

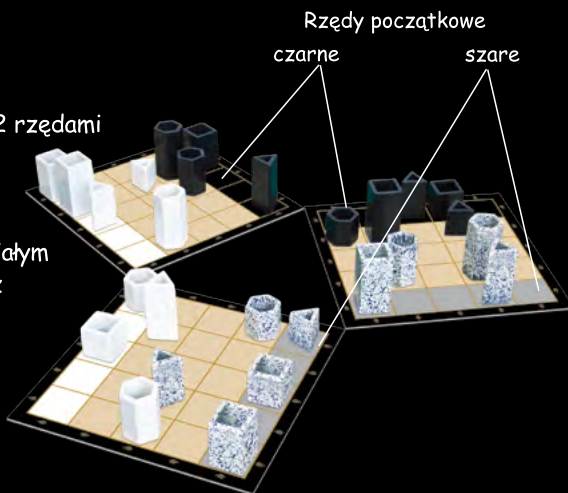


# Talat

Siła trzech

## Inhalt

3 plansze, każda z 2 rzędami początkowymi w kolorach graczy  
27 wież (w trzech kolorach: szarym, białym i czarnym, po 9 wież na gracza)



## Wprowadzenie

Każdy z graczy otrzymuje **9 wież w swoim kolorze**. Plansze są układane w trójkąt tak, aby każdy z graczy mógł łatwo sięgnąć do **rzędów początkowych** obu swoich plansz. Rozpoczyna najstarszy z graczy. Jeżeli rozgrywana jest więcej niż jedna rozgrywka, kolejne rozpoczynane są zawsze przez zwycięzcę poprzedniej.

**Uwaga:** Przy grze dwuosobowej stosuje się podstawowe zasady oraz dodatkowe zasady ze strony 6 instrukcji.

## Przebieg gry

1. Przygotowanie do gry
2. Ruch oraz zbijanie
3. Koniec gry

### 1. Przygotowanie do gry

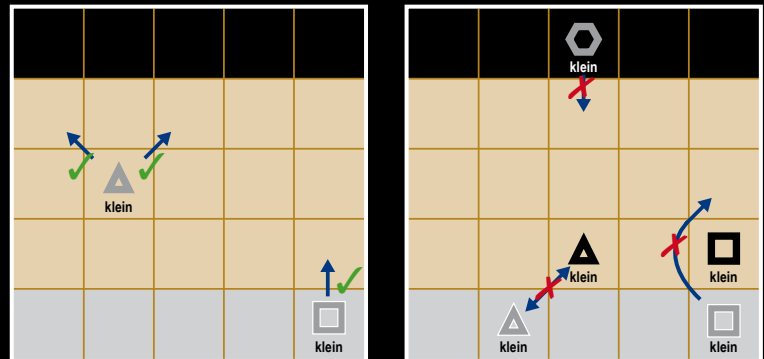
Gracze kolejno rozmieszczają po **jednej** ze swoich 9 wież w swoich rzędach początkowych, aż do rozmieszczenia wszystkich wież każdego z graczy. Po rozmieszczeniu wszystkich wież każdemu z graczy powinno pozostać jedno wolne pole w jednym z rzędów początkowych.

**Uwaga:** Na każdym polu może znajdować się tylko jedna wieża. Gracz musi zdecydować, które wieże umieścić, na której planszy. Po umieszczeniu na planszy, wieża nie może być już przesunięta w trakcie przygotowania do gry!

### 2. Ruch oraz zbijanie

#### RUCH

W swojej turze gracz może ruszyć jedną ze swoich wież o jedno pole naprzód, po prostej lub na skos, na niezajęte pole.



**Uwaga:** Gracz musi wykonać ruch w turze, nie wolno pominać kolejki. Nie wolno również poruszać wież do tyłu, ani przeskakiwać nad innymi wieżami. Ponieważ wolno poruszyć tylko jedną wieżę w turze, gracz może wykonać ruch tylko na jednej z plansz. Nie trzeba poruszać wszystkich wież z rzędów początkowych.

