

T Z A A R



<i>Deutsch</i>	3
<i>English</i>	7
<i>Français</i>	11
<i>Italiano</i>	15
<i>Nederlands</i>	19
<i>Español</i>	23
<i>Polski</i>	27

Kris Burm

G I P F
project



Tzaars, Tzarras und Totts: Beschütze dein Trio!

Das zweite Spiel des GIPF project. Für 2 Spieler.

*„Soll ich meine Position
stärken oder lieber
meinen Gegner schwächen?“*

*Das ist die knifflige Frage,
die man sich in jedem Zug
stellen muss.*

A INHALT

- 1 Spielbrett
- 30 weiße Spielsteine:
6 Tzaars, 9 Tzarras und 15 Totts
- 30 schwarze Spielsteine:
6 Tzaars, 9 Tzarras und 15 Totts
- 1 Beutel
- diese Spielregel

B ZIEL DES SPIELS

Es gibt zwei Wege, TZAAR zu gewinnen:

- 1/ Jeder Spieler hat 3 Arten von Spielsteinen: **Tzaars, Tzarras und Totts**. Diese 3 Arten repräsentieren eine Trinität, d.h. sie **können jeweils nicht ohne die anderen existieren**. Jeder Spieler muss deswegen jederzeit mindestens einen Spielstein von jeder Art auf dem Spielplan haben. Der erste Weg zu gewinnen ist also: **Den letzten Tzaar, Tzarra oder Tott des Gegners zu schlagen**.
- 2/ Jeder Spieler ist dazu verpflichtet, pro Zug mindestens einen gegnerischen Spielstein zu schlagen. Der zweite Weg zu gewinnen ist also: **Eine Situation herbeizuführen, in der der Gegner in seinem Zug keinen Spielstein (oder Stapel) mehr schlagen kann** (Stapel werden im Abschnitt E „Die zweite Aktion“ erklärt).



Abbildung 1: 3 verschiedenen Spielsteinarten:
Tzaar, Tzarra und Tott (von links nach rechts)

C SPIELVORBEREITUNG

- 1/ Die Spieler setzen sich gegenüber. Der Spielplan wird so gelegt, dass die lange Seite von Spieler zu Spieler verläuft.
- 2/ Die Schnittpunkte der Linien sind die Spielfelder. Alle Spielsteine werden zufällig auf die Spielfelder des Spielplans gesetzt. Sobald sich alle 60 Steine auf dem Spielplan befinden, sind alle Felder besetzt.
- 3/ Die Spielerfarben werden ausgelost. Weiß beginnt. Danach sind die Spieler immer abwechselnd am Zug.

Hinweis: Wer eine vorgegebene Startaufstellung bevorzugt, liest bitte Abschnitt **H.** oder **I.**

D DER ERSTE ZUG: EINE AKTION

Weiß eröffnet das Spiel und führt eine Aktion aus. Weiß **muss** einen gegnerischen Spielstein schlagen. Die Regeln für das Schlagen sind einfach: Der Spieler wählt einen eigenen Spielstein (beliebiger Art) und bewegt diesen auf ein benachbartes Spielfeld, auf dem sich ein gegnerischer Spielstein (beliebiger Art) befindet. Der Spieler nimmt den gegnerischen Stein vom Spielplan und setzt den eigenen Stein auf das freie Spielfeld. Der gegnerische Stein kommt aus dem Spiel.

E ALLE WEITEREN ZÜGE: ZWEI AKTIONEN

Nachdem Weiß das Spiel mit nur einer Aktion eröffnet hat, haben **beide Spieler immer zwei Aktionen pro Zug.**

DIE ERSTE AKTION:

- 1/ **Mit der ersten Aktion muss man immer schlagen!** Der aktive Spieler kann jeden gegnerischen Stein auf einem benachbarten Feld schlagen. Dazu zieht er mit seinem Stein auf ein Feld mit einem gegnerischen Stein. Schlagen kann man nur gleich starke oder schwächere Spielsteine oder Stapel. Im Laufe des Spiels entstehen durch Schlagen immer mehr leere Spielfelder. Spieler dürfen nun auch gegnerische Steine schlagen, auf die sie in gerader Linie über beliebig viele leere Felder hinweg ziehen können (siehe **Abbildung 2**). Den geschlagenen

gegnerischen Stein nimmt der Spieler vom Spielplan und setzt den eigenen Stein auf das freie Feld. Der gegnerische Spielstein kommt aus dem Spiel.

- 2/ **Stärke eines Spielsteins:** Die Stärke eines Steins (oder Stapels) wird nicht durch seine Art bestimmt, vielmehr wird **die Stärke des Steins (oder Stapels) durch seine Höhe bestimmt.** Zu Beginn des Spiels gibt es nur einzelne Steine auf dem Spielplan. Zu diesem Zeitpunkt sind alle Spielsteine gleich stark. Im Laufe des Spiels können Steine jedoch gestapelt und damit verstärkt werden. Es gilt: **Stapel können nur gleich hohe oder kleinere Stapel oder einzelne Steine schlagen.** Ein Stapel aus zwei Spielsteinen kann jeden Zweierstapel und jeden einzelnen Stein des Gegners schlagen. Ein Stapel aus drei Spielsteinen kann jeden Zweier- oder Dreierstapel und jeden einzelnen Stein des Gegners schlagen, usw.
- 3/ Beim Schlagen gibt es keinen Unterschied zwischen Tzaars, Tzarras und Totts. **Jeder Spielstein (oder Stapel) kann jeden anderen Spielstein (oder Stapel) schlagen, solange der schlagende Spielstein (oder Stapel) mindestens genauso stark ist wie der zu schlagende Spielstein (oder Stapel).**
- 4/ Alle Spielsteine auf dem Spielplan bewegen sich auf die gleiche Art und Weise. Ein einzelner Spielstein bewegt sich genauso wie ein Stapel aus zwei, drei oder mehr Steinen.

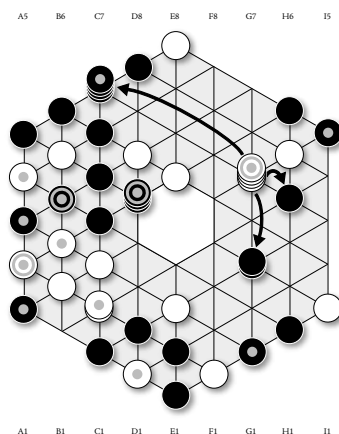


Abbildung 2: Die Pfeile zeigen, welche schwarzen Spielsteine vom weißen Tzaar geschlagen werden können.

DIE ZWEITE AKTION:

Für die zweite Aktion hat der Spieler die Wahl zwischen 3 Möglichkeiten:

- a) einen weiteren Spielstein (oder Stapel) des Gegners schlagen,
- b) einen eigenen Spielstein (oder Stapel) verstärken oder
- c) passen.

a) Einen weiteren Spielstein (oder Stapel) schlagen

- 1/ Beim Schlagen eines weiteren Spielsteins (oder Stapels) gelten die gleichen Regeln wie bei der ersten Aktion.
- 2/ Man darf entweder den gleichen eigenen Stein (oder Stapel) wie in der ersten Aktion bewegen oder einen beliebigen anderen eigenen Stein (oder Stapel) für die zweite Aktion nutzen.

b) Einen eigenen Spielstein (oder Stapel) verstärken

- 1/ Um einen eigenen Spielstein (oder Stapel) zu verstärken, muss man einfach **mit diesem Stein auf einen anderen eigenen Stein (oder Stapel) ziehen**. Man darf auf einen eigenen Spielstein (oder Stapel) ziehen, der entweder benachbart oder in gerader Linie über beliebig viele leere Felder hinweg erreichbar ist. Es gelten also die gleichen Bewegungsmöglichkeiten wie beim Schlagen.
- 2/ **Es gibt keine Beschränkung für die Anzahl der Spielsteine in einem Stapel**. Egal wie hoch ein Stapel ist, er wird immer als **eine Einheit** betrachtet und muss daher immer als Ganzes bewegt oder geschlagen werden.
- 3/ **Keine Hierarchie**: Jeder eigene Spielstein (oder Stapel) kann auf jeden anderen Spielstein (oder Stapel) der eigenen Farbe gezogen werden. Ein einzelner Tzaar kann beispielsweise auf einen Stapel mit einem Tott gezogen werden oder umgekehrt (siehe Abbildung 3).
- 4/ **Die Art eines Stapels ist allein durch seinen obersten Spielstein bestimmt**. Wenn man etwa einen Tott auf einen Tzaar zieht, gilt der Stapel nur noch als Tott.

