



Le Dragon et le Phoenix sont les gardiens légendaires et les guides du chemin de la vie. Ils sont garants de l'équilibre délicat entre la chance et le destin. Ensemble, ces deux puissantes créatures partagent la noble tâche de veiller sur les nombreuses voies qui mènent à la sagesse divine.

Avec son mélange savant de stratégie et de chance, Tsuru symbolise la quête de la voie vers l'illumination.

Règles du jeu

Tsuru™ est un jeu de plateau pour deux à huit joueurs. Chaque joueur place ses tuiles sur le plateau pour tracer un chemin qui débute sur l'un des bords du plateau et se prolonge à l'intérieur. Le but du jeu est de parcourir le chemin en évitant de finir son itinéraire sur l'un des bords du plateau.

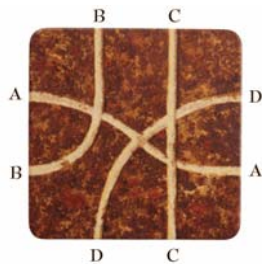
Contenu

- 1 plateau de jeu
- 8 pions
- 1 tuile Dragon
- 35 tuiles de jeu

Les tuiles

Sur chaque tuile sont imprimées quatre lignes, ou chemins, qui relient huit points du bord de la tuile. Chaque point s'aligne avec les points des autres tuiles pour former des chemins. Bien que les chemins sur une tuile puissent se croiser, chacun se prolonge de façon ininterrompue et indépendante l'un de l'autre. Par exemple, les chemins sur la tuile ci-dessous ne relient que les deux points marqués A, les deux points marqués B, etc.

Chaque tuile de chemin est unique. La tuile Dragon sert à indiquer la fin de la pioche.



Mise en place

Chaque joueur choisit un pion.

Retirez la tuile Dragon et mettez-la de côté. Mélangez les autres tuiles et distribuez-en trois, face cachée, à chaque joueur.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de trois tuiles en main.

Les tuiles restantes sont placées, face cachée, au dessus de la tuile Dragon. Elles forment la pioche.

Le joueur le plus âgé joue en premier.

Le premier joueur place son pion sur une marque de départ sur l'un des bords extérieurs du plateau (il s'agit des tirets sur les quatre bords du plateau). Le joueur à la gauche du premier joueur place à son tour son pion sur une marque de départ, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leur pion.

Les joueurs peuvent regarder leurs tuiles avant de choisir un point de départ.

Déroulement du jeu

Un tour de jeu se déroule en trois phases : placer une tuile, déplacer les pions, tirer une nouvelle tuile.

Placer une tuile

Le joueur dont c'est le tour choisit l'une de ses tuiles et la place sur l'une des cases libres du plateau, à côté de son pion. La tuile peut être placée dans n'importe quelle direction. Une fois placée, une tuile ne peut plus être déplacée en cours partie.

Déplacer les pions

Le joueur dont c'est le tour avance son pion en suivant le chemin qu'il vient de tracer.

Tous les pions qui se trouvent à côté de la nouvelle tuile doivent également être avancés en suivant les nouveaux chemins formés par la tuile.

Piocher une nouvelle tuile

Le joueur dont c'est le tour place la pioche devant lui et complète sa main de trois tuiles en tirant la tuile au sommet de la pioche.

Le tour de jeu du joueur est terminé et le joueur situé à sa gauche commence son tour de jeu.

Fin de la pioche – la tuile Dragon



La pioche est épuisée lorsqu'un joueur tire la tuile Dragon (celle-ci devant toujours se trouver en dessous de la pioche). Le joueur qui a tiré la tuile Dragon conserve cette tuile devant lui.

Lorsqu'une nouvelle pioche est constituée suite à l'élimination d'un ou de plusieurs joueurs, cette nouvelle pioche est placée sur la tuile Dragon.

Le joueur qui avait la tuile Dragon devant lui peut alors tirer en premier une tuile au sommet de la pioche s'il a moins de trois tuiles en main.

Le joueur passe ensuite la pioche au joueur à sa gauche. Ce joueur peut alors tirer une tuile au sommet de la pioche, s'il en a moins de trois en main, puis il passe la pioche au joueur à sa gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient à nouveau trois tuiles en main ou jusqu'à ce que la pioche soit à nouveau épuisée, etc.

Elimination d'un joueur

Un joueur est éliminé si le chemin que suit son pion aboutit à une extrémité du plateau.

De même, si les chemins de deux joueurs se joignent, les deux joueurs sont éliminés puisque dans ce cas le chemin relie également deux extrémités du plateau.