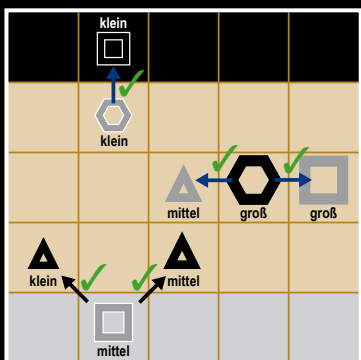
Wieża, która dojdzie do rzędu początkowego przeciwnika, pozostanie na polu do którego doszła do końca gry, chyba że zostanie zbita lub zbija w bok (patrz poniżej).

#### ZBIJANIE

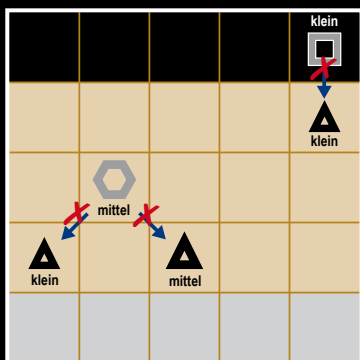
Gracz może zбивać wieże przeciwnika jeżeli znajdują się one przed, na skos do przodu lub po bokach zbijającej wieży. Wieże mogą zбивać inne wieże zależnie od ich wysokości i kształtu:

1. Wieża może zбивć dowolną wieżę o jeden poziom mniejszą. Co za tym idzie największe wieże mogą zбивać dowolne średnie, ale nie najmniejsze wieże. Średnie wieże mogą zбивać dowolne małe wieże.
2. Jeżeli wieże są tej samej wysokości, ta która ma więcej boków może zбивć tę, która ma mniej boków. Co za tym idzie wieże z sześcioma bokami zбивają wieże z czterema lub trzema bokami, a wieże z czterema bokami zбивają wieże z trzema bokami.
3. Jak wynika z powyższego, wieża nie może zбивć drugiej takiej samej wieży (o tej samej wysokości, z taką samą liczbą boków).
4. **4. Zasada Dawida i Goliata:** 4. Mała trójkątna wieża może zбивć dużą sześcioboczną wieżę!

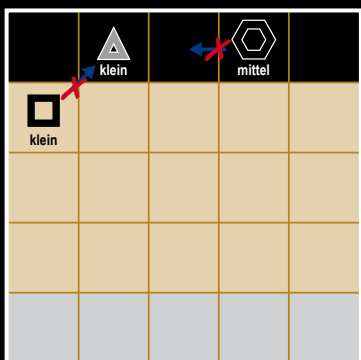
Zbitą wieżę gracz zbijający umieszcza przed sobą. Wieża zbijająca zajmuje pole, na którym wcześniej stała zbita wieża.



