

Tsuro (Edizione Kosmos)

Da 2 a 8 giocatori, da 8 anni in su

Il Drago e la Fenice si ergono come guardiani leggendari e come guide dei sentieri intrecciati della vita, mantenendo il delicato equilibrio tra le forze gemelle della fortuna e del destino. Insieme, questi potenti esseri condividono la nobile missione di sorvegliare le tante vie che giungono alla saggezza divina.

Attraverso il sapiente connubio di strategia e opportunità, Tsuro (il gioco della via) rappresenta il classico viaggio verso l'illuminazione.

Scopo del gioco

Ogni giocatore piazza delle tessere a partire dal bordo del tabellone cercando di costruire un percorso verso l'interno del tabellone stesso. Lo scopo del gioco è percorrere la propria strada senza terminarla su una soglia del tabellone o scontrandosi con gli altri giocatori.

Contenuto del gioco:

- 1 Tabellone di gioco
- 8 Pedoni
- 64 Tessere

Impostazione iniziale

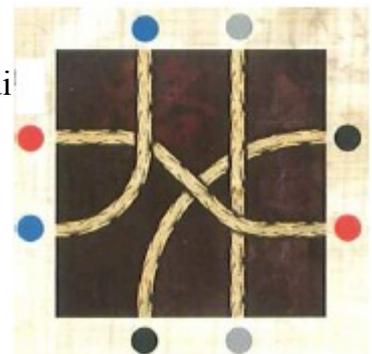
- posizionare il tabellone:
 - da 2 a 4 giocatori: usare il lato della Fenice
 - da 5 a 8 giocatori: usare il lato del Drago

Ovviamente è possibile usare il lato del Drago anche con meno di 5 giocatori.

- Mescolate tutte le tessere e distribuitene tre, a faccia in giù, ad ogni giocatore. Non si possono avere più di tre tessere in mano nello stesso momento. Impilate le tessere non utilizzate a faccia in giù, in due o tre pile. Da quelle pile si pescheranno le nuove tessere.
- Il giocatore più anziano gioca per primo. Ogni giocatore sceglie un pedone e lo posiziona in mezzo ai 2 segni di partenza di uno stesso quadrato appena fuori dal bordo del tabellone. Si gioca in senso orario.

Le tessere

Ogni tessera ha 4 linee, o vie, che creano otto punti sul bordo della tessera. Ogni punto si collega con un altro punto sul bordo di una tessera adiacente per creare un sentiero. Nonostante le strade all'interno di una tessera possano incrociarsi, ognuna procede in modo ininterrotto ed indipendente dalle altre. Ad esempio, nella tessera mostrata qui a destra, solo i punti dello stesso colore sono connessi.



Svolgimento del turno

Ogni turno ha tre fasi, eseguite sempre nello stesso ordine :

1. Giocare una tessera
2. Muovere il pedone
3. Pescare una nuova tessera

Il giocatore che al momento sta eseguendo il proprio turno è detto giocatore attivo.

1. Giocare una tessera

Il giocatore attivo sceglie una tessera tra quelle che ha in mano e la posiziona in un quadrato libero adiacente la casella con il suo pedone . Il giocatore può posizionare la tessera in ogni direzione, orientata a piacere. Una volta che una tessera è stata posizionata, non può più essere mossa per il resto del gioco.

2. Muovere il pedone

Il giocatore attivo muove il proprio pedone alla fine della via aperta. Nel primo turno, il giocatore può scegliere quale delle due vie usare tra le due dove si è posizionato.

3. Pescare una tessera

Il giocatore attivo pesca una tessera dalla cima di una delle due pile di tessere inutilizzate. Il turno del giocatore attivo si chiude e si passa la mano al prossimo giocatore in senso orario.

Muovere il pedone di un altro giocatore

Se ci sono altri pedoni vicino alla tessera appena posizionata, si muovono tutti quanti fino alla fine del percorso se è stato allungato.

Eliminazione

Esistono due modi per essere eliminati una volta che una nuova tessera è stata posizionata:

- Se la fine del tracciato raggiunge un bordo del tabellone: il pedone su quel percorso viene eliminato.
- Se le vie di due giocatori si scontrano (**una verso l'altra**), entrambi i giocatori sono connessi (correndosi incontro), quindi sono entrambi eliminati dal gioco: i loro pedoni sono rimossi dal gioco.

Ogni giocatore eliminato rimuove il proprio pedone e posiziona le tessere che aveva in mano davanti a sé.

Vittoria

Quando rimane un solo pedone sul tabellone, quel giocatore ha vinto! Se gli ultimi due giocatori sono eliminati nello stesso momento a causa di uno scontro hanno vinto entrambi.

Variante per 2 soli giocatori

- Ogni giocatore sceglie due pedoni ma ha sempre solo 3 tessere in mano.
- All'inizio del gioco, i giocatori posiziono a turno, uno alla volta, i propri pedoni sul bordo della tabellone.
- Nel suo turno, il giocatore attivo sceglie uno dei suoi pedoni ed esegue tutte le fasi del turno (giocare una tessera, muovere il pedone, pescare una nuova tessera) per quel pedone. Dopodichè lo stesso giocatore esegue di nuovo le fasi per l'altro pedone. L'ordine in cui i pedoni sono scelti può variare da un turno all'altro.
- Il vincitore è colui che rimane con almeno un pedone sul tabellone mentre l'altro giocatore ha perso entrambi i suoi.

Aurore del gioco: Tom McMurchie. Pubblicato da Kosmos – 2007.

Traduzione non ufficiale di BirdFederico (federico.peluz@hotmail.it), tratta dalla traduzione in inglese di vendanjeux (<http://www.boardgamegeek.com>)

Ispirato al primo regolamento del gioco di Tsuru, pubblicato da WizKids.