

# Tsuro\*

\* Цуро

## Правила игры

С начала времен, Дракон и Феникс охраняли и вели переплетающиеся пути жизни, осторожно соблюдая баланс между двумя силами – выбора и судьбы. Этим могучим созданиям выпала благородная задача – наблюдать за всеми путями, которые ведут к высшей мудрости. Благодаря правильному сочетанию стратегии и удачи проложите свой путь к просвещению.

### Цель игры

Каждый игрок выкладывает на игровое поле жетоны дорог, чтобы создать свой путь, берущий начало у края. Цель игры – продолжать свой путь так, чтобы он не закончился у края поля или не встретился с путем одного из ваших оппонентов.

### Состав игры:

- Игровое поле – 1 шт.
- Фишки игроков – 8 шт.
- Жетоны дорог – 35 шт.
- Жетон дракона – 1 шт.

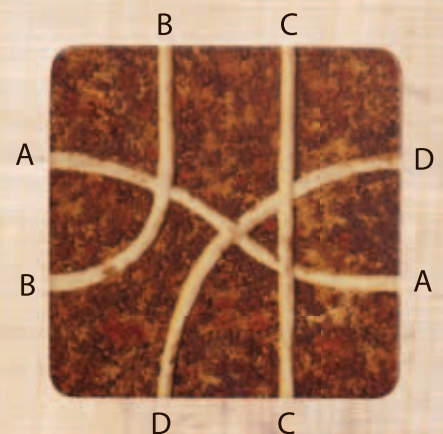
### Подготовка к игре

1. Положите в центр стола игровое поле.
2. Выберите себе фишку.
3. Положите жетон дракона рядом с игровым полем.
4. Перемешайте все жетоны дорог и раздайте каждому игроку по 3, лицом вниз. У игрока не может быть на руке больше трех жетонов одновременно.
5. Вы можете в любой момент посмотреть свои жетоны дорог.
6. Сложите оставшиеся жетоны стопкой лицом вниз. Из этой стопки впоследствии игроки будут набирать новые жетоны дорог.

### Жетоны дорог

На лицевой стороне каждого жетона изображены четыре пути, выходящие из жетона в восьми местах. Когда жетон дороги ложится рядом с другим жетоном дороги, их пути соединяются. Каждый путь образует свою линию, которая идет непрерывно по жетонам.

**Например,** на жетоне, показанном выше, один путь проходит только через две точки А, другой – через две точки В, и т. д.





## *Ход игры*

Первым начинает самый старший игрок. Каждый игрок выбирает себе фишку и ставит ее на краю игрового поля, возле одной из клеток, между ее двумя начальными путями. Ход передается по часовой стрелке.

Игрок, который в данный момент ходит, называется активным игроком. В свой ход активный игрок должен выполнить следующие действия:

1. Положить жетон
2. Переместить фишки
3. Взять новый жетон

### **1. Положить жетон**

Активный игрок выбирает один из своих жетонов в руке и кладет его на клетку поля лицом вверх, рядом со своей фишкой. Перед тем как положить жетон, игрок может повернуть его в любую сторону. Выложенный на поле жетон поворачивать или двигать нельзя.

### **2. Переместить фишки**

Активный игрок перемещает свою фишку по пути, на котором она находится, до его открытого конца. Затем перемещаются все остальные фишки до открытого конца пути, если их путь был продлен.

В свой первый ход игрок может выбрать любой из двух путей клетки, рядом с которой стоит его фишка.

Игрок и его фишка выбывают из игры, если открытый конец пути, по которому перемещается его фишка, упирается в край игрового поля. Также выбывают игроки, чьи пути уперлись друг в друга.

Жетоны выбывшего игрока замешиваются в стопку жетонов.

### **3. Взять новый жетон**

Первые несколько ходов игры (или при игре вдвоем) только активному игроку понадобится брать жетоны дорог, дополняя их количество в конце хода до трех. Позже, когда у игроков будет меньше 3 жетонов, все игроки имеют шанс взять новый жетон дорог, даже если это и не их ход.

Начиная с активного игрока, по часовой стрелке все игроки, на руках которых, меньше 3 жетонов, берут новые жетоны дорог по кругу, до тех пор, пока все игроки не доберут до 3 жетонов или стопка с жетонами не опустеет.

