



TSURO

Contenu :

1 plateau de jeu
8 pions
64 tuiles chemins

Nombre de joueurs : 2 à 8 joueurs

Age : à partir de 8 ans

But du jeu :

Il s'agit pour chaque joueur de rester en jeu aussi longtemps que possible : il faut éviter de terminer son chemin à l'extérieur du plateau ou de rencontrer un autre joueur.

Préparation de la partie :

- Placer le plateau de jeu au milieu de la table.
- Retirer la tuile « Dragon » et mettez-la de côté.
- Mélanger les 64 tuiles et en distribuer 3 à chaque joueur, face cachée. Les tuiles restantes sont disposées face cachée au dessus de la tuile « Dragon »..
- Chaque joueur choisit un pion et le place entre deux tirets blancs, sur la partie périphérique du plateau. Le joueur le plus âgé commence puis on joue dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Les tuiles chemin :

4 lignes (ou chemins), sont dessinées sur chaque carte. Ces 4 lignes créent 8 points autour de la carte. Bien que les chemins se croisent sur chaque carte, chacun avance de façon ininterrompue.

Tour de jeu :

Chaque joueur doit, à son tour, exécuter les 3 actions suivantes dans l'ordre :

1. Placer une tuile

Le joueur choisit une des 3 tuiles de sa main et la place sur l'emplacement libre qui se situe juste devant son pion. La tuile peut être placée dans n'importe quel sens, mais une fois placée la tuile ne pourra plus être bougée.

2. Déplacer son pion

Le joueur **doit** ensuite faire suivre à son pion le chemin qui se présente devant lui.



NB : au premier tour, le joueur peut choisir parmi les 2 chemins qui se présentent devant lui celui que le pion empruntera pour traverser la tuile.

3. Piocher une nouvelle tuile

Pour mettre fin à son tour, le joueur ajoute à sa main la première carte d'une des pioches.

Puis c'est le tour du joueur suivant, dans les sens des aiguilles d'une montre.

Déplacer des pions adverses :

Si une tuile posée prolonge le chemin d'un ou plusieurs autre(s) joueur(s), le(s) pion(s) adverse(s) est/sont également déplacé(s) le long du/des chemin(s) qui se présente(nt) à eux.

Fin de la pioche - La tuile « Dragon » :

La pioche est épuisée lorsqu'un joueur tire la tuile « Dragon ». Le joueur qui tire cette tuile la conserve devant lui.

Lorsqu'une nouvelle pioche est constituée suite à l'élimination d'un ou plusieurs joueur(s), 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 3 tuiles en main.

Le joueur passe ensuite la pile au joueur à sa gauche. Ce joueur peut lui aussi tirer une carte de la pile, puis il passe au joueur à sa gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que la pioche soit de nouveau épuisée.

Élimination :

Suite à la pose d'une tuile, un joueur peut être éliminé de 2 façons :

- Si son chemin se termine à l'extérieur du plateau : le pion est alors retiré du jeu.
- Si son chemin rencontre le chemin d'un autre joueur : les deux pions sont alors retirés du jeu et l'autre joueur est également éliminé.

Les joueurs éliminés posent simplement les tuiles qui leur restent en main devant eux.

Fin de la partie :

Le gagnant est le joueur dont le pion est le dernier à rester en jeu. Si tous les joueurs restant en jeu sont éliminés à la suite de la pose d'une même tuile, ils se partagent la victoire.