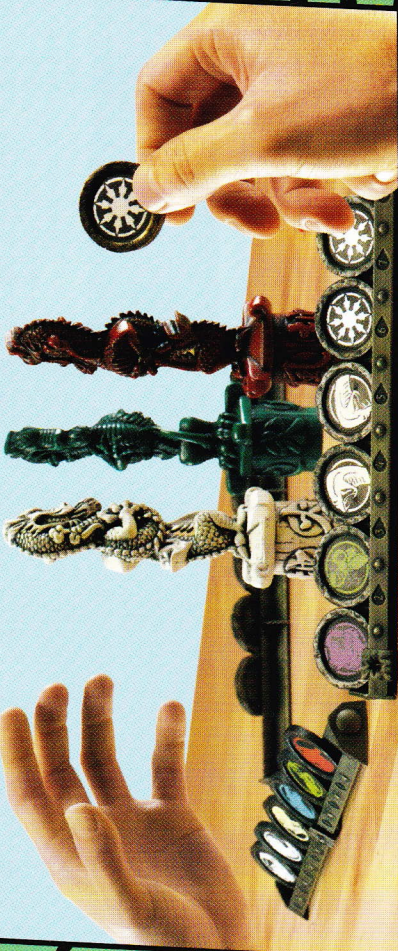


TORU extrem!



IN DIESER VARIANTE WERDEN DIE STERNMÜNZEN ZU "MEISTERMÜNZEN" ...
SAMMELT ENTWEDER WIE GEHÄBT EIN **FULL HOUSE** (3 MÜNZEN EINER SORTE PLUS 4 MÜNZEN EINER ANDEREN SORTE)
ODER SAMMELT NUR DIE 3 STERNMÜNZEN.

! WENN IHR AM ENDE EINER RUNDE NICHT ALLE
3 STERNMÜNZEN HABT, VERLIERT IHR PUNKTE.

WOLLT IHR DAS RISKIEREN?

TORU extrem!

PUNKTWERTUNG

NACHDEM IHR EURE PUNKTE WIE GEHÄBT ADDIERT HABT,
ZIEHT IHR FÜR JEDE FEHLENDE STERNMÜNZE
ENTSPRECHEND VIELE PUNKTE AB.
DER PUNKTESTAND WIRD AM MÜNZENSTÄNDER
JEDES SPIELERS MARKIERT.

= MINUS 1 PUNKT
= MINUS 2 PUNKTE
= MINUS 0 PUNKTE

! IHR SOLLTET VOR DEM SPIEL VERABREDEN,
OB IHR TORU ODER TORU EXTREM SPIELT!

© 2005 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Auhofstraße 190, 1130 Wien. Tel. 01 8799 780.
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG,
Alte Brengartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.



www.hasbro.de



050500081100

TORU

Schnapp dir den Drachen!



SPIELAUSSTATTUNG

- 4 DRACHEN (IM STANZRAHMEN)
- 8 DRACHEN-CHIPS
- 5 MÜNZENSTÄNDER
- 39 TORU-MÜNZEN (9 SÄTZE MIT 4 UND 1 SATZ MIT 3 MÜNZEN)

! extrem!
SPIELREGELN AUF
DER RÜCKSEITE!

1 DAS ZIEL DES SPIELS

GEWINNEN!

VOR DEM 1. SPIEL

SAMMLE PASSENDE MÜNZSERIEN, WÄHREND DU "TORU" RUFST UND DIE MÜNZEN WEITERGIBST.

SOBALD DU EIN **FULL HOUSE** (3 MÜNZEN EINER SORTE **PLUS** 4 MÜNZEN EINER ANDEREN SORTE) GESAMMELT HAST, GREIFST DU DIR SCHNELL EINEN DRACHEN UND KASSIERST PUNKTE.

DER ERSTE SPIELER MIT 8 PUNKTEN HAT GEWONNEN.

2 SPIELVORBEREITUNG

SORTIERE DIE MÜNZEN NACH IHREN SYMBOLEN IN DIE 4ER-SÄTZE. JEDER SPIELER NIMMT SICH EINEN MÜNZENSTÄNDER.



