

Talat



8-99 2-3 30

Puterea lui 3

Talat este un joc spectaculos de dubla strategie, un joc abstract, conceput special pentru trei jucători, în care magia cifrei 3 te va fascina.

Numele jocului Talat este inspirat de cuvântul arab pentru numărul 3. Prin urmare, totul în acest joc tactic de la Huch!&Friends se învârtă în jurul acestui număr. Trei jucători folosesc turnurile lor de trei dimensiuni și trei culori, pe trei table de joc, luptând pentru victorie. Toată lumea joacă simultan pe două planuri. Pentru a reuși, trebuie întotdeauna să fii cu ochii pe adversarii din ambele părți și să fii atent la două scenarii de joc diferite.

Scopul jocului este de a captura cât mai multe dintre piesele celorlalți și de a muta piesele proprii către liniile de pornire a adversarilor.

Continut

3 table de joc, fiecare cu câte 2 linii de start în culoarea turnurilor
27 de turnuri (9 per jucător, în cele 3 culori: negru, alb și gri)

Inceputul jocului

Fiecare jucător primește 9 turnuri în culoarea proprie. Tablele de joc sunt aranjate într-un triunghi astfel încât toți jucătorii să ajungă confortabil la liniile de start de pe cele 2 table proprii. Cel mai bătrân jucător începe.

Nota: Pentru jocul de 2 jucători, se aplică aceleși reguli de bază, împreună cu regulile adiționale de la pagina 6.

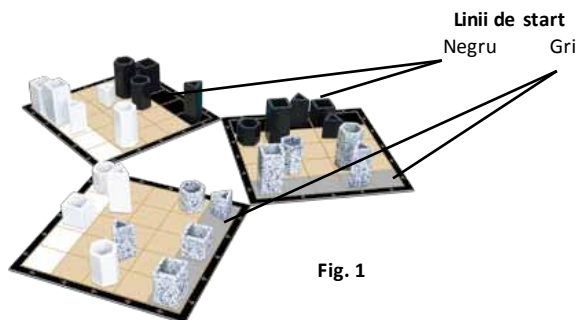


Fig. 1

Ordinea de joc

1. Pregătirea
2. Mutarea și capturarea
3. Sfârșitul jocului

1. Pregătirea

Jucătorii își plasează, pe rând **câte un turn** pe spațiile de start de pe liniile proprii de start, până când toate cele 9 turnuri sunt pe tablele de joc. Acum, fiecare jucător ar trebui să aibă un spațiu liber pe una dintre liniile de start.

Nota: Fiecare spațiu poate fi ocupat de un singur turn. Trebuie să decideți care turn doriți să îl plasați și pe ce tablă. Odată ce un turn a fost plasat pe tablă, acesta nu mai poate fi mutat din nou în faza de pregătire.

2. Mutarea și capturarea

Mutarea

În tura lui, un jucător poate muta oricare dintre turnurile proprii, un spațiu înainte, drept în față sau pe diagonală, pe un spațiu neocupat.

Nota: www.happycolor.ro

Esti obligat sa muti cand iti vine randul, neavand dreptul sa pasezi. Nu este permisa mutarea in spate sau saritul peste un alt turn. Cum nu ai voie sa muti decat un turn de fiecare data cand iti vine randul, vei putea juca doar pe cate o tablă de joc pe tura. Nu esti obligat sa-ti muti toate turnurile de pe liniile de start. Dacă muti un turn pe linia de start a oponentului, acesta ramane pe locul respectiv în cazul în care nu este capturat sau nu a capturat (vezi mai jos)

Capturarea

Poti captura un turn oponent dacă acesta este direct sau pe diagonală în fața unuia dintre turnurile tale, sau lateral în oricare parte, depinzând de forma și mărimea turnului respectiv, cum e explicat mai jos:

1. Un turn poate captura orice alt turn care e cu un nivel mai mic. Prin urmare, cele mai mari turnuri pot captura oricare turn mediu dar nu și pe cele mai mici. Turnul mediu poate captura oricare dintre turnurile mici.
2. Dacă 2 turnuri au aceeași înălțime, turnul cu cele mai multe laturi, îl capturează pe cel cu mai puține. Prin urmare, turnurile cu 6 laturi le pot captura pe cele cu 4 sau 3 laturi pe când cele cu 4 laturi le poate captura pe cele cu 3.
3. Un turn nu poate captura al turn de aceeași înălțime și același număr de laturi.
4. Regula "David și Goliath": Turnul cel mai mic cu 3 laturi poate captura turnul cel mai mare cu 6 laturi. Când ai capturat un turn, plasează turnul capturat în fața ta. Turnul tău ramane pe spațiul care a fost ocupat de turnul capturat.

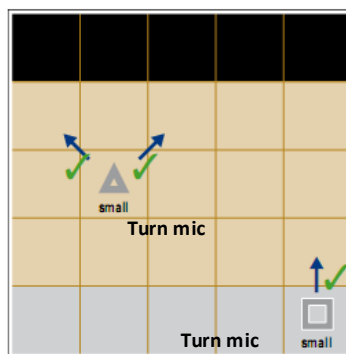


Fig. 2

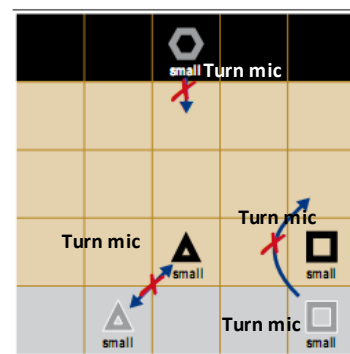




Fig. 3

Cateva exemple in imaginile urmatoare (in care **small** = turn mic, **medium** = turn mediu, **large** = turn mare,  = mutare nepermisa,  = mutare permisa).

In Fig. 4 capturarea este posibila.

In Fig. 5 capturarea nu este posibila.

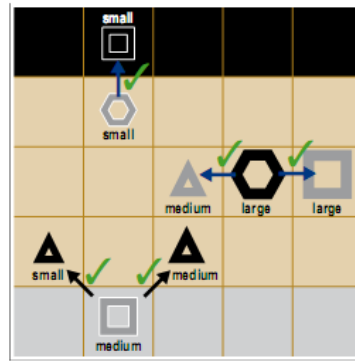


Fig. 4

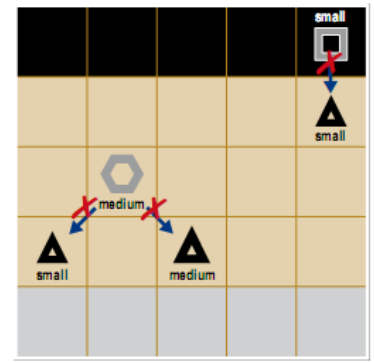


Fig. 5

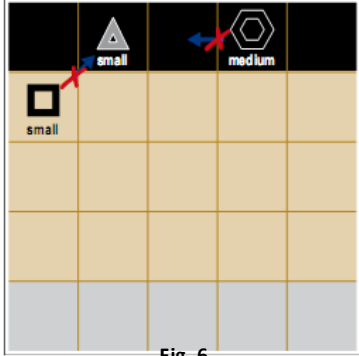


Fig. 6

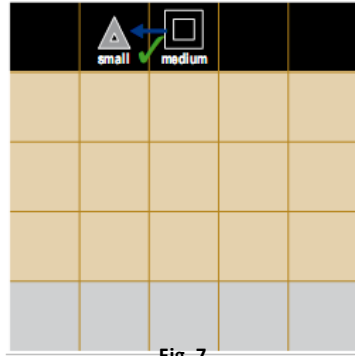


Fig. 7

In Fig. 6 turnul cu 3 laturi este in siguranta.

In Fig. 7 turnul negru il captureaza pe cel gri

In Fig. 8 turnul gri captureaza turnul negru

In Fig. 9 turnul negru captureaza turnul gri

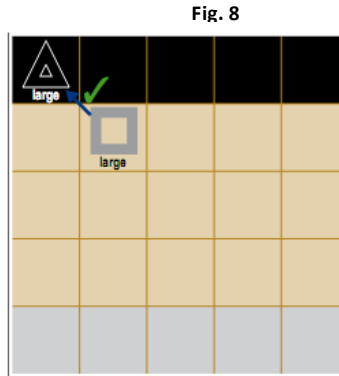


Fig. 8

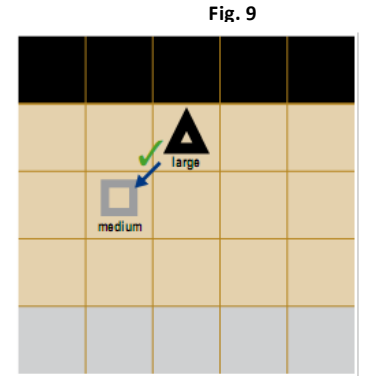


Fig. 9

Nota:

Nu esti obligat sa capturezi un turn advers. Nu ai voie sa capturezi unul dintre turnurile tale. Un turn de pe linia de start a unui jucator poate captura sau sa fie capturat daca este langa un turn advers. (Aceasta inseamna, desigur, ca turnurile care au sperat sa ajunga pe liniile de start ale oponentilor se vor opri inainte de a-si atinge telul).

Sfarsitul jocului

Atunci cand nu mai sunt capturi posibile pe o tabla de joc, acea tabla este "inghetata", iar jucatorii nu isi mai pot muta turnurile pe tabla respectiva. (Aceasta inseamna, desigur, ca turnurile care au sperat sa ajunga pe liniile de start ale oponentilor se vor opri inainte de a-si atinge telul). Jocul se sfarseste atunci cand 2 din cele 3 table de joc sunt inghetate.