Lorsqu'un ou plusieurs joueurs sont éliminés suite au placement d'une tuile, le joueur actif peut échanger une ou plusieurs tuiles de sa main contre un nombre identique de tuiles de la main des joueurs éliminés.

Si l'un des joueurs éliminés possédait la tuile Dragon, celle-ci est remise au premier joueur à sa gauche qui n'est pas encore éliminé.

Les tuiles des joueurs éliminées sont remises dans la pioche. Retirez la tuile Dragon, qui est la dernière de la pioche. Mélangez les autres tuiles puis placez-les sur la tuile Dragon.

Gagner le jeu

Le joueur dont le pion est le dernier à ne pas avoir été éliminé est déclaré vainqueur. Si toutes les tuiles ont été jouées et que plusieurs pions restent sur le plateau, les joueurs dont les pions sont toujours sur le plateau ont gagné à égalité.

Exemple d'une partie

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

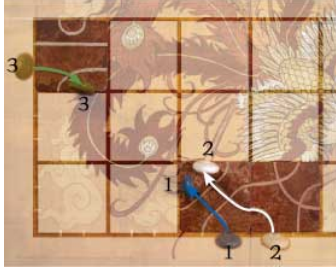


Image 1 : Les joueurs 1, 2, et 3 ont choisi une case inoccupée au bord du plateau et y ont posé chacun une tuile. Les trois pions ont été déplacés en suivant les chemins formés par les tuiles.

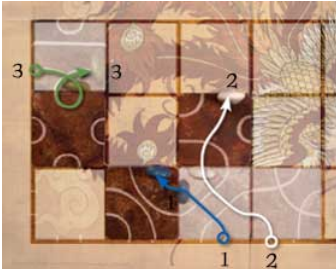


Image 2 : Les joueurs ont placé leur seconde tuile et déplacé leurs pions.

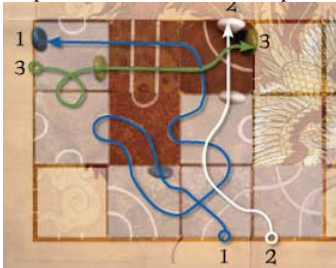


Image 3 : Les joueurs ont placé leur troisième tuile. La troisième tuile du joueur 1 pousse le joueur 1 vers le joueur 3.

Le joueur 3 place sa troisième tuile de façon à ce que le joueur 1 soit poussé à poursuivre son chemin à l'extrémité du plateau. Le joueur 1 est donc éliminé du jeu, et le joueur 3 peut échanger une ou plusieurs tuiles contre celles du joueur 1.

Variante pour deux joueurs

Chaque joueur choisit deux pions.

Les tuiles sont mélangées puis scindées en 4 pioches de taille égales. Chaque pioche est associée à un pion.

A son tour, chaque joueur tire une carte dans la pioche correspondant à l'un de ses pions et la place sur l'un des carrés libres à côté du pion correspondant. Puis il déplace le ou les pions qui se trouvent à côté de la nouvelle tuile.

Le joueur qui parvient à maintenir le dernier pion sur le plateau gagne.

Variante solitaire

La difficulté du jeu en solitaire est modulable. Choisissez le nombre de pions correspondant au niveau de difficulté souhaité : avec 1 pion le jeu est très facile, avec 8 pions il devient diabolique.

Placez les pions sur des marques de départ différents. Si vous jouez avec 4 pions ou moins, chaque pion doit démarrer d'une face différente du plateau.

Mélangez les tuiles. La tuile « dragon » est écartée du jeu.

A chaque tour, vous tirez une tuile et vous la placez sur l'un des carrés libres à côté de l'un des pions au choix. Puis vous déplacez le ou les pions qui se trouvent à côté de la nouvelle tuile. Le placement des tuiles et le déplacement des pions se fait en respectant strictement les règles du jeu de base, mais vous pouvez jouer plusieurs fois avec le même pion.

Si un pion est éliminé au cours de la partie, vous avez perdu.

Vous gagnez la partie si vous réussissez à placer toutes les tuiles sans qu'aucun pion ne soit éjecté du plateau.

La seule façon de gagner le jeu est de faire aboutir tous les pions sur le dernier espace libre. Dans ce cas, vous pouvez y placer la tuile « Dragon ». **Vous avez ainsi tracé le chemin de la divine sagesse !**



WIZKIDS™

©2005 WizKids, Inc. Tous droits réservés. Tsuru et WizKids sont des marques déposées par WizKids, Inc.