Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Tsuro (Kosmos)

Pour 2 à 8 joueurs à partir de 8 ans

But du jeu

Il s'agit pour chaque joueur de rester en jeu aussi longtemps que possible : il faut éviter de terminer son chemin à l'extérieur du plateau ou de rencontrer un autre joueur.

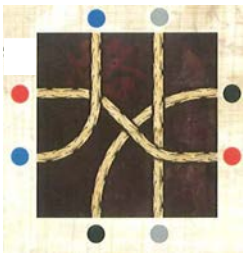
Matériel

1 plateau de jeu
8 pions
64 tuiles chemins

Préparation de la partie

- Placer le plateau de jeu au milieu de la table.
  De 2 à 4 joueurs : utiliser la face « phœnix »
  De 5 à 8 joueurs : utiliser la face « dragon »
  On peut évidemment aussi décider d'utiliser la face « dragon » à moins de 5 joueurs.
- Mélanger les 64 tuiles et en distribuer 3 à chaque joueur, face cachée. Les tuiles restantes sont disposées en 2 ou 3 pioches face cachée à coté du plateau.
- Chaque joueur choisit un pion et le place entre deux tirets blancs, sur la partie périphérique du plateau. Le joueur le plus âgé commence puis on joue dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Les tuiles chemin



4 lignes (ou chemins), sont dessinées sur chaque carte. Ces 4 lignes créent 8 points autour de la carte. Bien que les chemins se croisent sur chaque carte, chacun avance de façon ininterrompue. Par exemple, les chemins de la carte ci-contre ne relient que les points de même couleur.

Tour de jeu

Chaque joueur doit, à son tour, exécuter les 3 actions suivantes dans l'ordre :

1.Placer une tuile
2.Déplacer son pion
3.Piocher une nouvelle tuile

1. Placer une tuile
   Le joueur choisit une des 3 tuiles de sa main et la place sur l'emplacement libre qui se situe juste devant son pion. La tuile peut être placée dans n'importe quel sens, mais une fois placée la tuile ne pourra plus être bougée.
2. Déplacer son pion
   Le joueur **doit** ensuite faire suivre à son pion le chemin qui se présente devant lui.
   NB : au premier tour, le joueur peut choisir parmi les 2 chemins qui se présentent devant lui celui que le pion empruntera pour traverser la tuile.
3. Piocher une nouvelle tuile
   Pour mettre fin à son tour, le joueur ajoute à sa main la première carte d'une des pioches.

Puis c'est le tour du joueur suivant, dans les sens des aiguilles d'une montre.

Déplacer des pions adverses

Si une tuile posée prolonge le chemin d'un ou plusieurs autre(s) joueur(s), le(s) pion(s) adverse(s) est/sont également déplacé(s) le long du/des chemin(s) qui se présente(nt) à eux.

Élimination

Suite à la pose d'une tuile, un joueur peut être éliminé de 2 façons :
- Si son chemin se termine à l'extérieur du plateau : le pion est alors retiré du jeu.
- Si son chemin rencontre le chemin d'un autre joueur : les deux pions sont alors retirés du jeu et l'autre joueur est également éliminé.

Les joueurs éliminés posent simplement les tuiles qui leur restent en main devant eux.

Fin de la partie

Le gagnant est le joueur dont le pion est le dernier à rester en jeu. Si tous les joueurs restant en jeu sont éliminés à la suite de la pose d'une même tuile, ils se partagent la victoire.

Variante pour 2 joueurs

- Chaque joueur utilise 2 pions mais n'a que 3 cartes en main.
- En début de partie, les joueurs placent alternativement leurs pions aux emplacement de départ choisis.
- A son tour, le joueur effectue ses 3 actions (pose de tuile, déplacement, pioche) pour un de ses pions, puis fait de même pour son autre pion. Mais l'ordre dans lequel il joue ses deux pions est indifférent et peut changer d'un tour sur l'autre.
- le vainqueur est le joueur dont le ou les pion(s) reste(nt) seul(s) en jeu.

Un jeu de Tom McMurchie – Kosmos 2007

Traduction non-officielle par vendanjeux@orange.fr
http://vendanjeux.over-blog.net