



Tsuro

Spielanleitung – kurz erklärt

2–8

SPIELER

ab 8

JAHREN

Tsuro (deutsch „Der Weg“) ist ein schnelles Legespiel für 2 bis 8 Personen. Jeder baut mit Wegekarten Zug um Zug seinen eigenen Pfad über den Spielplan und bewegt dabei seine Figur. Wer seine Figur am längsten auf dem Plan halten kann, ohne über den Rand zu geraten oder mit jemandem zusammenzustoßen, gewinnt.

Spielziel

Du willst mit deiner Figur so lange wie möglich auf dem Spielplan bleiben. Wer zuletzt übrig ist, gewinnt.

Vorbereitung

Legt den Spielplan in die Mitte: mit 2 bis 4 Mitspielenden die Phönix-Seite, mit 5 bis 8 die größere Drachen-Fläche. Mischt die 64 Wegekarten und gibt jedem verdeckt 3 Karten auf die Hand. Der Rest kommt als zwei oder drei verdeckte Stapel daneben. Jeder wählt eine Figur und stellt sie an ein äußeres Feld am Rand des Plans.

So spielt ihr

- 1 Die älteste Person beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Lege eine Handkarte in beliebiger Drehung auf das freie Feld neben deiner Figur.
- 3 Ziehe deine Figur am Weg entlang bis zum neuen Ende.
- 4 Verlängert die Karte auch fremde Wege, werden diese Figuren ebenfalls weitergezogen.
- 5 Ziehe eine neue Wegekarte von einem Stapel nach.
- 6 Führt ein Weg über den Rand hinaus oder stoßen zwei Figuren zusammen, scheiden die Betroffenen aus.

So gewinnt ihr

Steht am Ende nur noch eine Figur auf dem Plan, gewinnt ihre Besitzerin oder ihr Besitzer. Scheiden alle verbliebenen im selben Zug aus, teilen sie sich den Sieg.

Spielziel

In Tsuro baut jeder einen verschlungenen Pfad quer über den Spielplan. Dieser Pfad startet an einem Feld am Rand und wächst mit jeder gelegten Wegekarte weiter. Entscheidend ist, dass dein Weg nicht am Spielplanrand endet und sich nicht mit dem Weg einer anderen Figur trifft. Wer das am längsten vermeidet, bleibt als Letzter auf dem Plan und gewinnt.

Spielmaterial

1 Spielplan

8 Spielfiguren

64 Wegekarten

Spielaufbau

- Löst vor der ersten Partie alle Wegekarten vorsichtig aus ihren Rahmen.
- Legt den Spielplan in die Tischmitte. Bei 2 bis 4 Personen spielt ihr auf der Seite mit dem Phönix, bei 5 bis 8 Personen auf der größeren Fläche mit dem Drachen. Die große Fläche dürft ihr auch zu viert oder weniger nutzen.
- Mischt die 64 Wegekarten. Jede und jeder bekommt verdeckt 3 Karten auf die Hand.
- Verteilt die restlichen Karten als zwei oder drei verdeckte Nachziehstapel neben dem Plan.
- Jede Person sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie neben ein äußeres Feld am Rand des Spielplans.

Spielbeginn

Wenn alle Figuren an einem Startpunkt am Spielplanrand stehen, beginnt die älteste Person. Danach kommt reihum im Uhrzeigersinn die nächste an die Reihe. Im ersten Zug darfst du nach dem Legen deiner Karte selbst entscheiden, welchen der beiden möglichen Wege deine Figur nimmt.

Spielablauf

Was auf den Wegekarten zu sehen ist

Jede Wegekarte zeigt vier Wege. Jeder davon verbindet zwei Punkte am Kartenrand miteinander. Die Anschlusspunkte aller Karten liegen gleich, deshalb passen die Karten in jeder Drehung aneinander. Überschneiden sich zwei Wege auf einer Karte optisch, kannst du trotzdem nicht von einem auf den anderen wechseln. Ein Weg führt immer nur zu dem Punkt, mit dem er verbunden ist.

Dein Zug Schritt für Schritt

- 1 **Karte legen:** Wähle eine deiner 3 Handkarten und lege sie auf das freie Feld, das direkt an deine Figur grenzt. Wie herum du die Karte drehst, entscheidest du. Eine einmal abgelegte Karte bleibt für den Rest der Partie liegen und wird nicht mehr bewegt.
- 2 **Figur ziehen:** Schiebe deine Figur dem Weg entlang bis zu dem Punkt, an dem der Pfad jetzt endet.
- 3 **Karte nachziehen:** Nimm die oberste Karte von einem der Nachziehstapel auf die Hand.

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn dran.

Fremde Figuren bewegen sich mit

Deine Karte kann auch den Weg anderer Figuren verlängern. Dann ziehen diese Figuren ebenfalls bis zum neuen Ende ihres Pfades weiter. Das passiert sofort, auch wenn die betroffene Person gerade nicht am Zug ist.

Ausscheiden

Nach dem Legen einer Karte scheidet eine Figur in zwei Fällen aus:

- 1 Ihr Weg endet am Spielplanrand und führt sie vom Plan herunter.
- 2 Ihr Weg trifft auf den Weg einer anderen Figur, so dass beide Figuren zusammenstoßen. Dann scheiden beide aus.

Wer ausscheidet, nimmt seine Figur vom Plan und legt die restlichen Handkarten offen vor sich ab.

Felder ohne Zugang

Im Lauf der Partie kann es vorkommen, dass ein Feld vollständig von Karten oder vom Rand eingeschlossen ist. Auf ein solches Feld kann niemand mehr eine Wegekarte legen.

