

Tsuro™

Il gioco del Sentiero

Sin dalla notte dei tempi, il drago e la fenice custodiscono e guidano i sentieri intrecciati della vita, cercando sempre di mantenere il precario equilibrio tra le forze contrapposte di "libera scelta" e di "destino".
Assieme, questi due esseri potenti hanno il nobile compito di sorvegliare le tante strade che portano alla saggezza divina. Con il suo mix perfetto di strategia e di fortuna, Tsuro rappresenta l'intramontabile ricerca dell'illuminazione.

REGOLAMENTO

Tsuro è un gioco da tavolo per 2 - 8 giocatori. I giocatori piazzano tessere sul tabellone per creare dei sentieri che partono dai bordi e si sviluppano verso l'interno.

Lo scopo del gioco è impedire che l'altro capo del proprio sentiero si colleghi con il bordo del tabellone. L'ultimo giocatore a rimanere sul tabellone vince!

CONTENUTO

- » 1 tabellone
- » 35 tessere Sentiero
- » 8 pedine
- » 1 tessera Drago
- » questo regolamento

LE TESSERE

Ogni tessera Sentiero mostra 4 linee, o sentieri, che collegano otto punti sul bordo della tessera stessa. Ogni volta che delle tessere vengono affiancate, i punti sul bordo combaciano, e i sentieri proseguono. Ogni tessera è unica.



I sentieri sulla tessera possono sovrapporsi, ma procedono sempre ininterrottamente e indipendentemente l'uno dall'altro.

Per esempio, i sentieri su questa tessera collegano i due punti segnati con A, i due segnati con B, i due segnati con C e i due segnati con D.

La tessera Drago serve a tenere traccia di quale giocatore debba pescare una tessera dopo che la pila di pesca è stata riformata (vedi Pescare Tessere).

PREPARAZIONE

1. Piazza il tabellone al centro del tavolo.
2. Ogni giocatore prende una pedina. Rimetti le pedine restanti nella scatola.
3. Metti la tessera Drago da parte, accanto al tabellone.
4. Mischia le tessere Sentiero in una pila e damne tre a faccia in giù a ogni giocatore.
5. Ogni giocatore prende le proprie tessere in mano, tenendole segrete.
6. Colloca le tessere non distribuite in una pila a faccia in giù, accessibile a tutti. Questa è la *pila di pesca*.
7. Il giocatore più grande d'età inizia, collocando la propria pedina su uno qualsiasi dei punti di partenza sul bordo del tabellone (i piccoli segni beige). Si procede in senso orario fino a che tutti hanno collocato la propria pedina su un punto di partenza diverso.

Tutte le pedine dei giocatori devono essere posizionate prima di iniziare a giocare tessere.

IL GIOCO

Si gioca a turno in senso orario, sempre a partire dal giocatore più grande d'età.

Al tuo turno, esegui queste tre azioni in ordine:

1. Gioca una tessera
2. Muovi le pedine
3. Pesca una tessera

1. GIOCARE UNA TESSERA

Scegli una tessera dalla tua mano e piazzala sulla casella accanto alla tua pedina. Puoi ruotare la tessera come vuoi. Una volta piazzata, però, una tessera non può più essere mossa.

Non puoi mai piazzare una tessera che ti porterebbe fuori dal tabellone (con la conseguente eliminazione dal gioco), a meno che tu non abbia altre mosse disponibili. Può accadere infatti di essere costretti ad autoeliminarti in questo modo, verso la fine della partita.

2. MUOVERE LE PEDINE

Muovi la tua pedina fino alla fine del sentiero appena creato.

Poi, se ce ne sono, muovi tutte le altre pedine adiacenti alla tessera appena giocata fino alla fine dei rispettivi sentieri.

Un giocatore viene eliminato dal gioco se il proprio sentiero viene collegato col bordo del tabellone (in altre parole, se la propria pedina esce dal tabellone in seguito al movimento).

Quando un giocatore viene eliminato, le tessere che ha in mano vengono rimescolate nella pila.

3. PESCARE TESSERE

Pesca una tessera dalla pila, per rimpiazzare quella che hai giocato.

Se non puoi pescare una tessera perché la pila è terminata, prendi la tessera Drago, se disponibile, e mettila davanti a te.

Infine, il turno passa al prossimo giocatore in senso orario.

La tessera Drago (Non si usa nelle partite con due giocatori.)

La tessera Drago serve a tenere traccia di chi debba pescare per primo una tessera quando queste tornano disponibili.

Quando delle tessere tornano disponibili per essere pescate (perché uno o più giocatori sono stati eliminati), il primo giocatore a pescare è quello che possiede la tessera Drago, non il giocatore di turno. I giocatori proseguono a pescare una tessera alla volta, in senso orario, fino ad arrivare a tre tessere a testa, o fino a che la pila di tessere si esaurisce nuovamente.

Nel primo caso, rimetti la tessera Drago accanto al tabellone.

Nel secondo caso, il giocatore con la tessera Drago la cede al primo giocatore che non ha potuto pescare.

