

Tsuro™

Für 2-8 Spieler ab 8 Jahren

Der Drache und der Phönix sind die Wächter über die verschlungenen Pfade des Lebens. Sie wahren das empfindliche Gleichgewicht zwischen den Kräften von Glück und Schicksal. Gemeinsam wachen die beiden Fabelwesen über die Lebenswege der Menschen. Im Spiel Tsuro (zu deutsch „Der Weg“) legt jeder Spieler Zug um Zug seine Wegekarten aus und baut damit seinen Weg, der an einer Seite des Spielplans beginnt und mit zahlreichen Windungen über den Spielplan läuft.

Spielziel

Ziel der Spieler ist es, so lange wie möglich auf dem Spielplan zu bleiben. Dazu muss jeder Spieler vermeiden, dass sein Weg am Rand des Spielplans endet oder sich mit dem Weg eines anderen Spielers verbindet.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 8 Spielfiguren
- 64 Wegekarten

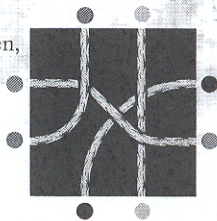
Spielvorbereitung

- Vor dem ersten Spiel werden alle Wegekarten vorsichtig aus ihren Rahmen gelöst.
- Der Spielplan wird in die Mitte gelegt. Im Spiel mit 2 bis 4 Spielern wird auf der Seite mit dem Phönix gespielt. Im Spiel mit 5 bis 8 Spielern wird die größere Fläche, die den Drachen zeigt, verwendet.
- **Hinweis:** Natürlich kann man auch mit weniger als 5 Spielern auf der größeren Fläche spielen.
- Die Wegekarten werden gemischt, und jeder Spieler erhält verdeckt drei Karten, die er auf die Hand nimmt. Die verbliebenen Karten werden in zwei oder drei verdeckten Stapeln zum Nachziehen bereitgelegt.
- Die Spieler wählen jeweils eine Spielfigur und setzen sie neben eines der äußeren Felder am Spielplanrand. Der älteste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Die Wegekarten

Auf jeder Wegekarte sind vier verschiedene Wege abgebildet, die jeweils zwei Punkte miteinander verbinden. Die Endpunkte jeder Wegekarte passen zusammen, so dass durch das Aneinanderlegen der Karten lange und verschlungene Wege entstehen können.

Auch wenn sich Wege auf einer Karte überschneiden, ist es nicht möglich, von einem Weg auf einen anderen zu wechseln. So verbinden z. B. die Wege auf der abgebildeten Wegekarte nur jeweils die beiden Punkte mit den gleichen Farben.



Spielablauf (Siehe auch ausführliches Beispiel auf Seite 2.)

Jeder Spielzug eines Spielers besteht aus drei Teilen:

1. eine Wegekarte legen,
2. die eigene Spielfigur ziehen und
3. eine Wegekarte nachziehen.

Danach kommt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an die Reihe.

1. Eine Wegekarte legen

Der Spieler wählt eine seiner Wegekarten aus und legt sie auf das freie Feld, das an seine Spielfigur angrenzt. Die Karte darf in jeder beliebigen Ausrichtung gelegt werden. Wenn eine Karte einmal abgelegt wurde, wird sie für den Rest des Spiels nicht mehr versetzt.

2. Eigene Spielfigur ziehen

Anschließend **muss** der Spieler seine Spielfigur entlang des Weges an das neu entstandene Ende seines Weges ziehen.

Hinweis: Im ersten Zug darf der Spieler nach dem Legen der Wegekarte entscheiden, welchen der beiden möglichen Wege er entlang ziehen will.

3. Eine Wegekarte nachziehen

Zum Schluss zieht der Spieler die oberste Wegekarte von einem der Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand.

Damit ist der Zug des Spielers beendet und das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

Fremde Spielfigur(en) ziehen

Sollten sich durch das Legen einer Wegekarte auch die Wege eines oder mehrerer anderer Spieler verlängert haben, dann werden auch deren Spielfiguren zum jeweils neuen Ende ihrer Wege gezogen.

Aus dem Spiel ausscheiden

Ein Spieler scheidet nach dem Legen einer Wegekarte auf zwei verschiedene Arten aus dem Spiel aus:

1. Sein Weg endet am Rand des Spielplans, so dass seine Spielfigur aus dem Spielplan herausgeführt wird.
2. Sein Weg wird mit dem Weg eines anderen Spielers verbunden, so dass die Spielfiguren der beiden betroffenen Spieler zusammenstoßen. In diesem Fall scheiden beide Spieler aus dem Spiel aus.

Ist ein Spieler aus dem Spiel ausgeschieden, nimmt er seine Spielfigur vom Spielplan und legt seine Wegekarten vor sich ab.