Der Spielzug

- 1 Eine Wegekarte von der Hand auf das freie Feld neben der eigenen Figur legen, in beliebiger Drehung.
- 2 Die eigene Figur am Weg entlang bis zum neuen Ende ziehen.
- 3 Figuren anderer Personen, deren Weg durch die Karte verlängert wurde, ebenfalls bis zum neuen Ende ihres Weges ziehen.
- 4 Eine Wegekarte von einem der Nachziehstapel auf die Hand nehmen.

Sonderregeln

- Nur im allerersten Zug darfst du nach dem Legen der Karte frei wählen, welchen der beiden Wege deine Figur nimmt. Danach ist der Pfad vorgegeben.
- Gelegte Karten bleiben liegen und werden nie verschoben oder gedreht.
- Wege, die sich auf einer Karte kreuzen, sind getrennt. Ein Wechsel von einem Weg auf einen anderen ist nicht möglich.
- Ein Zusammenstoß zweier Figuren bedeutet, dass beide ausscheiden, auch wenn nur eine Person die Karte gelegt hat.
- Ein Feld, zu dem kein Zugang mehr besteht, bleibt für den Rest der Partie leer.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald nur noch eine Figur auf dem Spielplan steht. Deren Besitzerin oder Besitzer gewinnt. Scheiden alle noch verbliebenen Figuren im selben Zug aus, teilen sich die Betroffenen den Sieg. Im Spiel zu zweit gewinnt, wer als Letzter noch mit einer oder mit beiden Figuren auf dem Plan ist.

Varianten

- **Spiel zu zweit:** Jede Person steuert 2 Figuren, hat aber trotzdem nur 3 Handkarten. Beim Aufstellen setzt ihr die Figuren abwechselnd ein. In eurem Zug legt ihr zuerst eine Karte für eine Figur, zieht sie und zieht eine Karte nach. Anschließend macht ihr dasselbe für die zweite Figur. Die Reihenfolge der beiden Figuren dürft ihr in jedem Zug neu festlegen. Es gewinnt, wer zuletzt noch mit einer oder beiden Figuren auf dem Plan steht.
- Auch mit weniger als 5 Personen dürft ihr auf der größeren Drachen-Fläche spielen.

Tipps

- Behalte im Blick, wohin dein Weg zeigt. Je näher deine Figur am Rand steht, desto weniger Karten kannst du noch gefahrlos legen.
- Eine Karte kann mehrere Wege gleichzeitig verlängern. Prüfe vor dem Legen, ob du damit auch eine fremde Figur in deine Richtung ziehst.
- Du kannst fremde Wege gezielt zum Spielplanrand lenken und so andere aus dem Spiel nehmen.
- Denke daran, dass ein Zusammenstoß beide Figuren trifft. Ein Angriff auf eine benachbarte Figur kann dich selbst das Spiel kosten.
- Die Mitte des Plans bietet mehr Ausweichmöglichkeiten als die Ränder und Ecken.

Häufige Fragen

Darf ich die Wegekarte beliebig drehen?

Ja. Du legst die Karte in jeder Ausrichtung auf das freie Feld neben deiner Figur. Sobald sie liegt, wird sie für den Rest der Partie nicht mehr bewegt.

Kann ich auf einer Karte von einem Weg auf einen anderen wechseln?

Nein. Auch wenn sich Wege auf einer Karte optisch kreuzen, bleibt jeder Weg getrennt und verbindet nur seine beiden zugehörigen Punkte.

Was passiert, wenn meine Karte auch den Weg einer anderen Figur verlängert?

Dann wird diese Figur ebenfalls bis zum neuen Ende ihres Weges gezogen, auch wenn ihr Besitzer gerade nicht am Zug ist.

Was geschieht, wenn zwei Figuren aufeinandertreffen?

Verbinden sich zwei Wege so, dass die Figuren zusammenstoßen, scheiden beide Figuren aus dem Spiel aus.

Darf ich den Weg meiner Figur selbst aussuchen?

Nur im ersten Zug. Nach dem Legen der ersten Karte entscheidest du, welchen der beiden möglichen Wege du nimmst. Danach folgt deine Figur zwangsläufig dem vorgegebenen Pfad.

Was mache ich mit meinen Karten, wenn ich ausscheide?

Du nimmst deine Figur vom Spielplan und legst deine Wegekarten vor dir ab.

Welche Seite des Spielplans nehmen wir?

Mit 2 bis 4 Personen spielt ihr auf der Phönix-Seite, mit 5 bis 8 Personen auf der größeren Drachen-Fläche. Die große Fläche dürft ihr aber auch in kleinerer Runde verwenden.

Wie läuft ein Zug zu zweit ab?

Zu zweit führt jede Person 2 Figuren mit nur 3 Handkarten. Du legst eine Karte für die erste Figur, ziehst sie und ziehst nach; danach machst du dasselbe für die zweite Figur. Die Reihenfolge wählst du in jedem Zug neu.

Was passiert mit einem Feld, zu dem kein Weg mehr führt?

Auf ein eingeschlossenes Feld ohne Zugang kann niemand mehr eine Wegekarte legen. Es bleibt leer.

Was gilt, wenn alle letzten Figuren gleichzeitig ausscheiden?

Dann teilen sich die betroffenen Personen den Sieg.

Informationen zum Spiel

Erscheinungsjahr	2007
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 19.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/tsuro/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/tsuro/>

Alle Spielnamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026