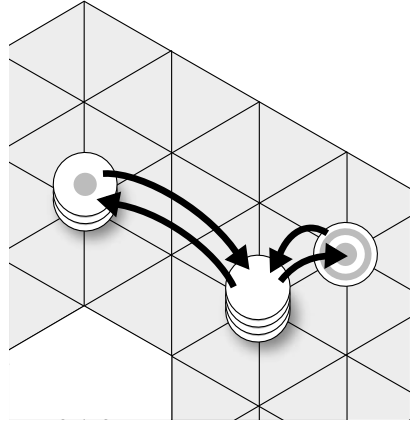


Abbildung 3: Ein einzelner eigener Spielstein kann auf einen eigenen Stapel beliebiger Höhe gezogen werden, und umgekehrt. Stapel können ebenfalls aufeinandergezogen werden.

c) Passen

Die Spieler sind **nicht** gezwungen, eine zweite Aktion durchzuführen. Falls sich ein Spieler entscheidet zu passen, teilt er das seinem Gegner mit, damit dieser weiß, dass er jetzt seinerseits wieder am Zug ist.

Hinweis: Spieler können niemals auf die erste Aktion verzichten!

F DAS WICHTIGSTE AUF EINEN BLICK

- 1/ Ein Spielstein (oder Stapel) kann **niemals auf ein leeres Spielfeld** gezogen werden. Sobald ein Spielfeld einmal leer ist, bleibt es bis zum Ende des Spiels leer.
- 2/ Ein Spielstein (oder Stapel) kann **niemals über einen oder mehrere andere Spielsteine** (oder Stapel) hinweggezogen werden. Man darf nur über leere Felder hinwegziehen.
- 3/ In der Mitte des Spielplans gibt es keine Spielfelder. Steine (oder Stapel) dürfen daher **nicht durch die Mitte** gezogen werden.

- 4/ Stapel können nur aus Spielsteinen gleicher Farbe bestehen. Gegnerische Steine können niemals Teil eines eigenen Stapels sein.
- 5/ Stapel können aus **allen drei Arten** von Steinen der eigenen Farbe bestehen.
- 6/ **Die Reihenfolge der Aktionen muss eingehalten werden!** Aktion 1: Obligatorisches Schlagen eines gegnerischen Steins (oder Stapels). Aktion 2: Wahl aus den drei Möglichkeiten: schlagen, verstärken, passen.

G SPIELENDE

Ein Spieler gewinnt, sobald einer der beiden folgenden Fälle eintritt:

1. Der Spieler schlägt den letzten gegnerischen Stein einer Art (Tzaar, Tzarras oder Tott).
2. Der Gegner kann in seiner ersten Aktion keinen Spielstein schlagen.

Zur Erinnerung: Nur der jeweils oberste Spielstein eines Stapels oder einzelne Spielsteine zählen, wenn es darum geht, die Anwesenheit der drei Arten von Spielsteinen zu überprüfen. Die Spielsteine, die sich innerhalb eines Stapels befinden, zählen dabei nicht.

H STARTAUFGSTELLUNG

Wer aus keiner zufälligen Startaufstellung heraus spielen möchte, kann die Spielsteine in einer festen Startaufstellung auf dem Spielplan platzieren (siehe **Abbildung 4**).

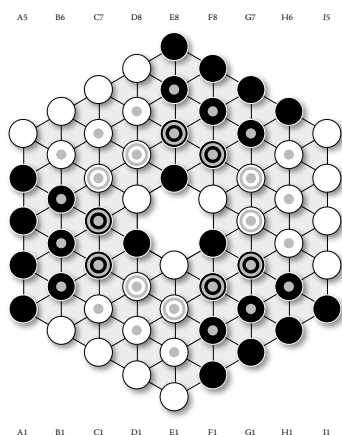


Abbildung 4: Vorgegebene Startaufstellung.

I TURNIERVERSION

In der Turnierversion starten die Spieler mit einem leeren Spielplan. Die Spielerfarben werden ausgelost. Weiß beginnt. Die Spieler setzen abwechselnd jeweils einen ihrer Spielsteine auf den Spielplan. Die Spielsteine dürfen dabei in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden. Es ist jederzeit erlaubt, von einer Art zur anderen zu wechseln. Sobald sich alle Spielsteine auf dem Brett befinden und somit alle Felder besetzt sind, beginnt das Spiel gemäß der regulären Regeln (siehe **ab Abschnitt B**).

Viel Spaß!

Tzaars, Tzarras and Totts: Protect your trio!

The second game of the GIPF project. For 2 players.

*“Shall I make myself stronger
or my opponent weaker?”*

*This is the tricky question
you’ll have to ask yourself
on each of your turns.*

A CONTENTS

- 1 game board
- 30 white pieces:
 - 6 Tzaars, 9 Tzarras and 15 Totts
- 30 black pieces:
 - 6 Tzaars, 9 Tzarras and 15 Totts
- 1 bag
- 1 rulebook

B AIM OF THE GAME

There are two ways to win:

- 1/ Players have 3 types of pieces: Tzaars, Tzarras and Totts. These 3 types represent a trinity: they cannot exist without each other. You must keep at least one piece of each type on the board at all times. In other words, **the first way to win is to make your opponent run out of either Tzaars, Tzarras or Totts.**
- 2/ Each turn, players are obligated to capture at least one opponent’s piece. So **the second way to win is to put your opponent in a position where he cannot capture any of your remaining pieces on the board.**



Diagram 1: the 3 different pieces, from left to right:
Tzaar, Tzarra and Tott.

C PREPARATION

- 1/ Place the board between the players so that the long side runs from one player to the other.
- 2/ Put all the pieces randomly on the board. The intersections constitute the **play area** and are henceforth referred to as spaces. When all 60 pieces are on the board, all spaces will be occupied.
- 3/ Draw lots for your color. White begins.

Note : If you do not like to begin with a random start position, see points **H.** and **I.** below.

D THE START:**1 MOVE**

To begin the game, White makes **one move**. White **must** use this move to make a capture. The rules for capturing are very simple: pick one of your pieces (of any type) and move it to an adjacent space with an opponent's piece (of any type). Take the opponent's piece from the board and put your piece in that space. The opponent's piece goes out of the game.

E THE GAME:**2 MOVES PER TURN**

After White has started the game with only one move, **players always have two moves per turn.**

THE FIRST MOVE OF A TURN

- 1/ The first move is always a "forced capture". You **must** capture! You can capture a piece in an adjacent space, but during the course of the game more and more spaces will become vacant. You may also capture by moving a piece in a straight line over any number of vacant spaces, to the first space occupied by an opponent's piece. Take the opponent's piece from the board and put your piece in that space. (See **diagram 2.**) The opponent's piece goes out of the game.
- 2/ As far as capturing goes, there's no difference between Tzaars, Tzarras and Totts. Each piece can capture any other piece, as long as the piece is **at least equally strong** as the piece it wants to capture.
- 3/ The strength of a piece is not determined by its type, but by its **height**. In the beginning there are only

single pieces, which means that all pieces on the board are equally strong. But you can make your pieces stronger during the game by stacking them on top of each other. A stack of two pieces can capture any single piece and any two-piece stack of the opposite color; a stack of three pieces can capture any single piece, any two-piece stack, and any three-piece stack of the opposite color, and so on.

- 4/ All pieces on the board move the same way. A single piece is as movable as a stack of two, three or more pieces.

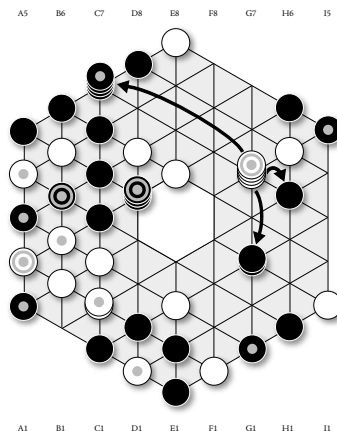


Diagram 2: the arrows indicate which black pieces can be captured by the white Tzaar.

THE SECOND MOVE OF A TURN

For the second move, you must choose between 3 possibilities:

- a) make a second capture,
- b) make one of your pieces (or stacks) stronger,
- or
- c) pass.

a) A second capture

- 1/ To make a second capture, the rules are the same as for the capture with your first move.
- 2/ You may make the second capture with the same piece (or stack) that made the first capture, or with a different piece (or stack).

b) Making a piece stronger

- 1/ To make a piece (or stack) stronger, you just have to jump with it on top of another piece (or stack) of your color. You may jump on one of your pieces (or stacks) in an adjacent space or in a space that you can reach by moving in a straight line over any number of vacant spaces. So to make a piece stronger, you have exactly the same movement possibilities as for capturing.
- 2/ There is no limit to the number of pieces that can be in a stack. No matter how high, a stack is always considered as "one entity." It must always be moved as a whole and captured as a whole.
- 3/ Any of your pieces or stacks can jump on any of your other pieces or stacks. For example, a single Tzaar can jump onto a stack with a Tott on top and vice versa. (See diagram 3.)
- 4/ Only the top piece of a stack counts for the different types of pieces in play. For example, if you put a Tott on top of a Tzaar, the stack counts only as a Tott (although the Tzaar is still in play as part of the stack).

