

道
路
The Rules

道
路
Tsuro™



The game of the Path.

東
西
南
北

東
西
南
北
風
火
水
地



O Dragão e a Fénix sobressaem como os guardiões lendários e guias dos caminhos entrecruzados da vida, mantendo o delicado balanço entre as forças gémeas da sorte e do destino. Juntas, estes dois poderosos seres partilham a nobre tarefa de supervisionar as inúmeras estradas que conduzem à sabedoria divina.

Através da sua habilidosa mistura de estratégia e sorte, Tsuru representa a busca milenar pela iluminação.

REGRAS

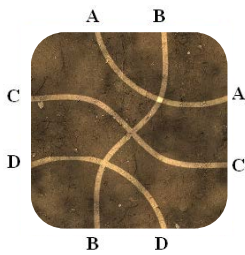
Tsuru é um jogo de tabuleiro de 2 a 8 jogadores. Cada jogador coloca peças de estrada no tabuleiro de modo a construir um caminho que se inicia na margem do tabuleiro e viaja pelo seu interior. O objectivo do jogo é percorrer o caminho evitando acabar a sua viagem na margem do tabuleiro de jogo.

CONTEÚDO

- 1 tabuleiro de jogo
- 8 marcadores
- 1 peça de dragão
- 35 peças de estrada

AS PEÇAS

Cada peça de jogo possui 4 linhas, ou caminhos, que criam oito pontos na margem da peça. Estes pontos alinham com os pontos das outras peças de estrada para criar os caminhos. Embora os caminhos em cada peça de estrada se possam cruzar, eles prosseguem ininterruptamente e independentes uns dos outros. Por exemplo os caminhos da peça de estrada seguinte ligam apenas os pontos designados por A ou os pontos designados por B, etc. Cada peça de estrada é única.



COMEÇAR A JOGAR

Disponha o tabuleiro de jogo.

Cada jogador escolhe um marcador.

Descubra a peça de dragão e ponha-a de parte. Baralhe as restantes peças de estrada e dê 3 peças de estrada, virada para baixo, a cada jogador.

Não pode ter mais de 3 peças de estrada na sua mão a qualquer altura.

Coloque as restantes viradas para baixo num monte por cima da peça de dragão. Deste monte retirar-se-ão as peças ao longo do jogo.

O jogador mais velho joga primeiro.

O primeiro jogador coloca o seu marcador numa das marcas de início na margem do tabuleiro, as linhas brancas nos quatro lados do tabuleiro. Continua a colocação no sentido dos ponteiros do relógio até todos os jogadores terem escolhido uma marca de início e colocando os seus marcadores.

Os jogadores podem olhar para as peças de estrada que possuem antes de colocar os marcadores.

JOGANDO O JOGO

Cada turno tem 3 partes: colocar uma peça de estrada, mover o marcador e retirar nova peça de estrada do monte. O jogador que no momento executa estes 3 passos é chamado jogador activo.

COLOCANDO UMA PEÇA DE ESTRADA

1. O jogador activo escolhe uma das peças de estrada da sua mão e coloca-as num espaço vago próximo do seu marcador. O jogador pode colocar a peça de estrada em qualquer direcção. Depois da peça de estrada colocada não pode ser movida durante a duração do jogo.

MOVENDO OS MARCADORES

2. O jogador activo move o marcador para o fim do caminho em que este se encontra.
3. Todos os marcadores próximos da nova peça de estrada são movidos para o fim dos seus novos caminhos.
4. Se um ou mais oponentes são eliminados devido à colocação de uma nova peça de estrada, o jogador activo pode trocar qualquer uma das suas peças de estrada pelo mesmo número de peças de estrada na mão dos oponentes eliminados.
5. Se um oponente eliminado possui a peça de dragão é passada, no sentido dos ponteiros do relógio ao próximo jogador ainda em jogo. Se esse jogador possuir três peças de estrada a peça de dragão é colocada no fim do monte de peças de estrada.
6. Todas as peças de estrada dos jogadores eliminados são baralhadas no monte de peças de estrada.

RETIRAR PEÇAS DO MONTE

7. Se o jogador activo possui a peça de dragão coloca-a no fim do monte e retira uma peça de estrada do início do monte. Se o jogador activo não possui a peça de dragão retira uma peça do início do monte.
8. No sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador com menos de três peças de estrada retira um peça do início do monte até um jogador retirar a peça de dragão ou todos os jogadores possuírem três peças de estrada.

O turno do jogador activo acaba e o jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio.

VENCENDO O JOGO

Quando apenas um marcador permanecer no tabuleiro esse jogador vence o jogo.

Se todas as peças de estrada tiverem sido jogadas e dois ou mais marcadores permanecerem no tabuleiro, os jogadores empatam na vitória.

Se os jogadores restantes forem ambos eliminados na mesma jogada empatam na vitória.

Se os caminhos de dois jogadores se unirem (vão de encontro um ao outro) ambos os jogadores são eliminados do jogo.

O jogador é eliminado do jogo se o seu caminho levar o seu marcador à margem do tabuleiro. O jogador não pode colocar uma peça de estrada que leve o seu marcador para margem do tabuleiro (cometer "suicídio") a não ser que não existam outras jogadas disponíveis.

EXEMPLO DE JOGO

As imagens seguintes mostram os três primeiros turnos de um jogo de Tsuru com três jogadores.

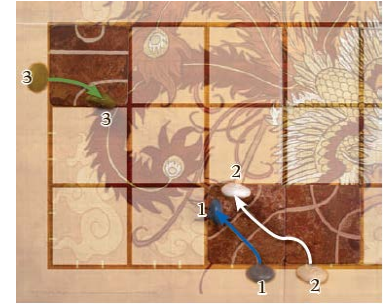


Figura 1: Os Jogadores 1, 2 e 3 escolhem uma marca inicial não ocupada na margem do tabuleiro e colocam uma peça de estrada e o seu marcador. O Jogador 2 prolonga o seu caminho pela peça de estrada colocada pelo Jogador 1

Figura 2

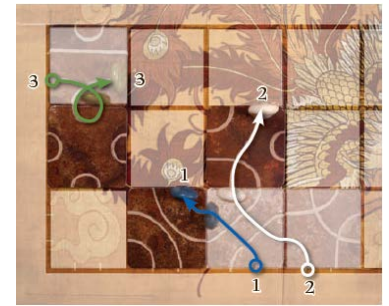


Figura 2: Os jogadores colocam as segundas peças de estrada. De notar que as peças de estrada não podem ser mais colocadas no quadrado do canto inferior esquerdo.

Figura 3

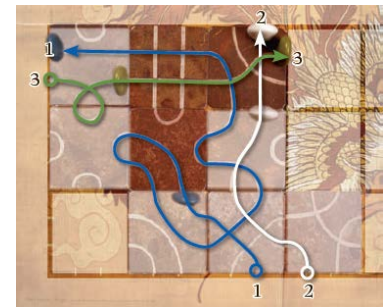


Figura 3: Os jogadores colocam as terceiras peças de estrada.

A terceira peça de estrada do Jogador 2 direcciona o caminho do Jogador 1 para o Jogador 3.

A terceira peça de estrada do Jogador 3 direcciona o caminho do Jogador 1 para a margem do tabuleiro. O Jogador 1 é eliminado do jogo e o Jogador 3 pode agora ver e trocar quaisquer peças de estrada na sua mão pelas da mão do Jogador 1.

Figura 1