

TORU

Dragons ... Action... Réaction !



CONTENU

4 DRAGONS
8 JETONS DRAGON (EN CARTON PRÉDÉCOUPÉ)
5 CHEVALETS
39 JETONS TORU (9 SÉRIES DE 4 ET 1 SÉRIE DE 3)



RÈGLES DU TORU
À lire ! SUR LA
DERNIÈRE PAGE !

1 BUT DU JEU

GAGNER!

FAITES CIRCULER LES JETONS TORU SUR LA TABLE PENDANT L'INCANTATION ET CONSTITUEZ AINSI DES SÉRIES.

DÈS QUE VOUS AVEZ UN **YATTA** (4 JETONS DE MÊME COULEUR ET 3 D'UNE AUTRE), ATTRAPEZ 1 DRAGON POUR MARQUER DES POINTS.

LE PREMIER QUI OBTIENT 8 POINTS GAGNE.

1er JEU

DÉTACHEZ LES JETONS DRAGON DE LEUR SUPPORT.

2 MISE EN PLACE

DISPOSEZ LES JETONS EN 9 SÉRIES DE 4. PLACEZ UN CHEVALET DEVANT CHAQUE JOUEUR.

CE QU'IL FAUT			
Nbre. DE JOUEURS	DRAGONS	JETONS DRAGON	JETONS TORU
5	TOUS	TOUS	TOUS 9 SÉRIES + 3 JETONS ÉTOILE
4	3	6 (COULEURS : CELLES DES 3 DRAGONS UTILISÉS)	7 SÉRIES + 3 JETONS ÉTOILE
3	2	4 (COULEURS : CELLES DES 2 DRAGONS UTILISÉS)	5 SÉRIES + 3 JETONS ÉTOILE

AVANT DE COMMENCER, REMETTEZ LES JETONS NON UTILISÉS DANS LA BOÎTE !

ASSUREZ-VOUS QUE LE COMPTEUR EST SUR CETTE POSITION.

3 POUR CHAQUE MANCHE

- DISPOSEZ LES JETONS TORU FACES CACHÉES AU CENTRE DE LA TABLE ET MÉLANGEZ-LES.
- CHAQUE JOUEUR PREND 7 JETONS TORU ET LES PLACE SUR LE CHEVALET DE TELLE SORTE QU'AUCUN AUTRE JOUEUR NE PUISSE LES VOIR. Rassemblez les jetons en trop et mettez-les de côté.
- DISPOSEZ LES DRAGONS AU CENTRE DE LA TABLE, À PORTÉE DE MAIN DE TOUS LES JOUEURS.
- PLACEZ LES JETONS DRAGON (2 PAR DRAGON) CORRESPONDANTS AUX DRAGONS PRÉSENTS FACES CACHÉES ET MÉLANGEZ-LES.
- CHAQUE JOUEUR PREND UN JETON, REGARDEZ-LE DISCRÈTEMENT, PUIS POSEZ-LE À CÔTÉ DE VOTRE CHEVALET. IL REPRÉSENTE LA COULEUR DU DRAGON DONT VOUS DEVREZ VOUS EMPARER PLUS TARD DANS LE JEU, SANS LES REGARDER, PLACEZ LES JETONS DRAGON QUI RESTENT DE CÔTÉ.

LES JETONS RESTANTS MIS DE CÔTÉ VOUS SERVIRONT POUR LA MANCHE SUIVANTE. NE LES MÉLANGEZ-PAS AVEC CEUX QUE VOUS AVEZ DÉJÀ REMIS DANS LA BOÎTE.

DÉROULEMENT DU JEU

UN **YATTA** EST UNE SÉRIE DE 4 JETONS DE COULEUR IDENTIQUE ET 3 D'UNE AUTRE.

UN YATTA

TOUS EN MÊME TEMPS

REGARDEZ VOS JETONS ET DÉCIDEZ QUELLES SÉRIES VOUS SOUHAITEZ CONSTITUER. PRENEZ UN JETON DONT VOUS SOUHAITEZ VOUS SÉPARER, ET AVEC VOTRE MAIN GAUCHE, FAITES LE GLISSER FACE CACHÉE VERS LE JOUEUR SUR VOTRE GAUCHE ET ENSEMBLE DITES **'TO'**.

