



2-8 játékos számára 8 éves kortól

A sárkány és a fénix az élet kusza útvonalainak őrzői. Ők vigyázzák a szerencse és a sors erőinek érzékeny egyensúlyát. Ez a két mitikus lény együtt őrzi az emberiség életútját. A Tsuru (vagyis „Az Út”) játékában a játékosok körről körre fektetik le útlapkáikat, kiépítve saját útjukat, mely a tábla egyik oldalán kezdődik és számos tekervényen át vezetni őket.

A játék célja

A játék célja minél tovább a játéktáblán maradni. Ehhez a játékosoknak el kell kerülniük, hogy útjuk a tábla egyik szélével, vagy egy másik játékos útvonalával összekapcsolódjon.

Játékelemek

1 játéktábla

8 játékfigura

64 útlapka

Előkészületek

- Az első játék előtt az útlapkákat óvatosan kinyomkodjuk a kereteikből.
- A játéktáblát az asztal közepére helyezzük. 2-4 fős játék esetén a tábla fénix oldalával játszunk, 5-8 játékos esetén a nagyobb játéktérrel rendelkező sárkány oldalt használjuk.

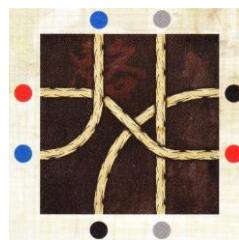
Megjegyzés: Természetesen 5-nél kevesebb játékosal is játszhatunk a nagyobb játéktéren.

- Az útlapkákat megkeverjük, és minden játékos húz három képpel lefelé fordított lapkákat, majd a kezükbe veszik azokat. A többi útlapkát két vagy három képpel lefelé fordított kupacba rendezzük a játéktábla mellé. A játékos a legidősebb játékos kezd, a többiek pedig az óramutató járása szerint követik őt.

Az útlapkák

Az útlapkák mindegyikén négy út található, melyek mindegyike két pontot köt össze. A vonalak végpontjai minden lapkán passzolnak egymáshoz, így több egymással szomszédos lapka összeillesztéséből hosszú útvonalak jöhet létre.

Bár a lapkákon az utak keresztezik egymást, az útról sosem tudunk letérni. A képen például a vonalak csak az azonos színű pontokat kötik össze.



Játékmenet (részletes példáért lásd a 2. oldalt)

Egy játékos köre mindig a következő három részből fog állni:

1. egy útlapka lehelyezése
2. saját figurájának mozgatása és
3. egy új útlapka húzása.

Ezután az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra.

1. Egy útlapka lehelyezése

A játékos a kezében lévő útlapkáknak közül kiválasztja az egyiket és a figurájával szomszédos szabad mezőre egyikére helyezi. A lapkát tetszése szerinti irányba forgatva helyezheti el. Ha egy lapka lehelyezésre került, a játék végéig ugyanott marad.

2. Saját figura mozgatása

Ezután a játékosnak kötelező saját figuráját saját útja mentén az újonnan lehelyezett lapkára áthelyeznie.

Megjegyzés: A játékosok az első körben eldönthetik, hogy a két lehetséges út közül melyikre indulnak el.

3. Egy új útlapka húzása

Végül a játékos felhúzza az egyik kupac legfelső útlapkáját és a kezébe veszi azt.

Ezzel a kör véget ér és az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra.

Idégen figura (figurák) mozgatása

Ha egy új lapka lehelyezésével más játékosok útját is meghosszabbítjuk, az ő figuráikat is útjuk végéhez kell helyeznünk.

Kiesés a játékból

Egy játékos egy lapka lehelyezését követően kétféleképpen eshet ki a játékból:

1. Az útja elérte a tábla szélét, kivézetve figuráját a játéktérről.

vagy

2. Az útja egy másik játékos útjába torkollik, vagyis az út végén összeütköznének. Ebben az esetben mindkét játékos kiesik a játékból.

Amikor egy játékos kiesik a játékból, el kell távolítania figuráját a játéktábláról, kezében lévő lapkáit pedig maga elé kell helyeznie.