DAS BRAUCHT IHR

ANZAHL DER SPIELER	ALLE DRACHEN	DRACHEN-CHIPS	MÜNZEN
5	ALLE	ALLE	ALLE
4	3	6 (FARBEN PASSEND ZU DEN DRACHEN)	7 BELIEBIGE SÄTZE +3 STERNMÜNZEN
3	2	4 (FARBEN PASSEND ZU DEN DRACHEN)	5 BELIEBIGE SÄTZE +3 STERNMÜNZEN

BEVOR IHR WEITERMACHT, LEGT IHR ALLE ÜBRIGEN MÜNZEN ZURÜCK IN DIE SPIELSCHACHTEL!

3 IN JEDER RUNDE

1 EIN SPIELER LEGT DIE MÜNZEN VERDECKT AUS UND MISCHT SIE DURCH.

2 JEDER SPIELER ZIEHT 7 MÜNZEN UND STELLT SIE AUF SEINEN STÄNDER, SO DASS NUR ER SIE SEHEN KANN. DIE RESTLICHEN MÜNZEN WERDEN VORERST ZUR SEITE GELEGT.

3 DIE DRACHEN WERDEN IN DIE MITTE GESTELLT UND ZWAR SO, DASS SIE JEDER SPIELER GUT ERREICHEN KANN.

4 EINER DER SPIELER LEGT DIE ZU DEN DRACHEN FARBULICH PASSENDE CHIPS (2 PRO DRACHE) VERDECKT AUS UND MISCHT SIE DURCH.

5 JEDER SPIELER ZIEHT 1 DRACHEN-CHIP SIEHT IHN SICH HEIMLICH AN UND LEGT IHN VERDECKT NEBEN SEINEN STÄNDER. SPÄTER IM SPIEL WIRD JEDER SPIELER VERSUCHEN, SICH EINEN DRACHEN DIESER FARBE ZU SCHNAPPEN. DIE RESTLICHEN DRACHEN-CHIPS WERDEN - OHNE SIE SICH ANZUSEHEN! - VORERST ZUR SEITE GELEGT.

IHR BRAUCHT DIESE MÜNZEN UND CHIPS FÜR DIE NÄCHSTE RUNDE. VERMISCHT SIE NICHT MIT DEN ÜBRIGEN MÜNZEN UND CHIPS IN DER SPIELSCHACHTEL!

4 DER SPIELABLAUF

ALLE GLEICHZEITIG

JEDER SPIELER SIEHT SICH SEINE MÜNZEN AN UND ENTSCHIEDET, WELCHE SORTE ER SAMMELN WILL. DANACH LEGT IHR JEWEILS EINE MÜNZE, DIE IHR FÜR EURE **FULL HOUSE** NICHT GEBRAUCHEN KÖNNT, VERDECKT VOR EUCH AUF DEN TISCH. SCHIEBT DIE MÜNZE MIT DER LINKEN HAND JEWEILS ZU EUREM LINKEN NACHBARN UND RUFT WÄHRENDDESSEN: "TO!".

TO...RU!

MIT DER RECHTEN HAND NEHMT IHR JEWEILS DIE MÜNZE AUF DIE EURE RECHTER NACHBARN EUCH ZUSCHIEBT, UND IHR RUFT WÄHRENDDESSEN: "RU!". WENN IHR DIE MÜNZE BEHALTEN WOLLT, LEGT IHR SIE AUF EUREN STÄNDER UND WÄHLT IHR EINE ANDERE MÜNZE ZUM WEITERGEBEN AUS. WOLLT IHR DIE MÜNZE NICHT BEHALTEN, GEBT IHR SIE GLEICH NACH LINKS WEITER.

5 ENDE EINER RUNDE

IN DEM MOMENT, IN DEM IHR EIN **FULL HOUSE** GESAMMELT HABT, GREIFT IHR ZU! GREIFT SCHNELL NACH DEM DRACHEN MIT DER FARBE EURES DRACHEN-CHIPS. BEIM GREIFEN, RUFT IHR LAUT: "TORU!".

SOBALD IHR BEMERKT, DASS EIN ANDERER SPIELER NACH EINEM DRACHEN GREIFEN WILL, SCHNAPPT IHR AUCH DANACH, UND ZWAR SELBST DANN, WENN IHR SELBST KEIN **FULL HOUSE** HABT. ES GIBT IMMER 1 DRACHEN WENIGER, ALS SPIELER DABEI SIND, WER VON EUCH WIRD WOHL AM ENDE MIT LEEREN HÄNDEN DASTEHEN ...?