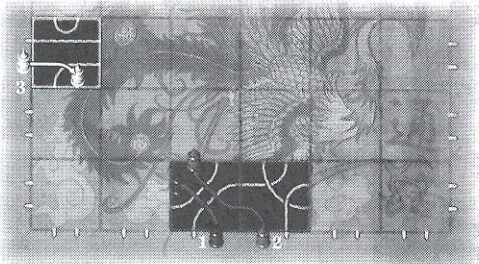
Spielende

Wenn nur noch eine Spielfigur auf dem Spielplan übrig geblieben ist, hat ihr Besitzer das Spiel gewonnen. Sollten alle verbliebenen Spieler in demselben Zug ausscheiden, teilen sich deren Besitzer den Sieg.

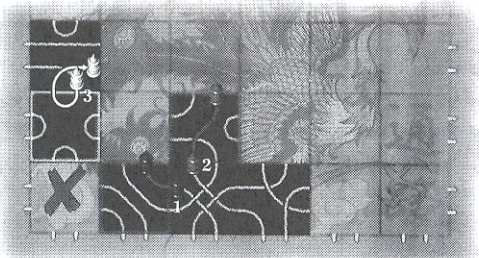
Ausführliches Beispiel

Die folgenden Abbildungen zeigen die ersten drei Züge jedes Spielers in einer Partie mit drei Spielern:

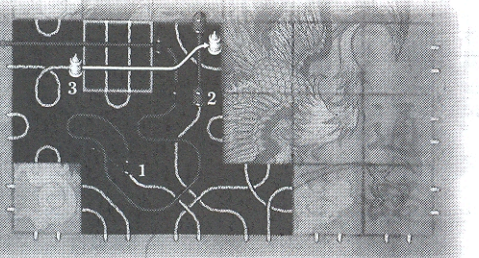
Die Spieler Rot, Blau und Weiß haben sich je ein unbesetztes Startfeld am Spielplanrand ausgesucht. Anschließend haben sie jeweils eine Wegekarte an ihr Startfeld angelegt, sich für einen der beiden Wege entschieden und ihre Spielfigur ans Ende ihres Weges gezogen. Spieler Blau verlängert seinen Weg über die von Spieler Rot gelegte Wegekarte.



Die Spieler legen ihre zweite Wegekarte. **Hinweis:** Auf das Feld in der unteren linken Ecke kann kein Spieler mehr eine Wegekarte legen, da es zu diesem Feld keinen Zugang mehr gibt.



Die Spieler legen ihre dritte Wegekarte. Blau führt den Weg von Spieler Rot in die Richtung von Spieler Weiß. Spieler Weiß legt seine Wegekarte so an, dass der Weg von Spieler Rot zum Spielplanrand führt. Spieler Rot muss damit ausscheiden und nimmt seine Spielfigur vom Spielplan.



Das Spiel zu zweit

- Im Spiel zu zweit hat jeder Spieler zwei Spielfiguren. Dennoch verfügt jeder Spieler nur über drei Wegekarten.
- Zu Beginn setzen die Spieler ihre Spielfiguren abwechselnd ein.
- Wenn ein Spieler am Zug ist, legt er zuerst eine Wegekarte für eine seiner Spielfiguren, zieht diese an das neue Ende ihres Weges und zieht dann eine Wegekarte nach. Gleich anschließend legt er eine Wegekarte für seine andere Spielfigur, zieht auch diese an das neue Ende ihres Weges und zieht ebenfalls eine Wegekarte nach. In welcher Reihenfolge der Spieler die Wegekarten für seine beiden Spielfiguren jeweils legt, kann er in jedem Zug neu entscheiden.
- Es gewinnt, der Spieler, der als Letzter mit einer oder beiden Figuren auf dem Spielplan übrig bleibt.

Autor: Tom McMurchie, Jahrgang 1947, lebt in den USA, im Staate Washington. Der Software-Ingenieur und Systemarchitekt ist verheiratet und hat vier Kinder. Zu seinen Hobbies zählen Trailrunning, Wanderungen und klassische Musik. Er bevorzugt Spiele, die mit einfachen Regeln einen großen Reiz immer wieder gespielt zu werden bieten, so wie sein schnelles Legespiel Tsuru, das er bereits 1974 entwickelt hat.

Produktentwicklung: Jim Long, Jon Leitheusser

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Grafik: Shane Small, Cathy Brigg, Imelda und Franz Vohwinkel

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2007

KOSMOS Verlag

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

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

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

info@kosmos.de

www.kosmos.de

Art.-Nr. 690274

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

WIZKIDS

© 2007 WizKids, Inc. All rights reserved.

Tsuru and WizKids

are trademarks of WizKids, Inc.

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL