

TZAAAR[®]

Regulament

Tzaar, Tzarra și Tott: Protejează-ți Trio-ul!

“Ar trebui să devin mai puternic, sau să-mi fac adversarul mai slab?”

Aceasta este o întrebare destul de complicată la care va trebui să răspunzi în fiecare tură de-a ta.

A. Conține:

- O tablă de joc
- 30 de piese albe: 6 Tzaar, 9 Tzarra și 15 Tott
- 30 de piese negre: 6 Tzaar, 9 Tzarra și 15 Tott
- un săculeț de pânză pentru piese
- un Regulament

B. Scopul jocului

Există două modalități de a câștiga:

1. Jucătorii au 3 tipuri de piese: Tzaar, Tzarra și Tott. Acestea reprezintă o Treime: nu pot exista una fără alta. Trebuie așadar să încerci să păstrezi cel puțin o piesă din fiecare tip pe tabla de joc. Cu alte cuvinte, prima modalitate de a învinge este să elimini toate piesele Tzaar, Tzarra sau Tott ale adversarului.
2. În fiecare tură, jucătorii sunt obligați să captureze cel puțin o piesă a adversarului. A doua metodă de a învinge este deci să-ți pui oponentul într-o poziție din care să nu-ți mai poată captura nici o piesă.

C. Pregătirea jocului

1. Așezați tabla de joc în așa fel încât latura lungă a acesteia să meargă de la un jucător la altul.
2. Zona de joc este constituită din Intersecțiile liniilor de pe tablă pe care le vom denumi în continuare noduri. Puneți toate piesele aleatoriu astfel încât fiecare să ocupe câte un nod. Când toate cele 60 de piese vor fi aranjate astfel, jocul poate începe.
3. Alegeți culoarea fiecăruia. Albul mută primul.

Notă: Puteți alege și o altă modalitate de aranjare inițială a pieselor: vezi punctele H și I de mai jos.

D. Începerea Jocului

1. Mutarea

Pentru a începe jocul, Albul va face o mișcare. Acesta va trebui să-și folosească o piesă pentru a face o captură. Regulile de capturare sunt foarte simple: alegeți o piesă albă (de orice tip) și mutați-o într-un spațiu adiacent unde se află o piesă de-a adversarului (de orice tip). Piesa ce a efectuat această manevră va ocupa acum spațiul piesei adverse, aceasta din urmă fiind scoasă din joc.

E. Jocul

2. Mutările pe ture

După ce Albul a început jocul cu o singură mutare, jucătorii vor avea de acum dreptul la două mutări pe tură.

Prima mutare într-o tură

1. Prima mutare va fi mereu o “captură forțată”. Trebuie să capturezi! Poți captura o piesă adiacentă piesei tale, dar pe parcursul jocului multe noduri vor deveni libere. Poți deasemenea să capturezi o piesă de-a adversarului ce se află pe aceeași linie cu piesa ta, indiferent de numărul de noduri libere dintre ele. (Vezi Diagrama 2). Piesa oponentului este scoasă din joc.
2. Nu există vreo diferență între tipurile de piese în materie de captură. Orice piesă poate captura orice piesă, atâta timp cât este cel puțin egală cu aceasta în materie de putere.
3. Puterea unei piese nu este determinată de tipul unei piese, ci de înălțimea sa. La începutul jocului, toate piesele sunt egale ca și putere deoarece sunt singulare. Pe măsură ce jocul avansează, piesele se pot pune una peste alta formând turnuri. Un turn de două piese poate captura orice piesă singulară și orice turn de două piese de culoare opusă. Un turn de trei piese va putea captura orice piesă singulară, orice turn de două piese și orice turn de 3 piese de culoare opusă și tot așa.



Diagrama 1: De la stânga la dreapta: Tzaar, Tzarra și Tott.

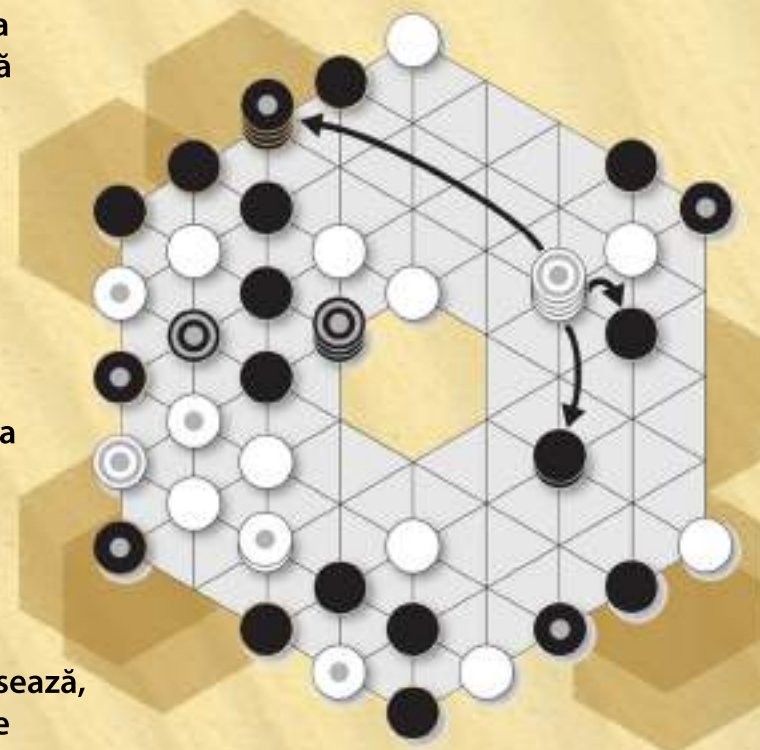


Diagrama 2: Săgețile indică ce piese negre pot fi capturate de piesa Tzaar Albă.