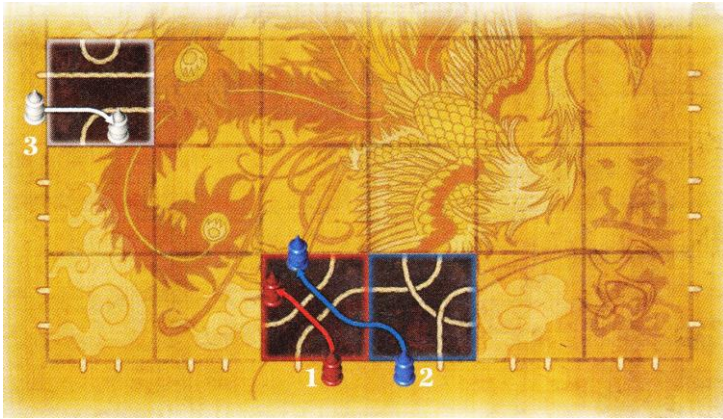
A játék vége

Ha már csak egyetlen játékos figurája áll a táblán, ő nyerte meg a játékot. Ha az utoljára játékban maradt játékosok egyszerre esnének ki, megosztottnak a győzelmen.

Részletes példa

A következő példában egy háromfős játék első három körét kísérelhetjük végig részletesen:

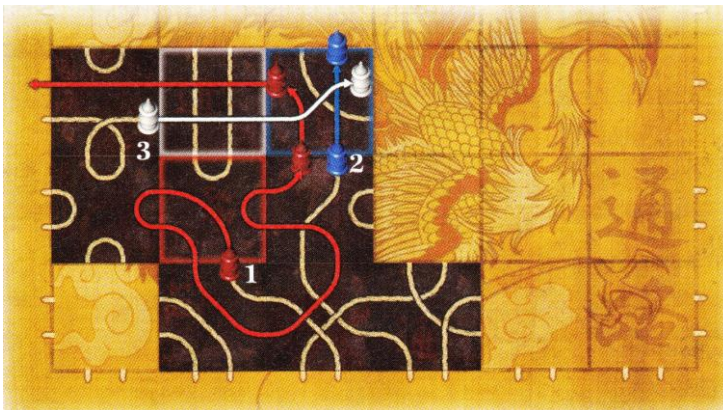
A vörös, kék és fehér játékos kiválaszt magának egy szabad mezőt a tábla szélén. Ezután mindegyikük lehelyezi oda egyik útlapkáját, majd kiválasztja, hogy a két rendelkezésre álló út közül melyikén indul el, és figuráját annak az útnak a végére helyezi. A kék meghosszabbítja saját útját a vörös által korábban lehelyezett lapka segítségével.



A játékosok lehelyezik második útlapkájukat. **Megjegyzés:** A bal alsó sarokban található mezőre egyik játékos sem helyezhet már lapkát, mivel ezt a mezőt már egyik játékos sem tudja elérni.



A játékosok lehelyezik harmadik útlapkájukat. A kék játékos a vörös játékost a fehér irányába tereli. A fehér játékos úgy helyezi le lapkáját, hogy a vörös játékos útja kivezet a pályáról. A vörös játékos ezért kiesik a játékból és leveszi figuráját a tábláról.



Kétfős játék

- Kétfős játék esetén minden játékosnak két figurája van, viszont továbbra is csak három útlapkája.
- A játék elején a játékosok felváltva helyezik el figuráikat.
- Amikor egy játékos sorra kerül, először lehelyezi egyik útlapkáját az egyik figurája mellé, áthelyezi azt az újonnan lehelyezett lapkára az útja végére, majd húz egy új útlapkát. Közvetlenül ezután lehelyez egy másik lapkát a másik figurája mellé, azt is áthelyezi az új lapkán az útja végére, majd húz egy új útlapkát. A játékosok minden körben újra eldönthetik, hogy melyik figurájukkal szeretnék kezdeni az adott kört.
- Az a játékos nyeri a játékot, akinek utoljára marad fent egy, vagy akár mindkét figurája a játéktáblán.

A szerző: Tom McMurchie, aki 1947-ben született és az USA Washington államában él.

A rendszertervező és informatikus mérnök nő, és négy gyermeke van. Hobbijai a terepfutás, a kirándulás és a klasszikus zene. Azokat a játékokat részesíti előnyben, melyeknek rövid a szabálya, azonban újra és újra izgalmas játékot biztosítanak, ahogyan gyors lapkalehelyező játék, a Tsuro is, amelyet 1974-ben fejlesztett ki.

Termékfejlesztés: Jim Long, Jon Leitheusser

Szerkesztés: TM-Spiele

Grafika: Shane Small, Cathy Brigg, Imelda és Franz Vohwinkel

A szerző és a kiadó köszönetet mond minden tesztelőnek és szabályolvasónak.

© 2007 KOSMOS kiadó

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 (0) 711-2191-0

Fax: +49 (0) 711-2191-199

info@kosmos.de

www.kosmos.de

Minden jog fenntartva.

Készült Németországban.

Fordította és szerkesztette: X-ta

Lektorálta: Artax