Figure 2 : Les joueurs posent leur deuxième plaque. Remarquez qu'il n'est plus possible de poser une plaque dans le coin inférieur gauche.

Figure 3 : Les joueurs posent leur troisième plaque.

La troisième plaque du joueur 2 oriente le sentier du joueur 1 en direction du joueur 3.

Le joueur 3 pose sa troisième plaque de manière à relier le sentier du joueur 1 au bord du plateau de jeu. Le joueur 1 est éliminé de la partie.

FOIRE AUX QUESTIONS

Q : Que se passe-t-il si deux sentiers de deux pions différents se retrouvent reliés (s'ils se rencontrent) ?

R : Les deux joueurs sont éliminés de la partie.

Q : Puis-je jouer une plaque Sentier qui conduise mon pion au bord du plateau de jeu ?

R : Un joueur ne peut pas volontairement relier son sentier au bord du plateau de jeu (et s'éliminer lui-même de la partie) à moins qu'aucun autre déplacement ne soit possible. En fin de partie, il est possible de vous éliminer vous-même de cette manière.

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

R : Si un joueur éliminé possède la plaque Dragon, faites-la passer, dans le sens des aiguilles d'une montre, au joueur suivant avec moins de trois plaques en main.

Q : Que se passe-t-il si toutes les plaques ont été jouées et qu'il reste encore au moins deux pions sur le plateau de jeu ?

R : Ces joueurs terminent la partie à égalité.

Q : Que se passe-t-il si tous les joueurs restant sont éliminés pendant le même déplacement ?

R : Ces joueurs terminent la partie à égalité.

GÉNÉRIQUE

Conception originale du jeu : Tom McMurchie

Développement produit : Jim Long, Jon Leitheusser et Tyler Bielman

Direction artistique : Shane Small

Conception graphique : Cathy Brigg, Sarah Phelps et Ilonka Cuth

Illustrations : Shane Small

Rédaction : Sheelin Arnaud

Photographe : Jennifer Clark et Dawne Weisman

Direction du projet : Tina Wegner

Remerciements spéciaux à Dawne Weisman, Ray Wehrs, Jim Cook, Tiffany O'Brien, Wil Wheaton, boardgamegeek.com et à tous nos géniaux testeurs..

©2015 Compound Fun, LLC. Tous droits réservés. Tsuru, Calliope Games et Compound Fun sont des marques déposées de Compound Fun, LLC.