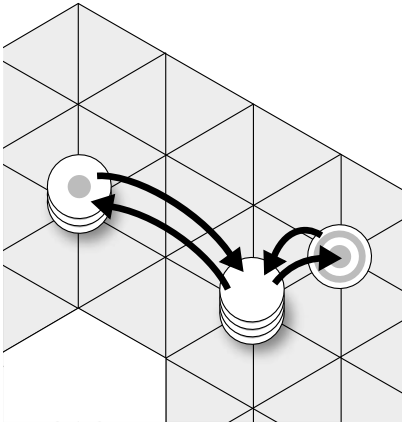


Diagram 3: a single piece can jump onto a stack (of any height) and vice versa! Also, stacks can jump on top of each other.

c) Pass

You are not obligated to use your second move. If you decide to pass, you just tell your opponent that it is his turn again.

Note: you can never pass the first move (i.e. the forced capture) of a turn!

F FOR THE SAKE OF CLARITY

- 1/ A piece (or stack) can never be moved to an empty space. Once a space is empty, it remains empty until the end of the game.
- 2/ A piece (or stack) can never jump over one or more other pieces (or stacks). It can only be moved over vacant spaces.
- 3/ The board has no central space. Pieces may not be moved across the center.
- 4/ Stacks can only consist of pieces of one and the same color.
- 5/ You must respect the order of moves: always the forced capture first, then a choice between three possibilities for the second move.

G END OF THE GAME

You win the game when you succeed in capturing the last piece of one of the three types of your opponent's pieces, or when you put your opponent in a position where the opponent cannot use their first move to make the forced capture.

Reminder: only single pieces and the pieces on top of stacks count when checking for the presence of the three types of pieces. The pieces in the stacks do not count.

H STARTING POSITION

If you do not like random start positions, put the pieces on the board according to the following diagram:

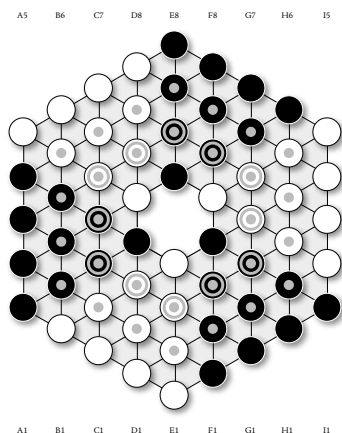


Diagram 4: fixed start position.

I TOURNAMENT VERSION

When playing the tournament version, the game begins with an empty board. The players take turns putting one of their pieces after another on the board. The pieces may be placed on the board in any order and it is allowed to switch from one type of piece to another as often as you want.

When all pieces are on the board, all spaces will be occupied and the game starts according to the rules described above.

Have fun!

Tzaars, Tzarras et Totts : protège ton trio.

TZAAR est le deuxième jeu du GIPF project. Pour 2 joueurs.

« Devrais-je me faire plus fort,
ou affaiblir mon adversaire? »

*Telle est la question que vous
devrez vous poser
à chacun de vos tours.*

A CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 30 pièces blanches :
 - 6 Tzaars, 9 Tzarras et 15 Totts
- 30 pièces noires :
 - 6 Tzaars, 9 Tzarras et 15 Totts
- 1 sac en tissu
- 1 livret de règles

B BUT DU JEU

Il existe deux façons de gagner :

- 1/ Chaque joueur dispose de trois types de pièces : les Tzaars, les Tzarras et les Totts. Ces trois types représentent une Trinité : chacun ne peut exister sans les deux autres. Vous devez conserver au moins une pièce de chaque type sur le plateau à tout moment. En d'autres termes, **la première façon de gagner consiste à forcer votre adversaire à manquer de Tzaars, de Tzarras ou de Totts.**
- 2/ Chaque tour, les joueurs sont obligés de prendre au moins une pièce adverse. Ainsi, **la deuxième façon de gagner consiste à emmener votre adversaire dans une position à partir de laquelle il lui sera impossible de prendre l'une des pièces qu'il vous reste sur le plateau.**



Schéma 1 : les trois types de pièces, de gauche à droite :
Tzaar, Tzarra et Tott.

C PRÉPARATION

- 1/ Placez toutes les pièces de façon aléatoire sur le plateau. La surface de jeu est constituée des intersections, appelées « espaces » dans la suite des règles. Une fois toutes les pièces sur le plateau, chaque espace sera occupé.
- 2/ Tirez les couleurs au sort. Blanc joue le premier.

Note : si vous préférez jouer à partir d'une position de départ prédéterminée, consultez le paragraphe H. ou I. ci-dessous.

D LE DÉBUT : UN COUP

Pour lancer la partie, Blanc joue **un coup**. Blanc doit utiliser ce coup pour prendre une pièce noire. Les règles de prise sont simples : saisissez l'une de vos pièces (de n'importe quel type) et déplacez-la jusqu'à un espace adjacent sur lequel se trouve une pièce adverse (de n'importe quel type). La pièce adverse est retirée du jeu.

E LA PARTIE : DEUX COUPS PAR TOUR

Une fois la partie lancée par le coup unique de Blanc, **les joueurs jouent toujours deux coups par tour**.

LE PREMIER COUP D'UN TOUR

- 1/ Le premier coup est toujours une « prise obligatoire ». Vous **devez** prendre ! Vous pouvez prendre une pièce dans un espace adjacent, mais de plus en plus d'espaces se libéreront en cours de partie. Vous pouvez aussi prendre en déplaçant une pièce en ligne droite par-dessus n'importe quel nombre d'espaces libres, jusqu'au premier espace occupé par une pièce adverse. (**Voir schéma 2.**) Saisissez la pièce adverse et remplacez-la par votre pièce. La pièce adverse est retirée du jeu.
- 2/ En ce qui concerne la prise, il n'existe aucune différence entre les Tzaars, les Tzarras et les Totts. Chaque pièce peut prendre n'importe quelle pièce, à condition que la pièce qui prend soit **au moins aussi puissante** que la pièce prise.
- 3/ La puissance d'une pièce ne dépend pas de son type, mais bien de sa **taille**. Au début de la partie, toutes les pièces sont simples, c'est-à-dire

que toutes les pièces en jeu sont de puissance égale. Mais vous pouvez rendre vos pièces plus puissantes durant la partie en les empilant. Un empilement de deux pièces peut prendre n'importe quelle pièce (adverse) simple et n'importe quel empilement de deux pièces (adverses); un empilement de trois pièces peut prendre n'importe quelle pièce (adverse) simple, n'importe quel empilement de deux pièces (adverses) et n'importe quel empilement de trois pièces (adverses); et ainsi de suite.

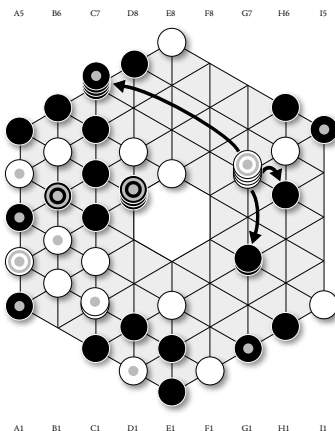


Schéma 2 : la flèche montre les pièces noires qui peuvent être prises par le Tzaar blanc.

LE DEUXIÈME COUP D'UN TOUR

Pour votre deuxième coup, vous devez choisir l'une des 3 possibilités suivantes :

- a) effectuer une deuxième prise,
- b) rendre l'une de vos pièces (ou l'un de vos empilements) plus puissant(e), ou
- c) passer.

a) Une deuxième prise

- 1/ Les règles sont les mêmes que celles de votre premier coup.
- 2/ Vous pouvez effectuer votre deuxième prise avec la même pièce (ou le même empilement) qui a effectué la première prise, ou avec une autre pièce (ou un autre empilement).

b) Rendre une pièce plus puissant

- 1/ Pour rendre une pièce (ou un empilement) plus puissant(e), vous n'avez qu'à la faire sauter sur une autre pièce (ou un autre empilement) de votre couleur. Vous pouvez sauter sur l'une de vos pièces (ou l'un de vos empilements) dans un espace adjacent ou dans un espace que vous pouvez atteindre en vous déplaçant en ligne droite par-dessus n'importe quel nombre d'espaces libres. Ainsi, pour rendre une pièce plus puissante, vous disposez des mêmes capacités de mouvement que lors d'une prise.
- 2/ Le nombre de pièces dans un même empilement n'est pas limité. Peu importe sa taille, un empilement est considéré comme « une entité » qui doit toujours être déplacée comme un tout et prise comme un tout.
- 3/ Chacune de vos pièces peut sauter sur n'importe quelle autre pièce (ou n'importe quel autre empilement). Par exemple, un Tzaar simple peut sauter sur un empilement coiffé d'un Tott, et vice versa. (Voir schéma 3.)
- 4/ Seule la pièce au sommet d'un empilement n'est considérée en ce qui a trait à la présence des différents types de pièces en jeu. Par exemple, si vous déposez un Tott sur un Tzaar, l'empilement n'est compté que comme un Tott (même si le Tzaar est toujours présent dans l'empilement).