VINCERE

Vince il giocatore la cui pedina resta per ultima sul tabellone.

VARIANTI DI GIOCO

BONUS DI ELIMINAZIONE

(Non si usa nelle partite con due giocatori.)

Se in seguito al piazzamento di una tessera vengono eliminati dei giocatori, il giocatore di turno può subito scambiare un qualunque numero di tessere dalla propria mano con lo stesso numero di tessere prese dalla mano dei giocatori eliminati, guardandole. Poi, le tessere dei giocatori eliminati che avanzano vanno rimischiate nella pila come al solito.

PASSA LA PILA

Alcuni gruppi di giocatori preferiscono passare l'intera pila di tessere attorno al tavolo, turno dopo turno, tenendo la tessera Drago sul fondo. Questa soluzione potrebbe essere utile per grandi gruppi di gioco distribuiti attorno a un tavolo grande, e può anche essere d'aiuto nel ricordarsi di pescare ogni turno. State attenti a non includere la tessera Drago se ci sono delle tessere da rimischiare!

ESEMPIO DI GIOCO

Le figure che seguono mostrano i primi tre turni svolti da ogni giocatore in una partita a tre.

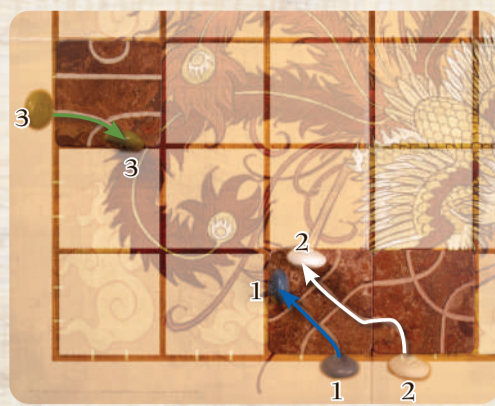


Figura 1: i giocatori 1, 2 e 3 scelgono un segno di partenza libero attorno al bordo del tabellone. Poi, al proprio turno, ciascuno gioca una tessera. Il giocatore 2 estende il proprio sentiero sulla tessera giocata dal giocatore 1.

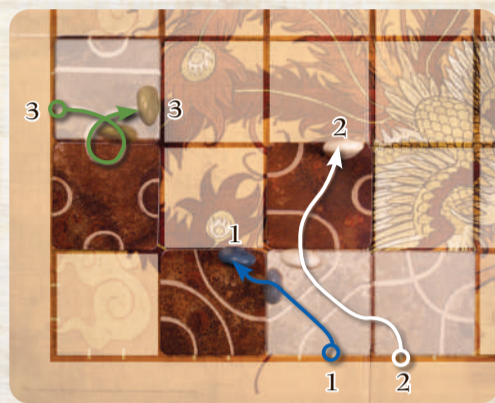


Figura 2: i giocatori piazzano una seconda tessera. Nota che ora è impossibile giocare una tessera nell'angolo in basso a sinistra, perché nessun sentiero dei giocatori può più arrivarci.

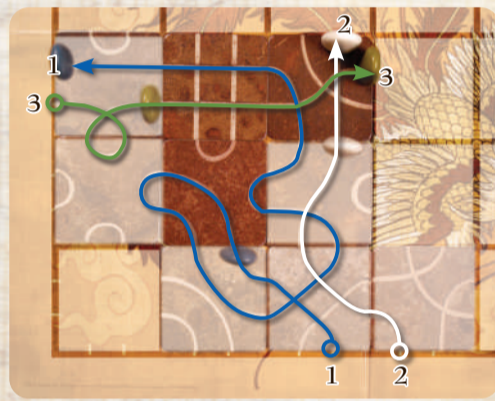


Figura 3: i giocatori piazzano una terza tessera. La terza tessera del giocatore 1 porta la sua pedina a fianco di quella del giocatore 2. La terza tessera del giocatore 2 manda il sentiero del giocatore 1 verso il giocatore 3. Il giocatore 3 piazza la sua terza tessera in modo che il sentiero del giocatore 1 si colleghi al bordo del tabellone: il giocatore 1 è eliminato dal gioco!

DOMANDE FREQUENTI

- D: Che succede se i sentieri di due pedine si incontrano?
R: Entrambi i giocatori sono eliminati dal gioco.
- D: Posso giocare una tessera che porta la mia pedina fuori dal tabellone?
R: Non volontariamente. Puoi giocare una tessera che ti elimina solo se non hai altre mosse possibili. Verso la fine della partita, potrebbe capitare di essere costretti ad autoeliminarti in questo modo.
- D: Che succede se il giocatore che possiede la tessera Drago viene eliminato?
R: La tessera Drago viene assegnata al primo giocatore in senso orario che ha meno di tre tessere in mano. Se non c'è, viene rimessa accanto al tabellone.
- D: Posso prendere la tessera Drago se si trova davanti a un altro giocatore?
R: No, ti può solo essere ceduta.
- D: Che succede se tutte le tessere sono state giocate e restano due pedine (o più) sul tabellone?
R: Quei giocatori condividono la vittoria!
- D: Che succede se tutti i giocatori rimasti sono eliminati nello stesso turno?
R: Quei giocatori condividono la vittoria!

