

# Tsuro

2-8 játékos számára 8 éves kortól

A sárkány és a fönix az idők kezdete óta őrzi és irányítja az élet kusza útvonalait, finoman egyensúlyban tartva a választás és a sors kettős erejét. Erre a két hatalmas lényre hárul az isteni bölcsességhez vezető út felügyeletének nemes feladata. A stratégiák és a lehetőségek mesterei ötvözetét alkotó Tsuro a felvilágosodás klasszikus küldetését képviseli.

## SZABÁLYOK

A Tsuro™ egy társasjáték 2-8 fő részére. A játékosok lapkákat helyeznek a táblára, hogy útvonalakat építsenek, melyek a tábla széléről indulnak és a tábla belső részén át vezetnek.

A játék célja az, hogy útvonalainkat a táblán tartsuk, és ne érjenek ki a tábla széléig. Éld túl az összes játékost, hogy te legyél a győztes!

## TARTALOM

1 játéktábla

35 útlapka

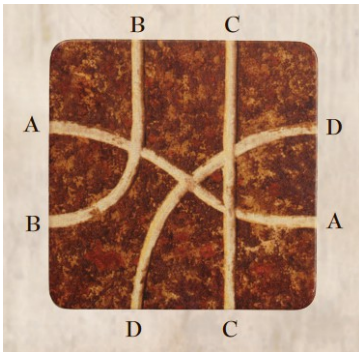
8 jelzőkő

1 sárkánylapka

## A LAPKÁK

Mindegyik útlapkán négy vonal – vagyis útvonal – látható, melyek nyolc ponton érintkeznek a lapka szélével. Amikor a lapkákat egymás mellé fektetjük, ezek a pontok összekapcsolódnak, így az útvonalak folytatódnak. Mindegyik lapka egyedi.

Bár a lapkákon látható útvonalak keresztezhetik egymást, az utak megszakítás nélkül, egymástól függetlenül folytatódnak.



Ezen a lapkán például az útvonalak két A pontot kötnek össze, két B pontot, és így tovább.

A különleges sárkánylapka segít nyomon követni, hogy melyik játékos fog először húzni, amikor a húzópakli kifogy.

## ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek el a játéktáblát.
2. Mindegyik játékos választ egy jelzőt.
3. Keressétek meg a sárkánylapkát és tegyétek félre.
4. Keverjétek meg az útlapkákat és osszatok minden játékosnak hármat képpel lefelé.
5. Ezek a lapkák alkotják a kezed. A kezedben lévő lapkákat bármikor megnézheted.
6. A megmaradt lapkákat rendezzétek egy pakliba képpel lefelé. Ez lesz a húzópakli.

# Játékmenet

A legidősebb játékos kezdi a játékot.

A kezdőjátékos elhelyezi jelzőjét bármelyik kezdőhelyre (rövid bézs jelölések) a tábla szélére. Ez az óramutató járása szerint fog folytatódni, amíg minden játékos el nem helyezi jelzőjét. A jelzőket a lapkák lehelyezése előtt kell elhelyeznünk.

Minden kör három részre oszlik:

1. Egy útlapka kijátszása
2. Jelzők mozgatása
3. Lapkák húzása

A soron lévő játékost aktív játékosnak nevezzük.

## 1. EGY ÚTLAPKA KIJÁTSZÁSA

Az aktív játékos kiválasztja a kezében lévő lapkák közül az egyiket, és lehelyezi az egyik üres mezőre a saját jelzője mellé. A lapkát bármelyik irányba elforgathatjuk. Ha egy lapka lehelyezésre került, a játék további részében nem mozgathatjuk át többé.

A játékosok nem vezethetik ki szándékosan útvonalukat a tábla szélére (ezáltal kiejtve magukat a játékból), hacsak nincs más lehetséges lépés. A játék vége felé ilyen módon is kieshetünk a játékból.

## 2. JELZŐK MOZGATÁSA

Az aktív játékos átmozgatja jelzőjét az útvonal végére.

Ezt követően minden olyan jelzőt át kell mozgatnunk az útvonala végére, amely szomszédos az újonnan lehelyezett lapkával.