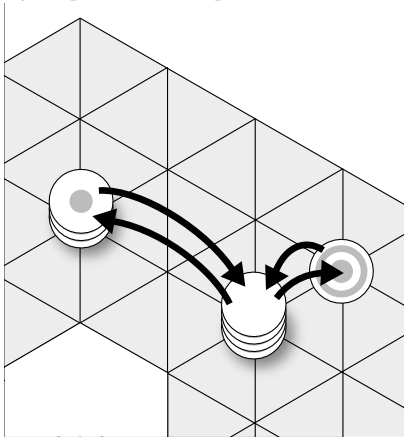


Schéma 3 : une pièce simple peut sauter sur un empilement (de n'importe quelle taille) et vice versa ! Aussi, les empilements peuvent sauter l'un sur l'autre.

c) Passer

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser votre deuxième coup. Si vous décidez de passer, indiquez à votre adversaire que c'est à nouveau à lui de jouer.

Note : vous ne pouvez jamais passer le premier coup (la prise obligatoire) de votre tour !

F CLARIFIONS LES CHOSES

- 1/ Une pièce (ou un empilement) ne peut jamais se déplacer jusqu'à un espace libre. Une fois qu'un espace est libre, il le demeure jusqu'à la fin de la partie.
- 2/ Une pièce (ou un empilement) ne peut jamais sauter par-dessus une ou plusieurs autres pièces (ou d'autres empilements). Elle ne peut être déplacée qu'à travers des espaces libres.
- 3/ Il n'y a pas d'espace central sur le plateau. Les pièces ne peuvent pas traverser le centre.
- 4/ Chaque empilement ne peut contenir que des pièces d'une même couleur.
- 5/ Vous devez respecter l'ordre des coups : toujours la prise obligatoire pour le premier coup, puis un choix de trois possibilités pour le deuxième coup.

G FIN DE LA PARTIE

Un joueur remporte la partie soit lorsqu'il réussit à prendre la dernière pièce adverse de l'un des trois types, soit lorsqu'il emmène son adversaire dans une position à partir de laquelle il lui sera impossible d'effectuer sa prise obligatoire.

Rappel : seules les pièces simples et les pièces au sommet d'empilements ne sont considérées en ce qui a trait à la présence des trois types de pièces en jeu. Les pièces dans les empilements ne comptent pas.

H POSITION DE DÉPART

Si vous n'aimez pas les positions de départ aléatoires, placez les pièces sur le plateau selon le schéma suivant :

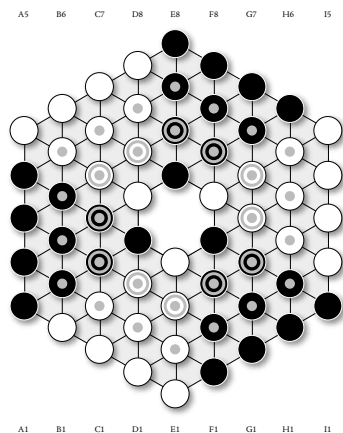


Schéma 4 : position de départ prédéterminée.

I VERSION DE TOURNOI

Pour la version de tournoi, la partie commence avec un plateau vide. Les joueurs y placent une pièce à tour de rôle. Les pièces peuvent être placées dans n'importe quel ordre, et les joueurs peuvent alterner d'un type de pièce à un autre aussi souvent qu'ils le désirent. Une fois toutes les pièces sur le plateau, chaque espace sera occupé et la partie commence selon les règles présentées ci-dessus.

Amusez-vous bien !

Tzaar, Tzarra e Tott: proteggì il tuo trio!

TZAAR è il secondo gioco del GIPF project. Per 2 giocatori.

“Rinforzare i miei pezzi

o indebolire l'avversario?”

Questa sarà la domanda

che dovrete porvi

ad ogni mossa.

A CONTENUTO

- 1 tavoliere
- 30 pedine bianche:
6 Tzaar, 9 Tzarra e 15 Tott
- 30 pedine nere:
6 Tzaar, 9 Tzarra e 15 Tott
- 1 sacchetto di stoffa
- 1 regolamento

B SCOPO DEL GIOCO

Ci sono due modi per vincere:

- 1/ I giocatori hanno 3 tipi di pedine: Tzaar, Tzarra e Tott. Ognuno di questi tre tipi non può esistere senza gli altri due. Dovete sempre avere almeno una pedina per tipo, che sia visibile sul tavoliere. In altre parole, **il primo modo per vincere la partita è far restare il vostro avversario senza pedine di un tipo (ovvero farlo restare senza Tzaar, o senza Tzarra, o senza Tott visibili sul tavoliere).**
- 2/ Ad ogni turno, i giocatori devono catturare almeno un pezzo avversario. Per cui **il secondo modo per vincere la partita è arrivare ad una posizione per la quale il vostro avversario, al suo turno, non riesca ad effettuare catture.**



Diagramma 1: i 3 differenti tipi di pedina, da sinistra a destra: Tzaar, Tzarra e Tott.

C PREPARAZIONE

- 1/ Mettete il tavoliere fra i giocatori, in modo che il lato lungo vada da un giocatore all'altro.
- 2/ Piazzate in modo casuale tutte le pedine sul tavoliere. Si gioca sulle intersezioni, per cui le pedine andranno messe sulle intersezioni (che da qui in avanti definiremo "caselle"). Quando tutte le 60 pedine saranno sul tavoliere, tutte le caselle saranno occupate.
- 3/ Assegnate casualmente i colori ai giocatori. Inizia a giocare il Bianco.

Nota: Se non gradite l'idea di iniziare con una posizione casuale, vedete più avanti i punti **H.** e **I.**

D INIZIARE: UNA MOSSA

Per iniziare il gioco, il Bianco fa **una mossa**. Il Bianco **deve** utilizzare questa mossa per eseguire una cattura. La cattura è molto semplice: prendete una delle vostre pedine (di qualsiasi tipo) e muovetela su una casella adiacente contenente una pedina avversaria (di qualsiasi tipo). Togliete la pedina avversaria dal tavoliere e mettete la vostra pedina in quella casella. La pedina avversaria va fuori dal gioco.

**E IL GIOCO:
DUE MOSSE A TURNO**

Dopo che il Bianco ha iniziato il gioco con una mossa singola, i giocatori continuano con **due mosse per ogni turno**.

LA PRIMA MOSSA DI UN TURNO

- 1/ La prima mossa è sempre una "cattura forzata". Dovete catturare! Potete catturare un pezzo in una casella adiacente, ma durante la partita sempre più caselle diventeranno vuote. Potete catturare anche muovendo un pezzo in linea retta per un qualsiasi numero di caselle vuote, fin non alla prima casella occupata da un pezzo avversario. Togliete il pezzo avversario dal tavoliere e mettete il vostro pezzo nella casella. (V. **diagramma 2.**) Il pezzo avversario va fuori dal gioco.

- 2/ Per quanto riguarda le catture, non c'è differenza fra Tzaar, Tzarrar e Tott. Ogni pezzo può catturare ogni altro pezzo avversario, purché il pezzo che cattura sia **di forza superiore o uguale** rispetto al pezzo da catturare.
- 3/ La forza di un pezzo non è determinata dal tipo, ma dalla sua **altezza**. All'inizio della partita ci sono sul tavoliere solo pedine singole, per cui tutti i pezzi hanno stessa forza. Ma è possibile, durante il gioco, rendere i propri pezzi più forti, incolonnandoli uno sopra l'altro. Una colonna di due pedine può catturare ogni pedina singola e ogni colonna di due pedine dell'avversario; una colonna di tre pedine può catturare ogni pedina singola, ogni colonna di due pedine e ogni colonna di tre pedine dell'avversario, e così via.
- 4/ Tutti i pezzi sul tavoliere muovono allo stesso modo. Una pedina singola ha la stessa mobilità di una colonna formata da due, tre, o più pedine.

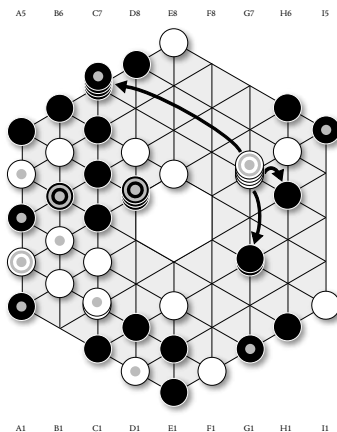


Diagramma 2: le frecce indicano quali pezzi neri possono essere catturati dallo Tzaar bianco.