Это правило немного изменяется, если у одного из игроков есть жетон дракона.

## *Жетон дракона*

Жетон дракона используется, только если играют больше 2 человек. Он необходим, чтобы определить, кто будет первым брать жетоны дорог, как только новые жетоны будут доступны.

Если игрок пытается взять жетон дорог и не может этого сделать, так как стопка жетонов пуста, он берет жетон дракона.

Позже, когда будут доступны новые жетоны дорог, вместо активного игрока первым брать жетоны будет игрок, у которого есть жетон дракона. Этот игрок кладет рядом с игровым полем жетон дракона и берет себе жетон дорог.



Как только все игроки доберут до 3 жетонов или стопка жетонов закончится, игра продолжается. Теперь начинается ход игрока, сидящего следующим по часовой стрелке от активного игрока.

## Победа

Победителем считается игрок, чья фишка осталась на игровом поле последней. Если оставшиеся в игре фишки одновременно выбывают из игры, игроки делят победу между собой.

## Дополнительные правила

### Награда за выбывание

Награда за выбывание может использоваться, только если играют больше 2 человек. Если один или более игроков выбывают, активный игрок может тут же обменять любое количество жетонов дорог на своей руке на такое же количество жетонов дорог из рук выбывших игроков. Остальные жетоны замешиваются обратно в стопку по обычным правилам.

### Передача стопки жетонов дорог

Некоторые игроки предпочитают передавать всю стопку жетонов дорог, держа жетон дракона внизу этой стопки. Это может быть удобно, если играют много человек за большим столом. Также это напоминает игрокам, что надо брать новый жетон в конце своего хода. Но необходимо помнить: нельзя замешивать жетон дракона, когда появляются новые жетоны дорог в стопке.

## Пример игры

Следующие иллюстрации покажут первые 3 хода для 3 игроков.



### Пример 1

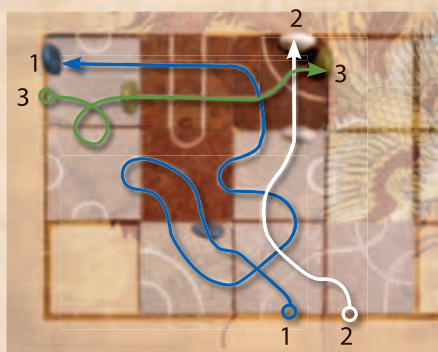
Первый, второй и третий игроки выбирают незанятые стартовые клетки и кладут по одному жетону дорог. Второй игрок продлевает свой путь через жетон дорог первого игрока.

### Пример 2

Все игроки устанавливают по второму жетону дорог. Обратите внимание, что в нижний левый угол уже больше нельзя положить жетон дорог.







### Пример 3

Игроки устанавливают по третьему жетону дорог. Жетон второго игрока отправляет первого игрока к третьему.

Третий игрок устанавливает свой жетон так, что продолжает путь первого игрока и отправляет его за границу игрового поля. Первый игрок выбывает из игры.

## Часто задаваемые вопросы

**В:** Что происходит, если пути двух игроков соединяются и они сталкиваются друг с другом?

**О:** Оба игрока выбывают.

**В:** Могу ли я положить жетон, который заставит мою фишку покинуть игровое поле?

**О:** Игрок может не соединять свой путь с границей игрового поля, если только нет других возможных путей. Ближе к концу может возникнуть такая ситуация, когда другого выхода не останется и игрок направит свою фишку за границу игрового поля.

**В:** Что происходит, если жетон дракона остается у выбывшего игрока?

**О:** Передайте жетон дракона следующему игроку по часовой стрелке, у которого меньше 3 жетонов на руке.

**В:** Что происходит, если все жетоны выложены на поле и при этом 2 или больше фишки игроков остались на игровом поле?

**О:** Эти игроки делят победу между собой. Ничья.

**В:** Что происходит, если все оставшиеся игроки выбывают из игры за один ход?

**О:** Эти игроки делят победу между собой. Ничья.

**Calliope**  
Games

©2009 Compound Fun, LLC.  
All rights reserved. Tsuru, Calliope Games,  
and Compound Fun are trademarks  
of Compound Fun, LLC.

8791



Автор игры: Том Макмурчи