4. Toate piesele se mută la fel. Nu există diferență de mobilitate între piese singulare, turnuri de două piese, turnuri de 3 și așa mai departe.

A doua mișcare într-o tură

Pentru a doua mutare, ai de ales dintre 3 acțiuni:

a. Fă o a doua captură:

- 1. Pentru o a doua captură, se aplica aceleași reguli ca și la prima captură.
- 2. Poți să capturezi ori cu aceeași piesă sau turn cu care ai făcut prima captură, sau cu o alta piesă singulară sau turn de-a ta.

b. Fă-ti o piesă mai puternică:

- 1. Pentru a face piesele tale mai puternice, fie ele turn sau piese singulare, trebuie să așezi desupra lor o piesa de-a ta. Cum faci asta? Așează orice piesă proprie peste o alta care îi este adiacentă sau peste o alta la care poți ajunge mișcându-te liniar de-a lungul mai multor noduri libere. Cu alte cuvinte, regulile pentru a-ți face o piesă (sau turn) mai puternică sunt aceleași reguli ca si în cazul capturilor.

- 2. Nu există o limită de piese ce pot face parte dintr-un turn. Indiferent de înălțime, un turn va fi mereu considerat o singură “entitate”. Trebuie să fe mutat ca un întreg și capturat ca unul deasemnea.

- 3. Orice piesă singulară sau turn poate fi mutată peste orice altă piesă singulară sau turn.

De exemplu, o piesă singulară Tzaar poate fi așezată peste un turn cu un Tott în vârf și viceversa (vezi Diagrama 3)

- 4. Numai piesa din vârful unui turn se consideră aflată în joc. De exemplu, dacă pui o piesă Tott pe o piesă Tzaar, turnul se va socoti drept piesă Tott, deși în compoziția lui se află și o piesă Tzaar.

c. Spune Pas!:

Nu ești nevoit să faci o a doua mutare. Dacă vrei să îți închei tura, anunță-ți adversarul că este rândul lui.

Notă: Nu poți să sari peste prima mutare (captura forțată)!

F. De dragul clarității

- 1. O piesă (sau un turn) nu poate fi mutată niciodată pe un nod liber. Nodurile care devin libere în urma mișcărilor de capturare rămân așa până la finalul jocului.
- 2. O piesă sau un turn nu pot să sară peste alte piese (sau turnuri). Pot doar să culiseze liniar de-a lungul unor noduri libere.
- 3. Tabla de joc nu are un spațiu central. Piesele nu pot fi mutate prin centru.
- 4. Turnurile sunt compuse numai din piese de aceeași culoare.
- 5. Trebuie mereu să respecti ordinea mutărilor: trebuie să capturezi o piesă de-a adversarului prima dată, apoi poți să alegi din una cele 3 acțiuni posibile.

G. Finalul jocului

Câștigi atunci când reușești să capturezi toate piesele dintr-o serie deci toate piesele Tzaar, Tzarra sau Tott ale adversarului sau când acesta nu mai poate captura o piesa de-a ta cand este la rând ca mutare.

Ține minte: Doar piesele singulare și piesele din vârful turnurilor se numără ca și piese aparținând celor 3 tipuri. Piesele din interiorul turnurilor nu se numără.

H. Poziția de start

Dacă nu ești mulțumit cu poziția de start, așează piesele pe tablă urmând diagrama alăturată.

I.Versiunea de Turneu

Când jucați versiunea de turneu începeți cu tabla goală. Jucătorii își pun pe rând pe tablă piesă după piesă. În timpul acesta, piesele pot fi puse în orice ordine iar jucătorii își pot schimba culorile între ei ori de câte ori doresc. Când toate spațiile au fost ocupate, jocul începe după regulile normale.



Diagrama 3: O piesă singulară poate fi mutată pe un turn de orice înălțime și viceversa! De asemenea, un turn poate fi așezat peste un alt turn.

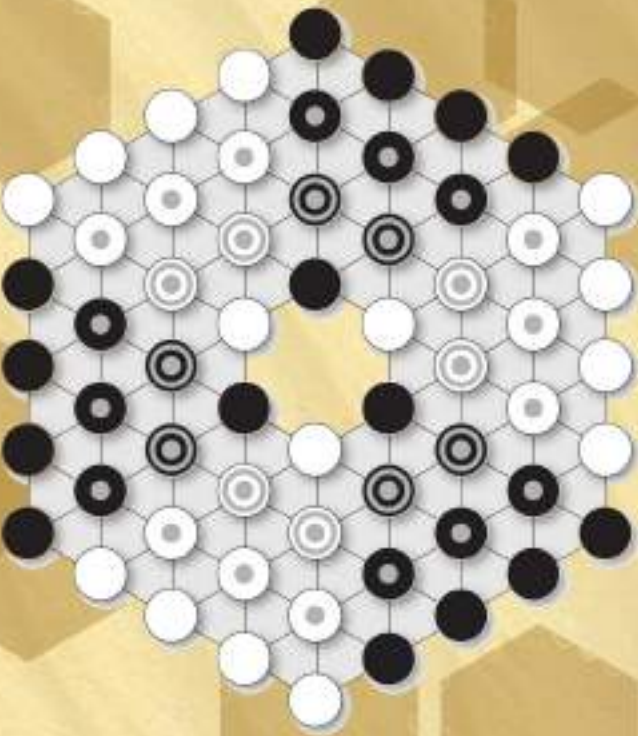


Diagrama 4: Poziție de start standard.