LA SECONDA MOSSA DI UN TURNO

Per la seconda mossa, potete scegliere fra

3 possibilità:

- a) fare una seconda cattura,
- b) rinforzare un proprio pezzo,
- o
- c) passare.

a) Una seconda cattura

- 1/ Per effettuare una seconda cattura, le regole sono le stesse della cattura nella prima mossa del turno.
- 2/ Potete fare la seconda cattura con lo stesso pezzo che ha eseguito la prima cattura, o con un pezzo differente.

b) Rinforzare un pezzo

- 1/ Per rendere un vostro pezzo (pedina singola o colonna) più forte, è sufficiente muoverlo sopra a un altro pezzo (pedina o colonna) del vostro colore. Potete metterlo sopra un pezzo che sia in una casella adiacente, o che sia in una casella raggiungibile muovendo in linea retta attraverso caselle libere. Quindi, per rinforzare un proprio pezzo si hanno le stesse possibilità di movimento viste per la cattura.
 - 2/ Non c'è limite al numero di pedine che possono formare una colonna. Non importa quanto alta, una colonna viene considerata un unico pezzo: viene mossa tutta intera e, nel caso, catturata tutta intera.
 - 3/ Ognuno dei vostri pezzi (pedine e colonne) può incolonnarsi sopra ognuno degli altri vostri pezzi (pedine e colonne). Ad esempio, una singola pedina Tzaar può saltare sopra una colonna avente in cima una pedina Tott, e viceversa.
- (V. diagramma 3 sotto.)
- 4/ In una colonna, solo la pedina che resta visibile in cima conta per il computo dei differenti tipi di pezzo in gioco. In altre parole, se mettete un Tott sopra uno Tzaar, la colonna che ne deriva conta solo come Tott (anche se lo Tzaar è ancora fisicamente sul tavoliere, trovandosi all'interno di una colonna non rientra più nel computo degli Tzaar).

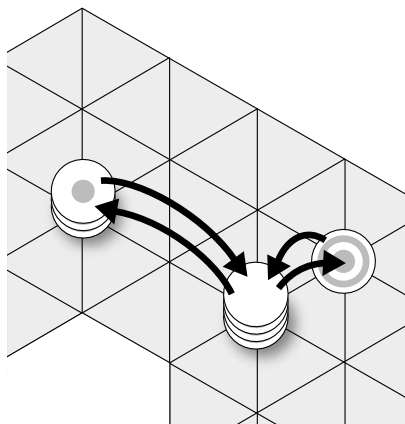


Diagramma 3: una pedina singola può saltare sopra una colonna (di qualsiasi altezza), e viceversa.

c) Passare

- 1/ Non siete obbligati ad eseguire la vostra seconda mossa. Se decidete di passare, semplicemente dite al vostro avversario che è di nuovo il suo turno.
- 2/ Non potete mai passare la prima mossa (ovvero: la cattura forzata) del vostro turno!

F PRECISAZIONI

- 1/ Un pezzo (pedina o colonna) non può mai essere mosso in una casella vuota. Una volta che una casella si libera, resta tale fin non alla fine della partita.
- 2/ Un pezzo (pedina o colonna) non può mai muoversi saltando oltre altri pezzi. Può muoversi soltanto attraverso caselle libere.
- 3/ Il tavoliere non ha una casella centrale. I pezzi non possono essere mossi attraverso il centro.
- 4/ Le colonne possono essere formate solo con pedine del medesimo colore.
- 5/ Dovete sempre rispettare l'ordine delle mosse: prima la cattura forzata, poi la scelta tra le tre possibilità della seconda mossa.

G FINE DEL GIOCO

Un giocatore può ottenere la vittoria in due modi: o catturando all'avversario l'ultimo pezzo di uno dei tre tipi, o mettendo l'avversario nell'impossibilità di effettuare la cattura forzata nella sua prima mossa.

Attenzione: quando si controlla la presenza sul tavoliere, per un giocatore, dei tre tipi di pezzi, vanno considerate solo le pedine singole e le pedine in cima alle colonne. Le pedine all'interno delle colonne non contano!

H POSIZIONE INIZIALE

Se non vi piace l'idea di iniziare il gioco con una disposizione casuale delle pedine, potete metterle secondo il seguente diagramma:

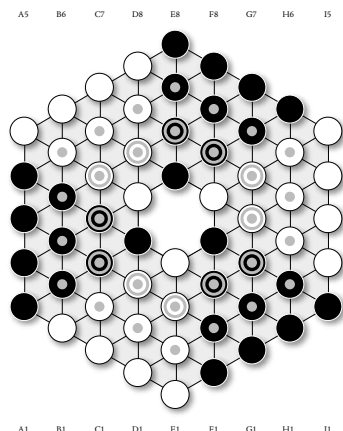


Diagramma 4: posizione iniziale predeterminata.

I VARIANTE DA TORNEO

Quando giocate la variante da torneo, la partita inizia con il tavoliere vuoto. I giocatori, alternandosi, mettono le loro pedine sul tavoliere, una alla volta, su una casella a scelta. Le pedine possono essere messe in qualsiasi ordine, è possibile decidere volta per volta che tipo di pedina piazzare. Quando tutte le pedine saranno sul tavoliere, tutte le caselle saranno occupate e il gioco potrà iniziare secondo le regole descritte prima.

Divertitevi!

Tzaars, Tzarra's en Totts: Bescherm je trio!

TZAAR is het tweede spel van het GIPF project. Voor 2 spelers.

*Elke zet opnieuw zal
je een antwoord moeten*

vinden op dezelfde vraag:

*“Wat is het beste, jezelf versterken
of je tegenspeler verzwakken?”*

A INHOUD

- 1 spelbord
- 30 witte stukken:
6 Tzaars, 9 Tzarra's en 15 Totts
- 30 zwarte stukken:
6 Tzaars, 9 Tzarra's en 15 Totts
- 1 reglementenboekje

B DOEL

Je kan op twee manieren winnen:

- 1/ De spelers hebben elk 3 soorten stukken: Tzaars, Tzarra's en Totts. Deze 3 stukken vormen een drie-eenheid: ze kunnen niet bestaan zonder elkaar. De spelers moeten ervoor zorgen tenminste één stuk van elke soort op het bord te houden. Met andere woorden, **de eerste manier om te winnen is de laatste Tzaar, de laatste Tzarra of de laatste Tott van de tegenspeler te slaan.**
- 2/ De spelers hebben de verplichting om elke beurt tenminste één stuk te slaan. **De tweede manier om te winnen is ervoor te zorgen dat de tegenspeler geen stuk meer kan slaan wanneer hij weer aan de beurt is.**



Diagram 1: de 3 verschillende stukken, van links naar rechts: Tzaar, Tzarra en Tott.

C VOORBEREIDING

- 1/ De spelers gaan tegenover elkaar zitten. Het spelbord wordt zo neergelegd dat beide spelers een rij coördinaten voor zich heeft en de lange kant van het spelbord naar de tegenspeler wijst.
- 2/ Plaats alle stukken willekeurig op het bord. De snijpunten van de lijnen zijn de speelvelden. Als alle 60 stukken op het bord liggen, zijn alle 60 velden bezet.
- 3/ Een toss bepaalt wie met wit speelt en wie met zwart. Wit begint.

Opmerking: als je de toevalsfactor in de beginopstelling wil uitsluiten, zie dan de punten **H.** en **I.** op het einde van het reglement.

D HET BEGIN: ÉÉN ZET

Om het spel te beginnen, doet Wit **één** zet. Wit **moet** met deze zet een stuk van de tegenspeler slaan. De regels om een stuk te slaan zijn simpel: neem een stuk van jouw kleur (ongeacht van welke soort) en verplaats het naar een aangrenzend veld waarop een stuk van je tegenspeler ligt (ongeacht van welke soort). Het stuk van de tegenspeler is geslagen; het gaat uit het spel.

E HET SPEL: TWEE ZET TEN PER BEURT

Wit begint het spel met slechts één zet, maar daarna hebben de spelers altijd 2 zetten per beurt.

DE EERSTE ZET VAN EEN BEURT

- 1/ De eerste zet ben je altijd **verplicht** om een stuk van de tegenspeler te slaan. Zoals reeds gezegd: je kan een stuk op een aangrenzend veld slaan, maar tijdens het spel komen er meer en meer velden vrij. Je kan ook slaan door één van je stukken in een rechte lijn over één of meerdere vrije velden te verplaatsen naar het eerste veld waarop een stuk van de tegenspeler ligt. (Zie **diagram 2.**) Neem het stuk van de tegenspeler van het bord en leg jouw stuk in de plaats.
- 2/ Bij het slaan is er geen verschil tussen Tzaars, Tzarra's en Totts. Elk stuk kan elk ander stuk slaan, op voorwaarde dat het stuk dat slaat **minstens even sterk is** als het stuk dat geslagen wordt.

- 3/ De sterkte van een stuk wordt niet bepaald door de soort, maar door de **hoogte**. In het begin liggen er alleen enkele stukken op het bord, wat betekent dat alle stukken even sterk zijn. Maar tijdens het spel kan je stukken sterker maken door ze op elkaar te stapelen. Een stapel van 2 stukken kan een enkel stuk van de tegenspeler slaan en ook een stapel van 2 stukken; een stapel van 3 stukken kan een enkel stuk van de tegenspeler slaan, een stapel van 2 stukken en ook een stapel van 3 stukken, enz. Dus, een stapel kan nooit een hogere stapel slaan, maar wel enkele stukken, lagere stapels en stapels van gelijke hoogte.
- 4/ Alle stukken op het bord kunnen op dezelfde manier bewogen worden. De hoogte van stapels en de soort van de stukken spelen hierbij geen rol.

