

## Tsuro

<b>Autor:</b>	Tom McMurchie
<b>Verlag:</b>	Kosmos
<b>Spieler:</b>	3-8
<b>Alter:</b>	ab 8 Jahren
<b>Spieldauer:</b>	ca. 15-25 Minuten
<b>Preis:</b>	ca. 25 Euro
<b>Erschienen:</b>	2007



*Tsuro heißt ein neues Spiel des Kosmos-Verlages. Welche Sprache das ist wissen wir zwar nicht, aber es bedeutet „Weg“. Das sagt zumindest die Anleitung. Und es passt ja auch ganz gut, geht es doch im Spiel vornehmlich um ebendiese Wege und darum, solange wie möglich auf dem Brett zu bleiben. Dass das ganze noch in eine Hintergrundgeschichte um Drachen, das Gleichgewicht der Kräfte und den Lebensweg als solches gebettet wurde, ist dabei mehr amüsant als notwendig. Tsuro ist nämlich eigentlich ein lupen-*

### *reines abstraktes Spiel.*

Die Spieler starten mit ihren Figuren am Spielfeldrand. Jeder hält drei Wegkärtchen auf der Hand, die unterschiedliche Streckenverläufe zeigen. Eines dieser drei Kärtchen muss vor die eigene Figur gelegt werden, die daraufhin bis zum Ende der entstandenen Strecke vorgezogen wird. Wird das Kärtchen so gelegt, dass es auch an eine gegnerische Figur grenzt, so muss auch diese entsprechend weitergesetzt werden. Wenn beim Weiterziehen zwei Figuren aufeinandertreffen oder eine Figur ins Aus (sprich: vom Spielfeld herunter) geleitet wird, ist der entsprechende Spieler ausgeschieden. Gewonnen hat - wenig überraschend - der letzte Spieler auf dem Feld.

### **Wie spielt es sich?**

Das Anlegen der Kärtchen gestaltet sich zunächst etwas beliebig. Das Spielbrett ist an-

fangs noch leer und niemand weiß, wohin die verschlungenen Pfade die einzelnen Figuren führen werden. Ungefähr nach der Halbzeit des Spiels wird dann klar, welche Räume auf dem Brett gefährlich werden, weil die Pfade dort unweigerlich ins Aus führen. Jetzt beginnt die Grübelei, wie man mit den drei Kärtchen, die man gerade auf der Hand hat, möglichst langfristig die ungünstigen Pfade vermeidet.

Tsuro ist kein knallhartes Strategiespiel. Langfristige Planung wird durch das Nachziehen der Wegkärtchen oft zunichte gemacht. Dennoch ist eine gewisse Planbarkeit vorhanden. Die Kunst besteht darin, sich stets Zugang zu freien Bereichen des Spielfeldes offen zu halten. Mit fortgeschrittenem Spiel sind die Pfade jedoch oft so lang, dass es schwer wird,



die Übersicht zu behalten. Oftmals stellt man viel zu spät fest, dass aus der Ecke, in die man gerade gezogen ist, kein Weg

mehr zurück führt. Mit fortgeschrittener Spielerfahrung wird Tsuru deutlich taktischer. Man kennt die Wegkärtchen und versucht schon früh, entsprechende Räume zu definieren. Auch eine frühzeitige Konfrontation mit gegnerischen Figuren, bei der man bewusst

in deren Nähe zieht, ist nicht zwangsläufig zum Scheitern verurteilt. Je nach Spielerzahl kommt eine der beiden Spielbrettseiten zum Einsatz. Die Vorderseite bietet mit 6x6 Feldern genug Raum für 2-4 Spieler. Treten mehr Teilnehmer an, wird auf

der Rückseite mit 7x7 Feldern gespielt. So wird das Raumangebot für die unterschiedlichen Spielerzahlen einigermaßen gleich gehalten.

ctk

## Fazit


*Tsuru bietet erstaunlich viel Raum für verschiedene Spielweisen. Die äußerst moderate Spieldauer von 15 bis 20 Minuten führt zu einem hohen „Noch-mal-Faktor“. Die Regeln sind so leicht, dass sich selbst Wenigspieler begeistern lassen. Dennoch ist etwas Übung erforderlich, will man Tsuru meistern und sich nicht vom Zufall alleine leiten lassen. Insbesondere zu zweit, wo beide Kontrahenten mit je zwei Figuren spielen, ist Tsuru ein leichtgewichtiger Taktikspaß. Mit mehr Spielern (das Spiel ist für maximal 8 Personen ausgelegt) sinkt die Planbarkeit drastisch.*

*Tsuru ist ein erstaunliches Spiel. Sowohl Wenig- als auch Vielspieler können mit dem Asiatischen Streckenbau ihre Freude haben. Der Gewinner wird stets durch seine Strategie siegen (oder dies zumindest behaupten), der Verlierer hatte einfach Kartenpech. Das Spiel macht Spaß, tut nicht weh und dauert 20 Minuten. Was will man mehr?*

Hören Sie zu diesem Spiel auch eine Besprechung auf [www.spiel-podcast.de](http://www.spiel-podcast.de).




**Wertung:**

Gesamtwertung:	empfehlenswert	
Einstiegshürde:	niedrig	
Preis/Material:	mittel	