

Tsuro™

O jogo do Caminho.

Desde o início dos tempos, o Dragão e a Fênix são os guias e guardiões do emaranhado de caminhos da vida, mantendo o equilíbrio meticuloso entre as forças gêmeas do arbítrio e do destino. Essas duas criaturas poderosas têm a tarefa de supervisionar as diversas estradas que levam à sabedoria divina. Misturando magistralmente sorte e estratégia, Tsuro representa a clássica busca por iluminação espiritual.

REGRAS

Tsuro™ é um jogo de tabuleiro para dois a oito participantes. Os jogadores baixam ladrilhos para formar caminhos que começam em uma das bordas do tabuleiro e percorrem todo o seu interior.

Seu objetivo é evitar que o caminho percorrido por você se conecte a uma das bordas do tabuleiro, o que jogaria seu marco para fora. Para vencer, você terá de permanecer no tabuleiro mais tempo que seus oponentes.

COMPONENTES

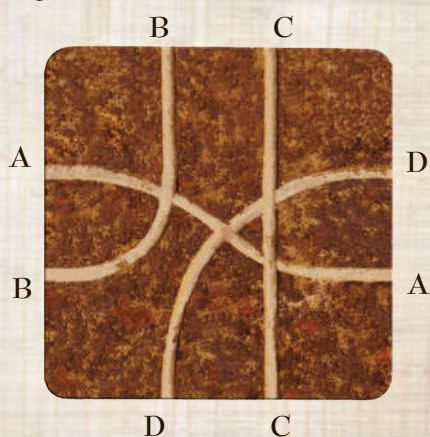
- 01 Tabuleiro
- 35 Ladrilhos de Caminho
- 08 Marcos
- 01 Ladrilho do Dragão
- 01 Manual de Regras

N. da E.: Já que o tema do jogo é “caminhos”, “tile” pode ser traduzido literalmente por ladrilho. Do mesmo modo, traduzimos “marker stones” por “marcos”, que acabam se referindo aos marcos de trilhas e estradas. Caso prefira, você pode, ao explicar o jogo para outras pessoas, se referir a esses componentes como “peça” e “marcador”, respectivamente.

LADRILHOS

Cada ladrilho de caminho apresenta quatro linhas – ou caminhos – que geram oito pontos de contato nas bordas da peça. Quando os ladrilhos são posicionados um ao lado do outro, os tais pontos se alinham para dar continuidade aos caminhos. Não existem dois ladrilhos iguais.

Os caminhos de um ladrilho podem se cruzar, mas cada um deles traça uma linha ininterrupta e independente.



Por exemplo, cada caminho do ladrilho acima liga dois pontos identificados por uma mesma letra, seja esta A, B ou outra qualquer.

O ladrilho do Dragão é especial e serve para vocês não esquecerem qual jogador terá o direito de pegar um ladrilho primeiro quando o monte de compra for reembarralhado.

PREPARAÇÃO

1. Abra o tabuleiro no centro da mesa.
2. Cada jogador escolhe um marco de uma cor.
3. Separe o ladrilho do Dragão.
4. Embaralhe os ladrilhos de caminho e entregue três deles, virados para baixo, a cada jogador.
5. Esses três ladrilhos formam sua mão. Você pode consultar sua mão a qualquer momento.
6. Forme o monte de compra com os ladrilhos restantes e deixe-o na mesa, virado para baixo.

COMO JOGAR

O jogador mais velho será o primeiro a jogar.

O primeiro jogador coloca seu marco sobre qualquer uma das marcas iniciais na borda externa do tabuleiro (os tracinhos de cor bege). Passem a vez em sentido horário, até todos os jogadores terem escolhido uma marca inicial onde colocar seus respectivos marcos. Esta etapa acontece antes de o primeiro jogador realizar seu primeiro turno.

O turno se divide em três partes:

1. Baixar um ladrilho de caminho.
2. Mover os marcos.
3. Comprar ladrilhos.

O jogador da vez será sempre aquele que estiver executando seu turno no momento.

1. BAIXAR UM LADRILHO DE CAMINHO

O jogador da vez escolhe um dos ladrilhos de sua mão e o coloca no quadrado livre próximo de seu marco. Pode-se posicionar o ladrilho em qualquer orientação. Depois de baixado, o ladrilho não sairá mais do lugar até o fim da partida.