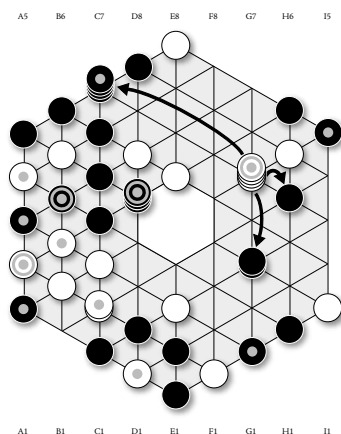


Diagram 2: de pijlen geven aan welke zwarte stukken geslagen kunnen worden door de witte Tzaar.

DE TWEEDE ZET VAN EEN BEURT

Voor je tweede zet heb je de keuze uit 3 mogelijkheden:

- a) je slaat een tweede keer,
- b) je maakt een stuk (of stapel) sterker, of
- c) je past.

a) Een tweede keer slaan

- 1/ Om een tweede keer te slaan, pas je precies dezelfde regels toe als voor het slaan met je eerste zet.
- 2/ Je mag een tweede keer slaan met hetzelfde stuk (of dezelfde stapel) waarmee je de eerste beurt hebt geslagen of met een ander stuk (of andere stapel).

b) Een stuk sterker maken

- 1/ Om een stuk (of stapel) sterker te maken, moet je ermee op een ander stuk (of andere stapel) van jouw kleur springen. Je mag op een stuk (of stapel) op een aangrenzend veld springen of op een stuk (of stapel) dat je in een rechte lijn over één of meerdere vrije velden kan bereiken. M.a.w. om een stuk (of stapel) sterker te maken heb je exact dezelfde bewegingsmogelijkheden als bij het slaan.
- 2/ Er is geen beperking voor wat betreft het aantal stukken waaruit een stapel kan bestaan. Ongeacht hoe hoog hij is, hij moet altijd als één geheel verplaatst worden en als één geheel geslagen worden.
- 3/ Elk van je stukken (of stapels) kan op elk ander van jouw stukken (of stapels) springen. Dus soort en hoogte zijn van geen belang. Bijvoorbeeld, een enkele Tzaar kan springen op een stapel met een Tott bovenaan, en andersom. (Zie diagram 3.)
- 4/ Alleen het bovenste stuk van een stapel telt voor de aanwezigheid van de verschillende soorten op het bord. Bijvoorbeeld, als je met een Tott op een Tzaar springt, dan telt vanaf dan alleen de Tott (hoewel de Tzaar nog wel in het spel is als deel van de stapel).

c) Passen

- 1/ Je bent niet verplicht om je tweede zet te doen. Als je besluit je tweede zet niet te gebruiken, dan laat je gewoon aan de tegenspeler weten dat hij weer aan de beurt is.
- 2/ Je mag alleen je **tweede** zet passen, nooit je eerste!

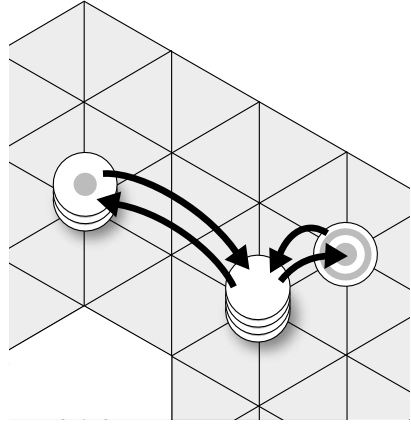


Diagram 3: een enkel stuk kan op een stapel springen en omgekeerd. Ook stapels kunnen op elkaar springen.

F VOOR DE DUIDELIJKHEID

- 1/ Een stuk (of stapel) kan nooit naar een vrij veld verplaatst worden. Een veld dat vrij is, blijft vrij tot het einde van het spel.
- 2/ Een stuk (of stapel) kan nooit over één of meerdere andere stukken springen. Het kan alleen over vrije velden verplaatst worden.
- 3/ Het bord heeft geen centraal speelveld. Stukken kunnen niet over het centrum springen.
- 4/ Stapels kunnen alleen bestaan uit stukken van één en dezelfde kleur.
- 5/ Je moet de volgorde van de zetten respecteren: altijd eerst verplicht slaan, daarna de keuze uit de 3 mogelijkheden, en nooit andersom!

G EINDE VAN HET SPEL

Je wint ofwel wanneer je het laatste stuk van één van de 3 soorten van je tegenspeler slaat, ofwel wanneer je je tegenspeler in een positie plaatst waarin hij zijn eerst zet van een beurt niet meer kan benutten om verplicht te slaan. Of anders gezegd: wie zijn laatste Tzaar, Tzarra of Tott kwijtraakt of geen stuk kan slaan wanneer hij aan de beurt is, verliest de partij.

Ter herinnering: alleen de stukken die van bovenaf zichtbaar zijn tellen mee wanneer je de aanwezigheid van de 3 soorten stukken van een kleur op het bord controleert. De stukken in de stapels tellen niet mee!

H BEGINOPSTELLING

Als je verkiest dat toeval geen invloed heeft op de beginopstelling, dan kan je de stukken op het bord leggen overeenkomstig de figuur hieronder.

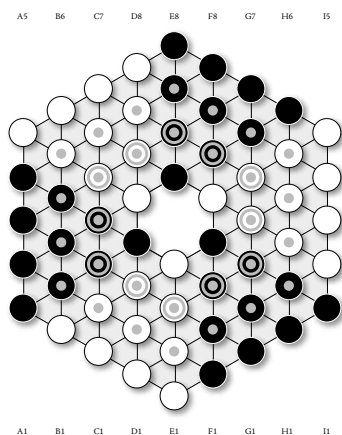


Diagram 4: vooraf bepaalde beginopstelling.

I TOERNOOIVERSIE

De toernooiversie begint met een leeg bord. De spelers loten om hun kleur; wit begint. Daarna leggen ze om de beurt een stuk van hun eigen kleur op het bord. De stukken mogen in om het even welke volgorde op het bord gelegd worden en de spelers mogen daarbij zoveel van soort wisselen als ze willen. Als alle stukken op het bord liggen, zijn alle velden bezet en begint het spel volgens exact dezelfde regels als hierboven beschreven.

Veel plezier!

Tzaars, Tzarras y Totts: ¡protege a tu trío!

TZAAR es el segundo juego del GIPF project. Para 2 jugadores.

“¿Debería hacerme más fuerte
o hacer que

mi rival fuera más débil?”

Una delicada pregunta
que deberás hacerte en cada
uno de tus turnos.

A CONTENIDO

- 1 tablero
- 30 fichas blancas:
6 Tzaars, 9 Tzarras y 15 Totts
- 30 fichas negras:
6 Tzaars, 9 Tzarras y 15 Totts
- 1 bolsa
- 1 reglamento

B OBJETIVO

Hay dos formas de ganar:

- 1/ Los jugadores tienen 3 tipos de fichas: Tzaars, Tzarras y Totts. Estos tres tipos representan una Trinidad: no pueden existir unas sin otras. Debes mantener al menos una ficha de cada tipo en el tablero en todo momento. En otras palabras, **la primera forma de ganar es hacer que tu oponente se quede sin alguna de sus Tzaars, Tzarras o Totts.**
- 2/ En cada turno, los jugadores tienen que capturar al menos una de las fichas de su adversario. Por lo que **la segunda forma de ganar es conseguir poner a tu adversario en una posición en la que ya no pueda capturar ninguna de tus fichas restantes en el tablero.**



Diagrama 1: las 3 fichas diferentes, de izquierda a derecha: Tzaar, Tzarra y Tott.

C PREPARACIÓN

- 1/ Colocad el tablero entre los dos jugadores de modo que el lado largo vaya de un jugador a otro.
- 2/ Poned todas las fichas al azar en el tablero. Las intersecciones son el área de juego y de ahora en adelante nos referiremos a ellas como espacios. Cuando las 60 fichas estén en el tablero, todos los espacios quedarán ocupados.
- 3/ Echad a suertes el color. Comienzan las blancas.

Nota: si preferís jugar con una posición de inicio prefijada, ver puntos **H**. y **I**. abajo.

D INICIO: 1 MOVIMIENTO

Para comenzar el juego, las blancas hacen un movimiento. Las blancas deben usar este movimiento para hacer una captura. Las reglas para capturar son muy simples: se coge una de tus fichas (de cualquier tipo) y se mueve a un espacio adyacente en el que haya una ficha del adversario (de cualquier tipo). Se coge la ficha del otro jugador del tablero y se coloca la ficha propia en ese espacio. La ficha del adversario se queda fuera del juego.