TO...RU

MULTANÉMENT AVEC VOTRE MAIN DROITE, RÉCUPÉREZ LE JETON QUE VIENT DE VOUS FAIRE PASSER LE JOUEUR DE DROITE ET CRIEZ **'-RU'**. REGARDEZ-LE ... SI VOUS DÉCIDEZ DE LE GARDER, POSEZ-LE SUR VOTRE CHEVALET ET PRENEZ-EN UN AUTRE À FAIRE CIRCULER. SINON, FAITES-LE PASSER IMMÉDIATEMENT AVEC VOTRE MAIN GAUCHE ...

CONTINUEZ À PRONONCER LES 2 MOTS MYSTIQUES ET À FAIRE GLISSER LES JETONS. ACCÉLÉREZ LE RYTHME POUR N'ENTENDRE QUE **'TORU'** !

FINIR UNE MANCHE

À LA SECONDE OÙ VOUS AVEZ UN **YATTA**, ATTRAPEZ UN DRAGON ! CHOISISSEZ SI POSSIBLE CELUI QUI CORRESPOND AU JETON DRAGON EN VOTRE POSSESSION. CRIEZ LE MOT DE LA VICTOIRE **'TORU'** QUAND VOUS AVEZ LE DRAGON EN MAIN.

DÉS QUE VOUS VOYEZ UN JOUEUR PRENDRE UN DRAGON, ARRÊTEZ TOUT ET FAITES PAREIL, MÊME SI VOUS N'AVEZ PAS ENCORE TOUS LES JETONS POUR AVOIR UN **YATTA**.

IL Y A TOUJOURS UN DRAGON DE MOINS QUE LE NOMBRE DE JOUEURS, NE REPARTEZ PAS LES MAINS VIDES !

DES JOUEURS PEUVENT FAIRE SEMBLANT DE VOULOIR PRENDRE UN DRAGON, SANS AVOIR UN **YATTA**. SI VOUS TOMBEZ DANS LE PANNEAU ET QUE VOUS ATTRAPEZ UN DRAGON ALORS QUE PERSONNE N'A ENCORE UN **YATTA**, VOUS PERDEZ UN POINT. SI CELA ARRIVE, MARQUEZ LE POINT PERDU ET REPRENEZ LA MANCHE LÀ OÙ VOUS VOUS ÉTIEZ ARRÊTÉ.

SCORES

NOTEZ VOS POINTS SUR VOTRE CHEVALET.



+ ● = 2 POINTS

SI COULEUR IDENTIQUE DRAGON + JETON DRAGON



+ ? = 1 POINT

SI COULEUR DIFFÉRENTE DRAGON + JETON DRAGON



= 0 POINT

PAS DE DRAGON

7 MANCHE SUIVANTE

REMETTEZ TOUS LES JETONS (MÊME CEUX QUI ÉTAIENT MIS DE CÔTÉ AU CENTRE DE LA TABLE).

POUR MOINS DE 5 JOUEURS, ASSUREZ-VOUS D'UTILISER SEULEMENT LES JETONS QUE VOUS AVEZ COMPTÉ EN FONCTION DU NOMBRE DE JOUEURS (NE PRENEZ PAS CEUX QUE VOUS AVEZ RANGÉS DANS LA BOÎTE).

LE JOUEUR QUI VIENT DE REMPORTER LA MANCHE DISPOSE TOUS LES DRAGONS AU CENTRE DE LA TABLE, À SA GUISE.

REPORTEZ-VOUS AU POINT 6 POUR CHAQUE MANCHE

LE GAGNANT

LE PREMIER JOUEUR À OBTENIR UN SCORE DE 8 POINTS REMPORTE LA VICTOIRE.