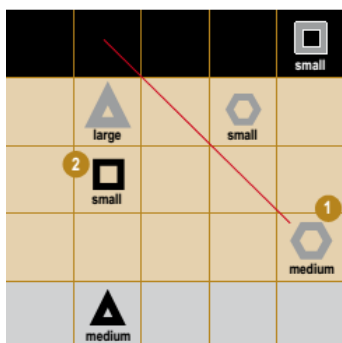


Tabla este inghetata. Turnurile 1 si 2 sunt prea departe pentru ca turnul 1 sa captureze turnul 2, chiar daca ambele turnuri muta unul spre altul (fig. 10).

Fig. 10

In Fig. 11 tabla de joc e inghetata. Turnul 2 nu mai poate captura turnul 3, care e prea departe. Turnul 3 si turnul 4 nu pot captura turnul 1 deoarece este cu doua nivele mai mic.

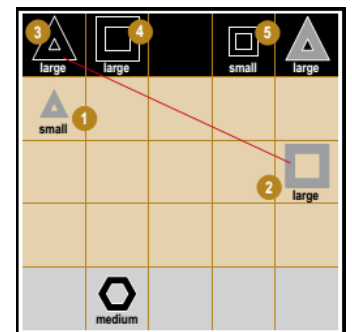


Fig. 11

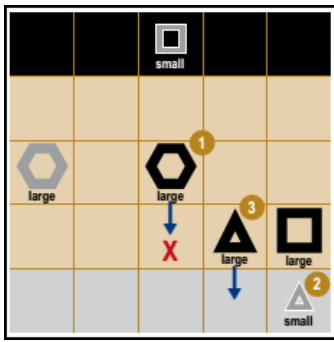


Fig. 12

In fig. 12 turnul 1 ar putea , teoretic, sa mai fie capturat de turnul 2 (regula David si Goliat). Pentru ca aceasta sa se intample, turnul 3 ar trebui sa mute in spatiul aratat de sageata. Daca turnul 1 muta inainte spre pozitia X, tabla nu va fi inghetata, atata timp cat turnul 1 ar putea, teoretic, sa mute din nou pe diagonale, in spatiul de langa turnul 2. Cum tabla de joc nu ar fi inghetata, turnul 1 ar putea in loc de asta sa mute drept inainte (nu pe diagonala), pe linia de start gri, si sa puncteze. Atunci tabla de joc nu ar fi inghetata.

Nota:

Daca teoretic este inca posibil ca un turn sa fie capturat pe o tabla, jocul poate continua pe acea tabla, chiar daca asta inseamna ca turnurile doar muta si nu captureaza.

Scorul

Fiecare turn capturat, indiferent de forma sau marime, valoreaza 5 puncte. Fiecare turn care ajunge pe linia de start a oponentului, valoreaza inca 3 puncte. Jucatorul cu cele mai multe puncte castiga. In cazul unei remize, se compara turnurile. Jucatorul care a capturat un turn de rang superior turnurilor jucatorilor cu care e la egalitate, castiga. Daca jucatorii sunt la egalitate, atunci toti sunt castigatori.

Talat pentru doi

Jocul este similar cu cel pentru trei jucatori, cu modificarile descrise mai jos.

Inceputul jocului

Pentru inceput, turnurile ce apartin unui al treilea jucator imaginar, "Zihin" (inseamna "spirit" in araba) sunt pozitionate pe tabla de joc de catre ambii jucatori. Pe rand, amandoi jucatori plaseaza turnurile Zihin pe una din cele doua linii de start a Zihin-ului, pana cand 8 piese au fost asezate pe tabla de joc. A noua piesa Zihin este eliminata din joc! Apoi, fiecare jucator pe rand isi plaseaza propriile turnuri, unul cate unul, la fel ca in jocul standard (varianta pentru 3 jucatori).

Mutarile si Capturarea:

Jucatorul care plaseaza ultima piesa pe tabla de joc incepe. Apoi fiecare pe rand muta. Mutarea si capturarea tin cont de regulile de la varianta pentru 3 jucatori.

Cand este randul sau, jucatorul are posibilitatea de a captura sau de a muta un turn, astfel:

- pe tabla de joc dintre el si Zihin, folosind turnurile sale;
- pe tabla de joc dintre Zihin si oponentul sau, folosind un turn Zihin;
- pe tabla de joc dintre el si oponentul sau, folosind turnurile sale.

Nota: Turnurile capturate sunt pozitionate in fata jucatorului care le-a capturat, indiferent daca piesele au fost capturate cu turnurile sale, sau cu turnurile Zihin. Nu poti captura propriile turnuri cu turnurile Zihin.

Scorul:

Scorul se calculeaza la fel ca si in cazul jocului standard. Sunt acordate 3 puncte in plus pentru fiecare turn Zihin plasat de fiecare jucator in parte, pe linia de start a oponentului sau

Design:Huch!& friends
 Autor: Bruce Whitehill
 www.huchandfriends.de



Importator: Grup Primavi SRL Timisoara
www.facebook.com/happycolor.ro
www.happycolor.ro