E EL JUEGO: 2 MOVIMIENTOS POR TURNO

Después de que las blancas han empezado el juego con un único movimiento, **los jugadores siempre tienen dos movimientos en cada turno.**

EL PRIMER MOVIMIENTO DE UN TURNO

- 1/ El primer movimiento siempre será una "captura obligada"; ¡Debes capturar! Puedes capturar una ficha en un espacio adyacente, pero durante el desarrollo de la partida irán quedando cada vez más y más espacios libres. Puedes también capturar moviendo una ficha en línea recta, pasando por encima de todos los espacios que estén libres, hasta llegar al primer espacio con una ficha del oponente. Se coge la ficha del oponente del tablero y se coloca la ficha movida en ese espacio. (Ver **diagrama 2.**) La ficha del adversario queda fuera del juego.
- 2/ En lo que respecta a la captura, no hay diferencias entre las fichas Tzaars, Tzarras y Totts. Cada ficha puede capturar cualquier otra ficha, siempre y

cuando esa ficha sea **al menos igual de fuerte** que la ficha que se quiere capturar.

- 3/ La fuerza de una ficha no viene determinada por su **tipo**, sino por su **altura**. Al principio sólo hay fichas independientes, lo que significa que todas las fichas en el tablero son iguales en fuerza. Pero puedes hacer que tus fichas sean más fuertes durante el juego si las apilas unas sobre otras. Un montón de dos fichas puede capturar a cualquier ficha sola y a un montón de dos fichas del color opuesto; un montón de tres fichas puede capturar una ficha sola, un montón de dos y un montón de tres fichas del color opuesto, y así sucesivamente.
4. Todas las fichas en el tablero se mueven de la misma forma. Es decir, una ficha sola se mueve igual que un montón de dos, tres o más fichas.

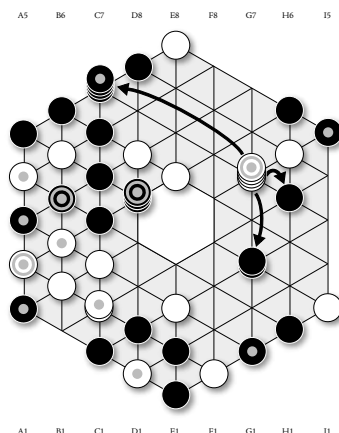


Diagrama 2: las flechas indican qué fichas negras puede capturar la ficha blanca Tzaar.

EL SEGUNDO MOVIMIENTO

Para el segundo movimiento, debéis elegir entre **3 posibilidades:**

- a) hacer una segunda captura,
- b) hacer una de tus fichas (o montones) más fuerte, o
- c) pasar.

a) Una segunda captura

- 1/ Para hacer una segunda captura, las reglas son las mismas que las del primer movimiento.
- 2/ Puedes hacer una segunda captura con la misma ficha (o montón) que hizo la primera, o con una ficha (o montón) diferente.

b) Hacer una ficha (o montón) más fuerte

- 1/ Para hacer una ficha (o montón) más fuerte, sólo tienes que saltar sobre ella con otra ficha (o montón) de tu color. Puedes saltar sobre una de tus fichas (o montones) de un espacio adyacente o de un espacio que puedas alcanzar moviéndote en línea recta pasando por espacios vacíos. Por lo que para hacer una ficha más fuerte, tienes exactamente las mismas posibilidades de movimiento que para la captura.
- 2/ No hay límite al número de fichas que puede estar en un montón. No importa cuánto alto sea, el montón se considera siempre como una "única entidad". Siempre debe moverse completo y capturarse completo.
- 3/ Cualquiera de tus fichas o montones puede saltar sobre otra ficha o montón tuyos. Por ejemplo, una ficha Tzaar puede saltar en un montón con una Tott arriba y viceversa. (Ver diagrama 3.)
- 4/ Sólo la ficha de arriba de un montón cuenta como tipo de ficha en juego. Por ejemplo, si pones una Tott encima de una Tzaar, el montón cuenta sólo como una Tott (aunque la Tzaar sigue en juego como parte del montón).

c) Pasar

- 1/ No estás obligado a usar tu segundo movimiento. Si decides pasar, simplemente dile a tu oponente que vuelve a ser su turno de nuevo.
- 2/ Nunca puedes pasar en el primer movimiento de un turno (la captura obligada).

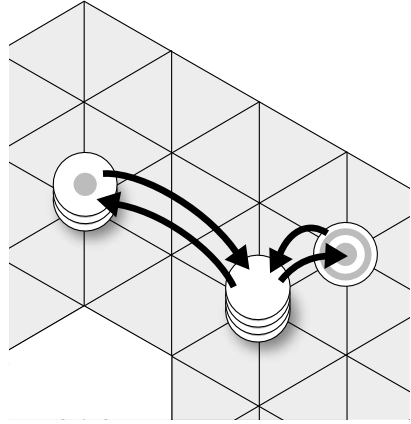


Diagrama 3: una ficha sola puede saltar sobre un montón (de cualquier altura) y viceversa. Además, los montones pueden saltar sobre otros montones.

F PARA DEJAR TODO CLARO

- 1/ Una ficha (o montón) nunca puede moverse a un espacio vacío. Una vez que un espacio queda vacío se queda así hasta el final del juego.
- 2/ Una ficha (o montón) nunca puede saltar por encima de una o más fichas (o montones). Sólo puede desplazarse por espacios vacíos.
- 3/ El tablero no tiene un espacio central. Las fichas no pueden moverse cruzando el centro.
- 4/ Montones pueden solamente consistir en fichas de color mismo.
- 5/ Los montones sólo pueden formarse con fichas propias, de un mismo color. Se deben respetar el orden de los movimientos: siempre primero la captura obligada y luego se elige entre las tres posibilidades para el segundo movimiento.

G EL FINAL DEL JUEGO

Un jugador gana el juego si consigue capturar la última ficha de uno de los tres tipos del oponente o si coloca a su oponente en una posición en la que no puede hacer su primer movimiento de captura obligada.

Recordatorio: a la hora de contar qué fichas siguen en juego sobre el tablero, sólo cuentan las fichas solas y las fichas que estén encima de un montón. Las fichas en los montones no cuentan.

H POSICIÓN INICIAL

Si no te gustan las posiciones iniciales al azar, coloca las fichas en el tablero siguiendo la siguiente imagen:

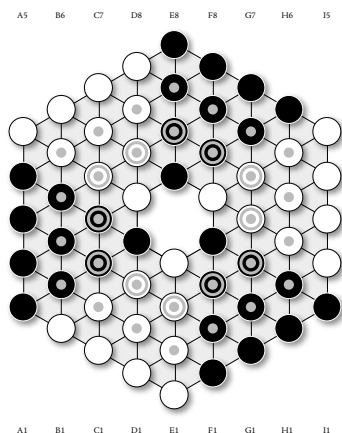


Diagrama 4: posición inicial prescrita.

I VERSIÓN PARA TORNEO

Cuando se juega la versión de torneo, el juego comienza con el tablero vacío. Los jugadores van poniendo por turnos una ficha tras otra en el tablero. Los tipos de fichas pueden colocarse en el tablero en cualquier orden y se permite cambiar un tipo de ficha por otra tantas veces como se quiera. Cuando se hayan colocado todas las fichas en el tablero, todos los espacios quedarán ocupados y se comenzará el juego según las reglas explicadas anteriormente.

¡A divertirse!

Tzaar, Tzarra i Tott – chroń swoją trójkę!

TZAAR to druga gra projektu GIPF. Dla 2 graczy.

*Wzmocnić siebie czy może
osłabić przeciwnika? To kluczowe
pytanie będziesz sobie zadawał
w każdej kolejnej turze.*

A ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- plansza;
- 30 białych pionów:
6 × Tzaar, 9 × Tzarra, 15 × Tott;
- 30 czarnych pionów:
6 × Tzaar, 9 × Tzarra, 15 × Tott;
- woreczek;
- instrukcja.

B CEL GRY

Istnieją 2 drogi do zwycięstwa:

- 1/ Gracze dysponują 3 rodzajami pionów – Tzaar, Tzarra i Tott. Stanowią one nierozdzielalną trójkę, co oznacza, że nie mogą istnieć bez siebie nawzajem. W każdym momencie gry gracz musi posiadać na planszy co najmniej 1 pion każdego rodzaju. Innymi słowy, **pierwszy sposób na zwycięstwo to całkowite pozbawienie przeciwnika 1 rodzaju pionów.**
- 2/ W każdej turze gracz jest zobowiązany przejąć co najmniej 1 pion przeciwnika. **Drugim sposobem na zwycięstwo jest pozbawienie przeciwnika możliwości przejęcia któregośkolwiek z pionów.**



Rysunek 1. Rodzaje pionów, od lewej do prawej:
Tzaar, Tzarra, Tott.

C PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

- 1/ Planszę należy umieścić pomiędzy graczami w taki sposób, aby każdy miał przed sobą rząd współrzędnych.
- 2/ Wszystkie piony należy losowo rozmieścić na planszy. Polami gry są przecięcia linii. Po wyłożeniu na planszę wszystkich 60 pionów wszystkie przecięcia (pola) będą zajęte.
- 3/ Gracze losują kolory pionów. Rozgrywkę rozpoczyna grający białymi.
Uwaga! Jeśli gracze nie chcą rozpoczynać gry z losowym układem pionów, należy zapoznać się z sekcjami **H** i **I** instrukcji.