8 EN CAS D'ÉGALITÉ

SI 2 JOUEURS OU PLUS OBTIENNENT 8 POINTS EN MÊME TEMPS, ILS DOIVENT JOUER UNE MANCHE DITE 'MORT SUBITE'

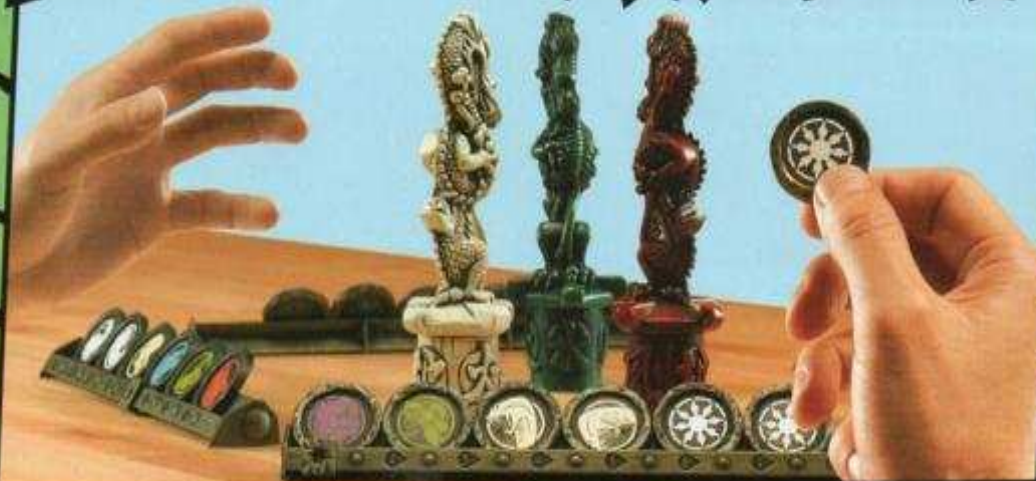
PLACEZ 1 DRAGON, 14 JETONS TORU + 1 JETON ÉTOILE FACES CACHÉES AU MILIEU DE LA TABLE. MÉLANGEZ-LES.

COMPTEZ JUSQU'À 3, TOUS LES JOUEURS CONCERNÉS RETOURNENT UN JETON, EN MÊME TEMPS. DÉS QU'UN JETON ÉTOILE APPARAÎT, ILS DOIVENT ESSAYER D'ATTRAPER LE DRAGON !

LE JOUEUR QUI RÉUSSIT GAGNE LA PARTIE !

TORU

Xtrême !



POUR CORSER LES PARTIES, ICI LES JETONS ÉTOILE PRENNENT DE L'IMPORTANCE ...
OBTENEZ UN **YATTA** COMME PRÉCÉDEMMENT (SOIT 4 D'UNE COULEUR + 3 D'UNE AUTRE) OU RÉUNISSEZ SEULEMENT LES
3 JETONS ÉTOILE.



SI VOUS N'AVEZ PAS OBTENU LA SÉRIE COMPLÈTE DE 3 JETONS
ÉTOILE À LA FIN DE CETTE MANCHE, VOUS PERDEZ DES POINTS.

**ÊTES-VOUS SUFFISAMMENT
ENTRAÎNÉ POUR CETTE PARTIE ?**

SCORES

Xtrême !

APRÈS AVOIR COMPTABILISÉ VOS POINTS COMME POUR UNE
PARTIE NORMALE, RETIREZ 1 POINT PAR JETON ÉTOILE RESTANT
SUR VOTRE CHEVALET (SAUF SI VOUS AVEZ LA SÉRIE COMPLÈTE) :

= RETIREZ 1 POINT

= RETIREZ 2 POINTS

= RETIREZ 0 POINT



AFIN D'ÉVITER TOUTE CONFUSION, DÉCIDEZ
AVANT DE COMMENCER SI VOUS JOUEZ À
"TORU" OU "TORU XTRÊME" !

© 2005 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs - ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD -
Tél. 08.25.33.48.85 - email "conso@hasbro.fr"
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.



www.hasbro.fr



050500081101