! DIE SPIELER DÜRFEN AUCH NUR SO TUN, ALS OB SIE NACH EINEM DRACHEN GREIFEN, SELBST WENN SIE KEIN **FULL HOUSE** HABEN. ERWISCHT IHR ABER EINEN DRACHEN, OHNE DASS IRGEND EIN SPIELER EIN **FULL HOUSE** HAT, WIRD EUCH 1 PUNKT ABGEZOGEN. SCHIEBT DEN PUNKTZÄHLER DES BETROFFENEN SPIELERS UM 1 PUNKT ZURÜCK UND SETZT DIE RUNDE FORT.

6 PUNKTWERTUNG

MARKIERT EURE PUNKTE AN EUREM MÜNZENSTÄNDER.

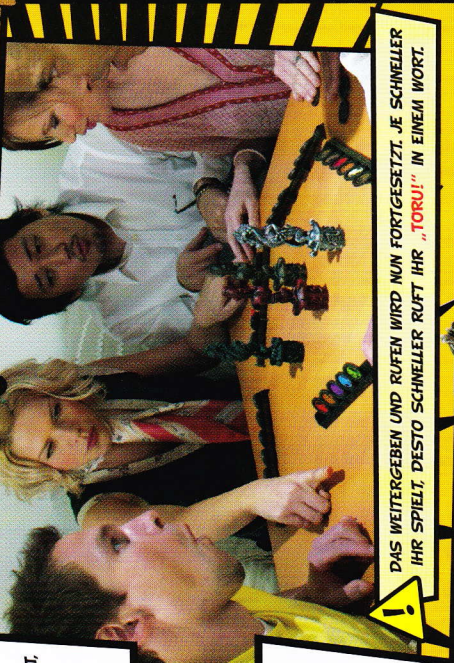
DRACHE PASST ZUM CHIP

DRACHE PASST NICHT ZUM CHIP

KEIN DRACHE

FULL HOUSE

! EIN **FULL HOUSE** BESTEHT AUS 3 MÜNZEN EINES SYMBOLS **PLUS** 4 MÜNZEN EINES ANDEREN SYMBOLS.



DAS WEITERGEBEN UND RUFEN WIRD NUN FORTGESETZT. JE SCHNELLER IHR SPIELT, DESTO SCHNELLER RUFT IHR "TORU!" IN EINEM WORT.

7 NÄCHSTE RUNDE

! LEGT ALLE MÜNZEN UND CHIPS (INKLUSIVE VORRAT) WIEDER IN DIE MITTE. BEI WENIGER ALS 5 SPIELERN VERWENDET IHR NUR DIE MÜNZEN, DIE IHR FÜR EURE SPIELERANZAHL ABGEZÄHLT HABT (DIE MÜNZEN IN DER SPIELSCHACHTEL BLEIBEN DAVON GETRENNT!).

DER SPIELER, DER DAS LETZTE **FULL HOUSE** HATTE UND ZUERST NACH DEN DRACHEN GRIFT SETZT DIE DRACHEN IN DIE MITTE DES TISCHS.

KEHRT WIEDER ZU PUNKT 5 IN JEDER RUNDE. ZURÜCK UND STARTET DIE NÄCHSTE RUNDE.

WER GEWINNT?

8 UNENTSCHEIDEN AUFLÖSEN

WENN 2 ODER MEHR SPIELER GLEICHZEITIG 8 PUNKTE ERREICHEN, MÜSSEN SIE IN EINER "K.O.-RUNDE" ANTRETEN.

STELLT 1 DRACHEN UND 14 MÜNZEN SOWIE 1 STERNMÜNZE VERDECKT IN DIE MITTE. MISCHT DIE MÜNZEN GUT DURCH.

! EIN UNBETEILIGTER SPIELER GIBT DAS KOMMANDO: "3 - 2 - 1". DIE K.O.-SPIELER DREHEN DIE MÜNZEN SCHNELL HERUM. SOBALD DIE STERNMÜNZE ERSCHEINT, GREIFEN ALLE NACH DEM DRACHEN! DER SPIELER, DER DIESEN DRACHEN ERWISCHT, HAT GEWONNEN!