Ha egy játékos útvonalának nyitott vége kivezet a tábla szélére, a játékos kiesik a játékból.

A kiesett játékos kezében lévő lapkákat visszakeverjük a húzópakliba.

## 3. LAPKÁK HÚZÁSA

A játék első néhány körében (vagy egy kétfős játékban végig) csak az aktív játékos fog útlapkákat húzni a pakliból, helyettesítve azt az egyet, amelyet az aktuális körben lehelyezett.

Ha a későbbiek folyamán a játékosok kezében háromnál kevesebb útlapka lesz, mindnyájuknak lehetősége lesz lapkát húzni, még akkor is, ha éppen nem ők vannak soron.

Az aktív játékostól kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva minden olyan játékos húz egy lapkát, akinek háromnál kevesebb útlapka van a kezében. Ezt addig folytatják, amíg minden játékosnak nem lesz három lapka a kezében, vagy amíg ki nem fogy a húzópakli. Ez a szabály egy kicsit módosul, ha valamelyik játékosnál ott van a sárkánylapka:

Sárkánylapka

(csak három vagy több játékos esetén használjuk)

A sárkánylapkát arra használjuk, hogy nyomon követhessük, kinek kell útlapkát húznia, amikor új lapkák állnak rendelkezésre.

Ha egy játékos útlapkát szeretne húzni, de azt nem tudja megtenni, mivel a húzópakli kiürült, magához veszi helyette a sárkánylapkát, és abban a körben nem kerül felhúzásra több útlapka.

Amikor a későbbiekben új lapkák lesznek elérhetőek, az aktív játékos helyett az húz először a lapkákból, akinek ott van a sárkánylapka. A játékosnak az útlapka felhúzása után félre kell tennie a sárkányt.

Ha már minden játékosnak három útlapkája van, vagy a húzópakli kiürült, a játék az óramutató járása szerint továbbfolytatódik.

# A JÁTÉK GYŐZTESE

Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek jelzője egyedül marad fenn a táblán.

## HALADÓ SZABÁLYOK

### KIEJTÉSÉRT JÁRÓ BÓNUSZ

(csak három vagy több játékos esetén használjuk)

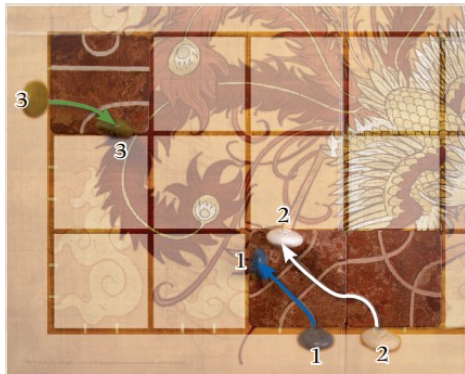
Ha egy új lapka lehelyezésének következtében egy vagy több játékos kiesik, az aktív játékos azonnal kicserélheti a kezében lévő lapkák bármelyikét ugyanannyi lapkára a kiejtett játékosok kezéből. A kiejtett játékosok megmaradt lapkáit a húzópakliba keverjük.

### A PAKLI TOVÁBBÍTÁSA

Vannak, akik a Tsurot játszva a teljes paklit körbeadják az asztal körül, melynek legeljára helyezik a sárkánylapkát. Ezt nagyobb játékos szám és nagyobb asztal esetén célszerű alkalmazni. Ez emlékeztetheti is a játékosokat, hogy minden körben húzniuk kell. Ne feledjétek el, hogy amikor új lapkák válnak elérhetővé, a sárkánylapkát ne keverjétek a pakliba.

