



Tsuro

Tom MC MURCHIE

WizKids (2005)

Pour 2 à 8 joueurs - A partir de 8 ans - Durée: 15' - 30'



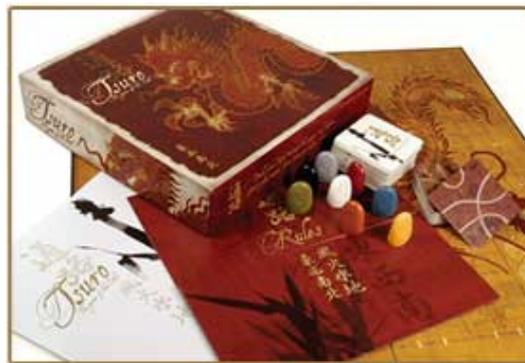
But du jeu

Etre le dernier joueur encore sur le plateau de jeu.

Mise en place

On place le plateau de jeu au centre de la table.

On met la tuile Dragon à part et mélange les autres tuiles. Chaque joueur en reçoit 3 qu'il regarde secrètement. On place ensuite la tuile Dragon sous le restant de la pioche.



Le matériel

Le joueur le plus âgé commence.

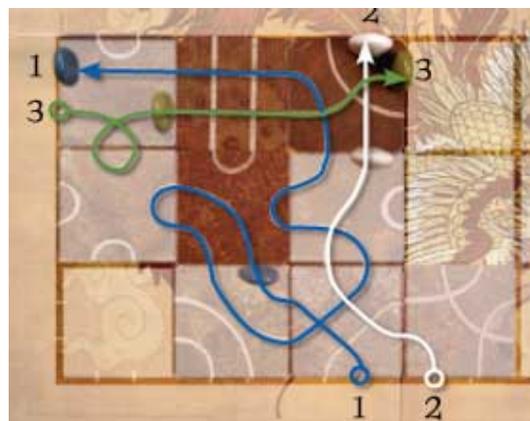
En commençant par lui, chaque joueur prend un pion et le place sur une marque de départ (sur le bord du plateau).

Déroulement de la partie

A son tour, le joueur actif choisit l'une de ses tuiles et la place devant son pion.

Ensuite, tous les pions connectés à cette tuile doivent suivre leur chemin, suivre le prolongement de la route face à eux.

Si un pion sort du plateau ou télescope un autre, il est éliminé. Le joueur qui a provoqué l'élimination peut échanger une ou plusieurs de ses tuiles avec celles des joueurs éliminés. Les tuiles restantes sont remises sur la pioche qui est mélangée à nouveau.



Le joueur actif pioche une tuile et passe la main à son voisin.

La carte Dragon désigne le joueur qui pourra piocher en premier lorsque la pioche aura de nouveau des tuiles. Dans ce cas, chacun à son tour, les joueurs ayant moins de 3 tuiles en main, pioche une tuile. Cette phase s'arrête quand tous les joueurs ont 3 tuiles en main ou lorsque la pioche est à nouveau vide.

Fin de la partie

La partie se termine quand il ne reste plus qu'un seul pion sur le plateau de jeu. S'ils sont plusieurs, il y a égalité.