RICONOSCIMENTI

Autore: Tom McMurchie
Sviluppo del prodotto: Jim Long, Jon Leitheusser, Tyler Bielman
Direzione artistica: Shane Small
Grafica: Cathy Briggs, Sarah Phelps, Ilonka Cuth
Illustrazioni: Shane Small
Editing: Sheelin Arnaud
Fotografia: Jennifer Clark, Dawne Weisman
Un ringraziamento speciale a: Dawne Weisman, Ray Wehrs, Jim Cook, Tiffany O'Brien, Tina Wegner, Wil Wheaton e lo staff di "Table Top", boardgamegeek.com e a tutti i nostri fantastici playtester.

Calliope
Games



Distribuito da daVinci Editrice S.r.l.
Via S. Penna, 24 - 06132 Perugia
Su licenza di: Calliope Games.
© 2020 Compound Fun, LLC.

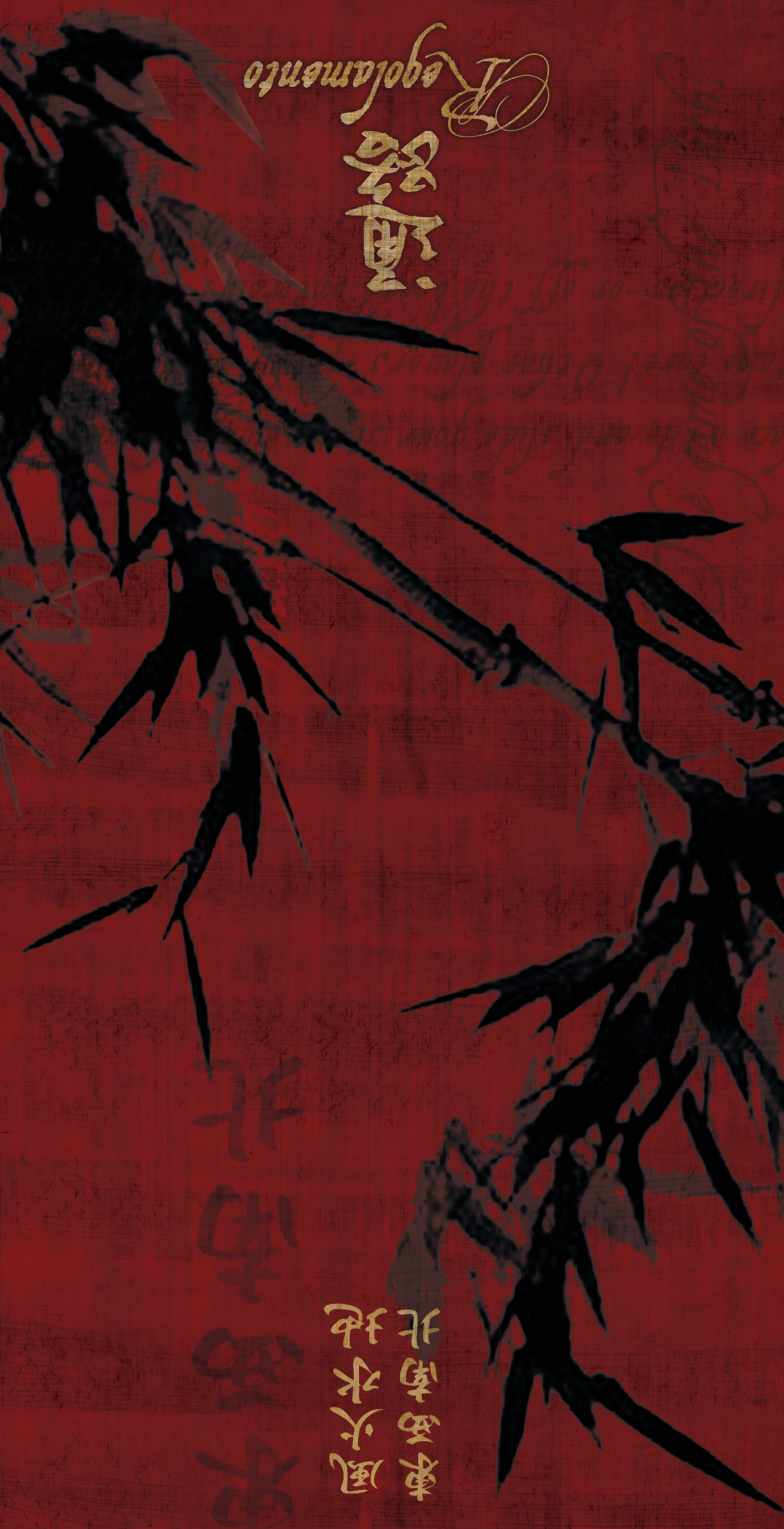
Tutti i diritti riservati.
Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto.

www.dvgiochi.com



The Ego-lamento

通
路



東西南北
風火水地

東
南
西
北