O jogador fica proibido de conectar deliberadamente seu caminho à borda do tabuleiro (e, desse modo, eliminar a si próprio), a não ser que essa seja a única jogada possível. *Mais para o fim da partida, a possibilidade de um jogador se eliminar dessa maneira torna-se muito real.*

2. MOVER OS MARCOS

O jogador da vez move seu marco até a ponta solta do caminho.

Em seguida, movem-se todos os outros marcos adjacentes ao novo ladrilho até o fim de seus respectivos caminhos.

Se a ponta solta do caminho de um jogador se conectar à borda do tabuleiro, seu marco sairá do tabuleiro e ele será eliminado.

Os ladrilhos da mão do jogador eliminado são reembarralhados no monte de compra.

3. COMPRAR LADRILHOS

Nos primeiros turnos (ou no decorrer de toda uma partida entre dois jogadores), somente o jogador da vez compra um ladrilho do monte para substituir aquele que ele acabou de baixar.

Mais adiante, quando os jogadores tiverem menos de três ladrilhos na mão, todos eles terão a oportunidade de pegar um ladrilho do monte de compra, mesmo fora de seus respectivos turnos.

Começando pelo jogador da vez e prosseguindo em sentido horário, cada jogador que tiver menos de três ladrilhos na mão comprará um, até todos os participantes terem três ladrilhos mais uma vez ou até acabar o monte de compra. Haverá uma ligeira alteração nessa regra caso um jogador tenha o ladrilho do Dragão:

Ladrilho do Dragão

(utilizado apenas em partidas com três ou mais jogadores)

Usa-se o ladrilho do Dragão para identificar o jogador que terá o direito de ir primeiro ao monte de compra quando novos ladrilhos estiverem disponíveis.

Se um jogador tentar comprar um ladrilho e não tiver como fazê-lo porque o monte de compra acabou, ele pegará o ladrilho do Dragão e ninguém mais comprará ladrilhos nesse turno.

Mais adiante, quando novos ladrilhos estiverem disponíveis, o primeiro jogador a comprar um será aquele que detém o ladrilho do Dragão, e não o jogador da vez. Assim que comprar um ladrilho de caminho, o jogador deixará de lado o ladrilho do Dragão.

Assim que todos os jogadores tiverem três ladrilhos na mão ou assim que acabar o monte de compra, a partida prosseguirá no sentido horário.

FIM DE JOGO

Quando restar apenas um marco no tabuleiro, o jogador representado por essa pedra será o vencedor.

REGRAS AVANÇADAS

BÔNUS DE ELIMINAÇÃO

(utilizado apenas em partidas com três ou mais jogadores)

Se um ou mais oponentes forem eliminados graças ao posicionamento de um novo ladrilho, o jogador da vez poderá trocar imediatamente quantos ladrilhos da sua mão quiser pela mesma quantidade de ladrilhos da mão dos oponentes eliminados. Os ladrilhos da mão dos eliminados que ainda sobrarem serão reembarralhados no monte de compra.

PASSAR O MONTE DE COMPRA

Alguns grupos de Tsuro passam de um jogador para outro o monte de compra inteiro, mantendo o ladrilho do Dragão no fundo da pilha. Pode ser uma boa saída para grupos maiores sentados ao redor de mesas grandes. Também pode ajudar os jogadores a se lembrarem de comprar ladrilhos novos todo turno. Só não se esqueça de separar o ladrilho do Dragão antes de adicionar novos ladrilhos ao monte e reembarralhá-lo.

EXEMPLO DE PARTIDA

As imagens a seguir ilustram os três primeiros turnos de uma partida de Tsuro com três jogadores.

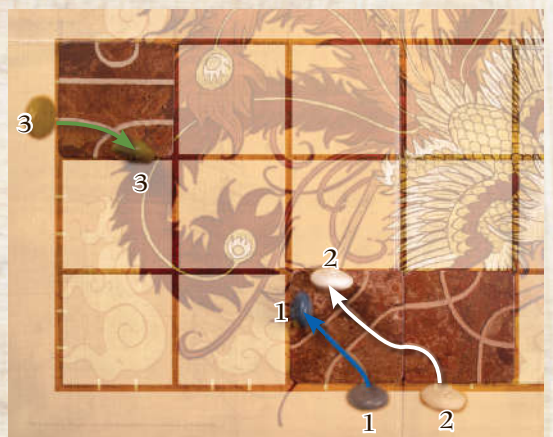


Figura 1

Figura 1: Cada um em sua vez, os jogadores 1, 2 e 3 posicionam um ladrilho no quadrado desocupado adjacente às suas marcas iniciais. Com isso, o Jogador 2 acaba prolongando seu caminho de tal maneira que este invade o ladrilho baixado pelo Jogador 1.