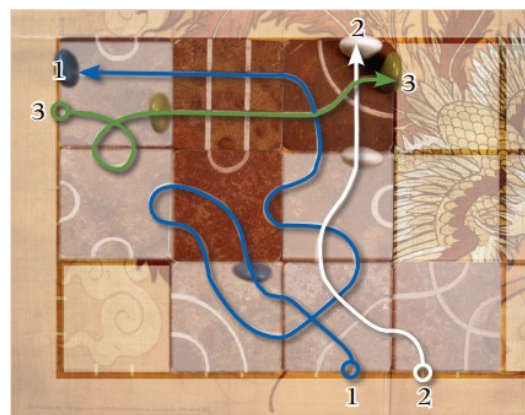
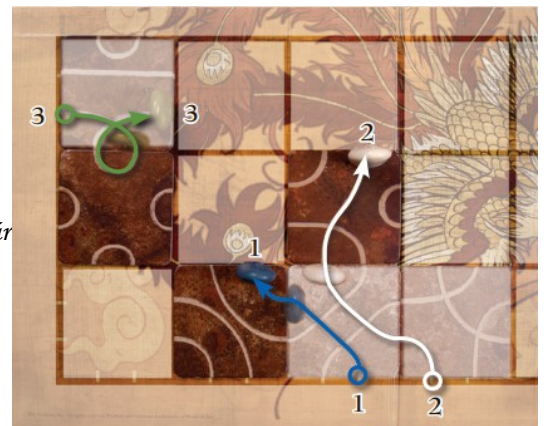
### PÉLDA A JÁTÉKRA

A következő illusztrációk egy háromfős Tsuro játék első három körét ábrázolják.



1. ábra: Az 1-es, 2-es és 3-as játékosok mindegyike választ egyet a tábla szélén lévő kiinduló pontokból, majd lehelyeznek egy-egy lapkát. A 2-es játékos az 1-es játékos által lerakott lapkán folytatja útvonaltát.

2. ábra: A játékosok lehelyezik második lapkájukat. Ne feledjük, hogy a bal alsó sarokba már nem helyezhetünk lapkát.



3. ábra: A játékosok lehelyezik harmadik lapkájukat.

A 2-es játékos harmadik lapkája az 1-es játékos útvonaltát a 3-as játékos irányába vezeti.

A 3-as játékos úgy helyezi le harmadik lapkáját, hogy az 1-es játékos útvonala elérje a tábla szélét. Az 1-es játékos kiesett a játékból.

## GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

*K: Mi történik, ha két jelző útvonala összekapcsolódik (egymásba fut)?*

*V: Mindkét játékos kiesik a játékból*

*K: Lehelyezhetek olyan lapkát, mely a saját jelzőmet levezeti a tábláról?*

*V: A játékosok nem köthetik össze útvonalukat a tábla szélével (ezáltal kiejtve magukat a játékból), hiacsak nincs más lehetséges lépés. A játék vége felé ilyen módon is kiveshetünk a játékból.*

*K: Mi történik, ha egy kiesett játékosnál van a sárkánylapka?*

*V: Ha egy kiesett játékosnál van a sárkánylapka, át kell adni az óramutató járása szerint következő olyan játékosnak, akinek háromnál kevesebb lapkája van.*

*K: Mi történik, ha minden lapkát kijátszottunk és kétfő vagy több jelző maradt a táblán?*

*V: Az a kétfő vagy több játékos együtt győz.*

*K: Mi történik, ha a bennmaradt játékosok ugyanazzal a lépéssel egyszerre esnek ki?*

*V: Azok a játékosok együtt győznek.*

## KÉSZÍTŐK

*Eredeti játékterv: Tom McMurchie*

*Termékfejlesztés: Jim Long, Jon Leitheusser és Tyler Bielman*

*Művészeti vezető: Shane Small*

*Grafikai tervezés: Cathy Brigg és Sarah Phelps*

*Illusztráció: Shane Small*

*Szerkesztés: Sheelin Arnaud*

*Fényképezés: Jennifer Clark és Dawne Weisman*

*Márkamenedzsment: Tiffany O'Brien*

*Projektmenedzsment: Tina Wegner*

*Különleges köszönet Dawne Weismannak, Ray Wehrsnek, Jim Cooknak, a boardgamegeek.com-nak és az összes remek játéktesztelőnknek.*

©2009 Compound Fun, LLC. Minden jog fenntartva. A Tsuru, a Calliope Games és a Compound Fun a Compound Fun, LLC. védjegye.

*Fordította a Játékmester Társasjátékbolt kérésére: X-ta*

*Szerkesztette: grafiction*

*Lektorálta: Artax*

*A játék megvásárolható: [www.jatekmester.com](http://www.jatekmester.com)*