D POCZĄTEK ROZGRYWKI – 1 RUCH

Rozpoczynając rozgrywkę, kierujący białymi wykonuje **1 ruch**. Musi w nim przejść pion przeciwnika. Zasady przejścia pionia są bardzo proste: należy wybrać jeden ze swoich pionów (dowolnego rodzaju) i przesunąć go na sąsiednie pole zajęte przez pion przeciwnika (dowolnego rodzaju). Pion przeciwnika zdejmuje się z planszy, a w jego miejsce stawia pion atakujący. Pion przeciwnika na stałe opuszcza grę.

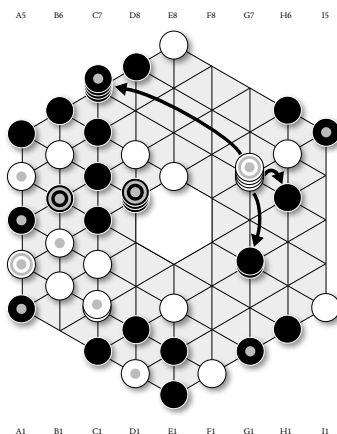
E RESZTA ROZGRYWKI – 2 RUCHY NA TURĘ

Po tym, jak grający białymi rozpocznie rozgrywkę, wykonując tylko 1 ruch, już do końca partii **gracze w swoich turach wykonują po 2 ruchy**.

PIERWSZY RUCH W TURZE

- 1/ Pierwszy ruch jest zawsze przymusowym przejściem. Gracz **musi** dokonać przejścia! Gracz może przejść pion na sąsiednim polu, ale z czasem będzie to coraz trudniejsze, bo coraz więcej pól będzie pustych. Gracz może też przejść pierwszy pion przeciwnika, jaki jego atakujący pion napotka po przebyciu w linii prostej dowolnej liczby pustych pól. Gracz zdejmuje pion przeciwnika z planszy, a w jego miejsce kładzie swój atakujący pion (zob. **Rysunek 2**). Pion przeciwnika na stałe opuszcza grę.

- 2/ Podczas przejścia nie ma znaczenia, jakiego rodzaju są piony biorące w nim udział. Każdy pion może przejść dowolny pion przeciwnika, o ile jego siła jest co najmniej równa sile pionia będącego celem przejścia.
- 3/ To **wysokość**, a nie rodzaj pionów, określa ich siłę. Na początku rozgrywki na planszy znajdują się tylko pojedyncze piony, co oznacza, że wszystkie piony są równe pod względem siły. Ale w trakcie gry gracze będą zwiększać siłę swoich pionów poprzez nakładanie jednych pionów na drugie. Stos złożony z 2 pionów może przejść dowolny pojedynczy pion i dowolny stos złożony z 2 pionów przeciwnika. Stos złożony z 3 pionów może przejść pojedynczy pion, stos z 2 pionów i stos z 3 pionów przeciwnika i tak dalej.
- 4/ Wszystkie piony na planszy poruszają się w ten sam sposób. Pojedynczy pion porusza się tak samo jak stos złożony z 2, 3 czy większej liczby pionów.



Rysunek 2. Strzałki pokazują, które czarne piony mogą zostać przejęte przez białe Tzaar.

DRUGI RUCH W TURZE

W drugim ruchu gracz musi wybrać 1 z 3 możliwości:

- a) dokonać drugiego przejścia,
- b) wzmocnić swój pion (albo stos)
- albo
- c) spasaować.

a) Drugie przejście

- 1/ Aby dokonać drugiego przejścia, należy stosować takie same zasady jak podczas pierwszego przejścia.
- 2/ Gracz może dokonać drugiego przejścia tym samym pionem (albo stosem), którym dokonał pierwszego przejścia, albo innym pionem (albo stosem).

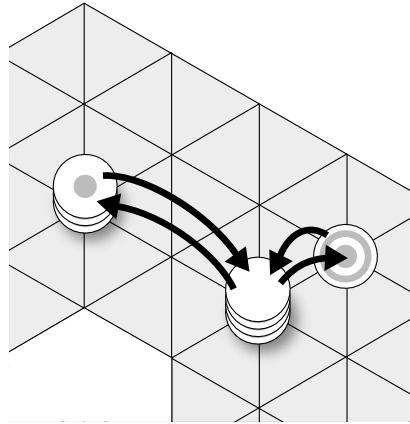
b) Wzmocnienie pionu

- 1/ Aby wzmocnić pion (albo stos), gracz nakłada go na inny swój pion (albo stos) znajdujący się na sąsiednim polu albo na polu, które napotka po przebyciu w linii prostej dowolnej liczby pustych pól. Zasady ruchu podczas wzmocniania pionu są takie same jak zasady ruchu podczas przejścia.
- 2/ Nie ma limitu pionów, które mogą tworzyć stos. Bez względu na swoją wysokość stos jest zawsze traktowany jako całość. Jako całość się porusza i jako całość podlega przejściu.
- 3/ Gracz może nałożyć każdy swój pion albo stos na każdy inny swój pion albo stos. Na przykład może nałożyć pojedynczy Tzaar na stos, na którego wierzchu znajduje się Tott, i odwrotnie (zob. Rysunek 3).
- 4/ Tylko wierzchni pion w stosie liczy się jako przedstawiciel swojego rodzaju. Na przykład, jeśli gracz nałoży Tott na Tzaar, to stos liczy się jako Tott (pomimo że fizycznie Tzaar także znajduje się na planszy).

c) Pasowanie

Gracz nie ma obowiązku wykonywać drugiego ruchu. Jeśli chce spasować, informuje przeciwnika o tym fakcie i następuje tura drugiego gracza.

Uwaga! Gracz nigdy nie może spasować w pierwszym ruchu tury (tj. zrezygnować z przymusowego przejścia).



Rysunek 3. Pojedynczy pion może zostać nałożony na stos (dowolnej wysokości) i odwrotnie! Gracz może także nałożyć na siebie 2 stosy.

F OBJAŚNIENIA

- 1/ Pion (albo stos) nigdy nie może zostać przesunięty na puste pole. Gdy jakieś pole staje się puste, pozostaje puste już do końca gry.
- 2/ Pion (albo stos) może zostać przesunięty na większą odległość tylko przez puste pola, nigdy przez zajęte pola.
- 3/ Pion (albo stos) nie może zostać przesunięty przez pustą centralną część planszy, bo nie ma tam żadnych pól.
- 4/ Stosy mogą się składać tylko z pionów tego samego koloru.
- 5/ Gracz musi przestrzegać kolejności ruchów; wpięrw musi dokonać przymusowego przejścia, a następnie ma 3 możliwości wykonania drugiego ruchu.

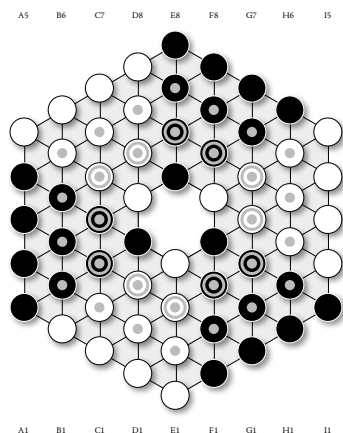
G KONIEC GRY

Gracz zwycięża, gdy uda mu się przejść ostatni pion przeciwnika danego rodzaju ALBO jego przeciwnik nie może w swoim pierwszym ruchu dokonać przymusowego przejścia.

Ważne. Tylko pojedyncze piony oraz piony na wierzchu stosów liczą się jako przedstawiciele danego rodzaju. Piony **wewnątrz** stosów **nie liczą się** jako przedstawiciele swojego rodzaju.

H ROZSTAWIENIE POZATKOWE

Jeśli gracze nie chcą rozpoczynać gry z losowym rozstawieniem pionów, powinni ułożyć piony zgodnie z poniższym rysunkiem:



Rysunek 4. Początkowe rozstawienie pionów.

J WERSJA TURNIEJOWA

Rozgrywka turniejowa rozpoczyna się przy pustej planszy. Gracze po kolei kładą po 1 swoim pionie na planszy. Mogą kłaść piony dowolnego rodzaju, w dowolnej kolejności i w dowolnym miejscu.

Gdy wszystkie piony znajdą się już na planszy i wszystkie pola planszy zostaną zajęte, rozgrywka rozpoczyna się zgodnie z zasadami opisanymi powyżej.

Dobrej zabawy!



Informationen zum *GIPF project*:
Spiele, Potentiale, digitale Versionen
und mehr.



Information about the *GIPF project*:
games, potentials, digital versions
and more.

Author: Kris Burm
3D: Andreas Resch
Design: Kris Burm,
HUCH! & friends

© 2016 HUCH! & friends
Editor: Simon Hopp
Made in Germany
www.hutter-trade.com

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg
GERMANY

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. **¡Atención!** No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse. **Uwaga!** Gra dla dzieci powyżej 3 roku życia. Zawiera łatwe do połknięcia, małe elementy.

