

Figura 2: I giocatori piazzano la loro seconda tessera. Notate che le tessere non possono essere più piazzate nella casella nell'angolo in basso a sinistra.

Figura 3: I giocatori piazzano la loro terza tessera.

La terza tessera del Giocatore 2 spinge il sentiero del Giocatore 1 verso il Giocatore 3. Il Giocatore 3 piazza la sua terza tessera in modo che colleghi il sentiero del Giocatore 1 con il bordo del tabellone di gioco. Il Giocatore 1 è eliminato dal gioco, e il Giocatore 3 può guardare la mano del Giocatore 1 e scambiare un numero qualsiasi delle tessere che ha in mano con quelle del Giocatore 1.

CREDITS

Progettazione del Gioco: Tom McMurchie Sviluppo del Prodotto: Jim Long, Jon Leitheusser

Direzione Artistica: Shane Small Design Grafico: Cathy Brigg Artwork: Shane Small

Fotografia: Jennifer Clark

Ringraziamenti Speciali a Dawne Weisman

Traduzione italiana: Alessio Filigenzi Supervisione alla Traduzione: Roberto Di Meglio, Fabrizio Rolla

DISTRIBUZIONE ITALIANA

NEXUS EDITRICE SRL, Via dei Metalmeccanici 16, 55040 Capezzano Pianore (LU), www.nexusgames.com

©2006 WizKids, Inc. Todos los derechos reservados. Tsuru y WizKids marcas registradas de WizKids, Inc.

Nederlands

De Draak en de Feniks zijn de legendarische bewakers en gidsen van het dooreengevlochten Levenspad. Zij bewaren de voorzichtige balans tussen de krachten van geluk en noodlot. Samen delen ze de nobele taak om de vele wegen te bewaken die tot goddelijke wijsheid leiden. Door zijn meesterlijke mix van strategie en geluk vertegenwoordigt Tsuru de aloude zoektocht naar verlichting. Tsuru® is een bordspel voor 2 tot 8 spelers.

Iedere speler legt tegels op het bord om een pad te maken dat bij de rand van het bord begint en naar het midden van het bord leidt. Het doel van het spel is om het pad af te reizen en te voorkomen dat je reis aan de rand van het spelbord eindigt.

INHOUD:

- 1 spelbord spelregels
- 1 draaktegel
- 8 markeerstenen
- 35 speltegels

DE TEGELS

Op elke speltegel staan 4 lijnen, of paden, die 8 punten aan de randen van de tegel vormen. Elke punt correspondeert met de punten op alle andere tegels om paden te maken. Hoewel de paden elkaar op iedere tegel kunnen doorkruisen, lopen ze ongehinderd verder en zijn onafhankelijk van elkaar. Bijvoorbeeld: de paden op de volgende tegel verbinden alleen de 2 punten die met A gemarkeerd zijn, de 2 punten met B enzovoort. Iedere tegel is uniek.

De draaktegel wordt gebruikt om aan te geven welke speler als eerste een kaart trekt wanneer de trekstapel geschud is.

VOORBEREIDING

Leg het spelbord klaar.

Elke speler kiest een markeersteen.

Leg de draaktegel apart. Schud de overgebleven tegels en geef iedere spelers 3 omgekeerde tegels.

Je mag nooit meer dan 3 tegels tegelijk in je hand hebben.

Leg de overgebleven tegels omgekeerd bovenop de draaktegel. Deze stapel is de trekstapel.

De oudste speler begint.

De eerste speler plaatst zijn of haar markeersteen op een van de startsymbolen aan de buitenste rand van het spelbord (de stippen op alle vier de zijanten van het bord). Ga met de klok mee door tot iedere speler een startplaats heeft uitgekozen en zijn of haar markeersteen heeft geplaatst.

De spelers mogen hun tegels bekijken voordat ze een startplaats kiezen.

VERLOOP VAN HET SPEL

Elke beurt bestaat uit 3 delen: een tegel neerleggen, de markeerstenen verplaatsen, een tegel trekken. De speler die op dat moment zijn of haar beurt speelt, wordt de actieve speler genoemd.

EEN TEGEL NEERLEGGEN

1. De actieve speler kiest een van de tegels uit zijn of haar hand en legt deze op een open plek naast zijn of haar markeersteen. De speler mag de tegel in elke willekeurige richting neerleggen. Als een tegel eenmaal neergelegd is, kan hij tijdens de rest van het spel niet meer verplaatst worden.

DE MARKEERSTENEN VERPLAATSEN

2. De actieve speler verplaatst zijn steen naar het open einde van het pad.
3. Alle andere markeerstenen naast de nieuwe tegel worden naar het eind van hun nieuwe paden verplaatst.
4. Als een of meer van de tegenspelers uitgeschakeld worden tengevolge van het plaatsen van deze nieuwe tegel, mag de actieve speler een of meer willekeurige tegel(s) uit zijn hand ruilen tegen een gelijk aantal tegels uit handen van de uitgeschakelde spelers.
5. Als een uitgeschakelde speler de draaktegel heeft, geeft hij of zij deze met de klok mee aan de volgende speler die nog in het spel is. Als deze speler 3 tegels heeft, wordt de draaktegel onder de trekstapel gelegd.
6. Alle tegels van de uitgeschakelde spelers komen op de trekstapel terecht en deze wordt vervolgens geschud.

EEN TEGEL TREKKEN

7. Als de actieve speler de draaktegel heeft, legt hij of zij deze onderop de trekstapel en trekt de bovenste kaart van de trekstapel. Als de actieve speler de draaktegel niet heeft, trekt hij of zij de bovenste kaart van de trekstapel.
8. Met de klok mee trekt iedere speler met minder dan 3 tegels een tegel; dit gaat net zolang door tot een speler de draaktegel trekt of alle spelers 3 kaarten hebben.