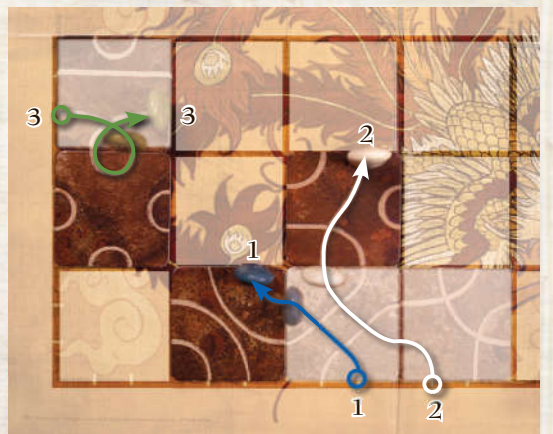


Figura 2

Figura 2: Cada jogador posiciona um segundo ladrilho. Repare que não há mais como alguém colocar um ladrilho no quadrado do canto inferior esquerdo.

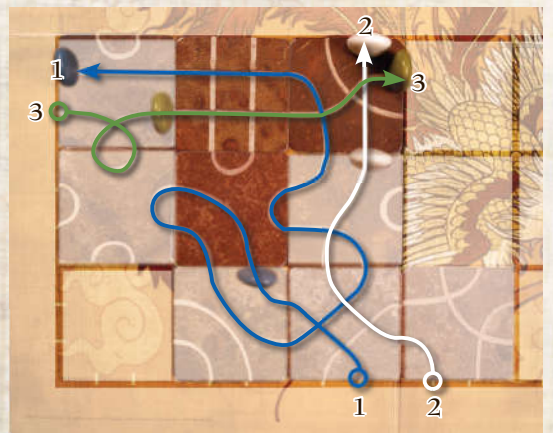


Figura 3

Figura 3: Cada jogador posiciona um terceiro ladrilho. O do Jogador 2 obriga o caminho do Jogador 1 a seguir na direção do Jogador 3. O Jogador 3 baixa seu terceiro ladrilho de modo a conectar o caminho do Jogador 1 com a borda do tabuleiro. O Jogador 1 é eliminado da partida.

PERGUNTAS FREQUENTES

P: O que acontece quando os caminhos de dois marcos se conectam (e os marcos colidem)?

R: Os dois jogadores são eliminados.

P: Posso baixar um ladrilho que jogará meu próprio marco para fora do tabuleiro?

R: Você não poderá fazer isso de propósito se tiver outra opção. No entanto, mais para o fim da partida, é muito provável que você não tenha outra alternativa senão eliminar a si próprio.

P: O que acontece quando o jogador eliminado tem o ladrilho do Dragão em seu poder?

R: Se o jogador eliminado tiver o ladrilho do Dragão, bastará entregá-lo para o jogador seguinte, no sentido horário, que tenha menos de três ladrilhos na mão.

P: O que acontece quando todos os ladrilhos já foram baixados e ainda restam dois marcos no tabuleiro?

R: Os dois jogadores dividem a vitória.

P: O que acontece quando todos os jogadores remanescentes são eliminados numa mesma jogada?

R: Esses jogadores dividem a vitória.

CRÉDITOS

Game Design Original: Tom McMurchie

Desenvolvimento do Produto: Jim Long, Jon Leitheusser e Tyler Bielman

Direção de Arte: Shane Small

Projeto Gráfico: Cathy Brigg, Sarah Phelps e Ilonka Cuth

Arte: Shane Small

Regras: Sheelin Arnaud

Fotografia: Jennifer Clark e Dawne Weisman

Agradecimentos Especiais: Dawne Weisman, Ray Wehrs, Jim Cook, Tiffany O'Brien, Tina Wegner, Wil Wheaton e a equipe do Table Top, boardgamegeek.com e todos os nossos incríveis jogadores da fase de testes.

Flick Game Studio: Felipe Biscaro e Lucian Biscaro

Tradução: MC Zanini @ Zombie Dodo Studio

Diagramação: Marcelo “Groo” Medeira

Revisão: Beatriz Correia



©2015 Compound Fun, LLC. Todos os direitos reservados. Tsuro, Calliope Games e Compound Fun são marcas registradas da Compound Fun, LLC, utilizadas aqui sob licença. ©2019 Flick Game Studio, para a presente edição.