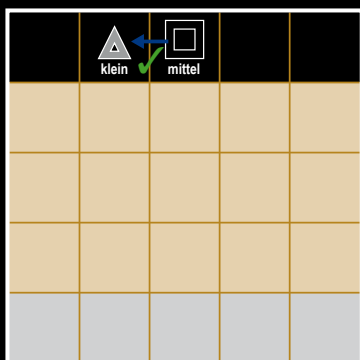
Zbicie jest możliwe



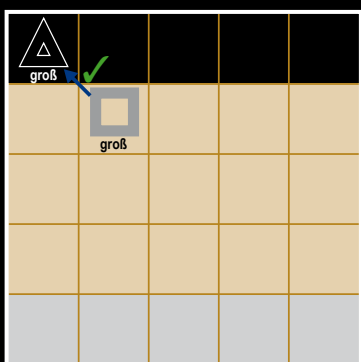
Nie ma możliwości zbitia



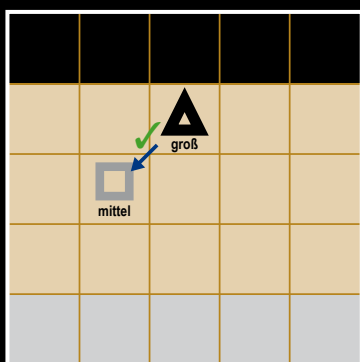
Trójkątna wieża jest bezpieczna



Czarny może zbić szarego



Szary może zbić czarnego



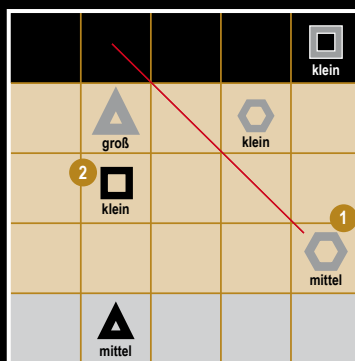
Czarny może zbić szarego

### Uwaga:

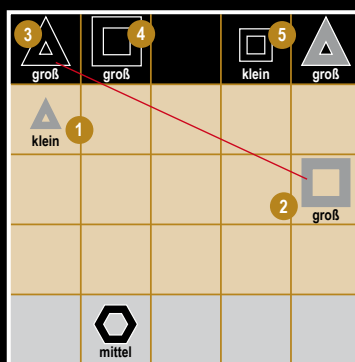
Gracz może, ale nie musi zbijać. Nie wolno zbijać własnych wież. Wieża w rzędzie początkowym gracza nadal może zbijać lub zostać zbita jeżeli jest obok wieży przeciwnika.

## 3. Koniec gry

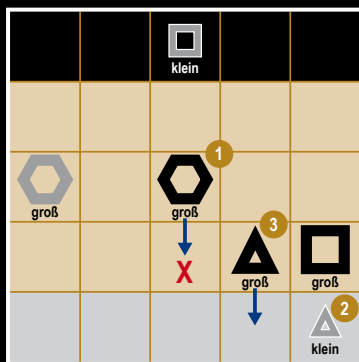
Kiedy na planszy nie ma już możliwości żadnego zbitia jest ona „zamrożona”, a gracze nie mogą już wykonywać na niej ruchów (oznacza to oczywiście, że wieże, które gracz chciał przenieść do rzędu początkowego przeciwnika nie będą mogły tam już dotrzeć). Kiedy dwie z trzech plansz zostaną zamrożone, gra dobiega końca.



Plansza jest zamrożona. Wieże 1 i 2 są od siebie zbyt daleko, aby wieża 1 mogła zbić wieżę 2, nawet jeżeli ruszałyby się w swoim kierunku.



Plansza jest zamrożona. Wieża 2 nie może już zbić wieży 3, ponieważ jest ona zbyt daleko. Wieże 3 i 4 nie mogą zbić wieży 1 ponieważ jest ona o dwa poziomy niższa.



Wieża 1 teoretycznie może zostać zbita przez wieżę 2 (zasada Dawida i Goliata). Aby było to możliwe wieża 3 musi się poruszyć na pole wskazane niebieską strzałką. Jeżeli wieża 1 poruszy się na pole X, plansza nadal nie będzie zamrożona ponieważ teoretycznie wieża 1 nadal może ruszyć się do przodu po skosie na pole obok wieży 2. Ponieważ plansza nie jest zamrożona wieża 1 może się zamiast tego poruszyć prosto, aż do pola w rzędzie początkowym szarego. W tym momencie plansza będzie już zamrożona.

**Uwaga:** Teoretycznie na powyższej planszy nadal możliwe jest zbitcie, w związku z tym wieże nadal mogą się poruszać (nawet te, które nie będą zbijać).

## Punktacja

Każda zbita wieża przeciwnika (niezależnie od kształtu i liczby boków) jest warta **5 punktów**. Każda z wież gracza, która zakończy grę w rzędzie początkowym przeciwnika jest warta kolejne **3 punkty**. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę. W przypadku remisu porównywane są wieże. Wygrywa ten z remisujących graczy, który remisującemu przeciwnikowi (przeciwnikom) zbit wyższą wieżę o większej liczbie boków.

# Talart dla dwóch graczy

Gra przebiega zgodnie ze standardowymi zasadami z następującymi zmianami:

## Przygotowanie do gry

Najpierw wieże wyobrazonego trzeciego gracza: „Zihina” (z arabskiego „Duch”) są umieszczane na planszy przez obu graczy. Ustawiają oni na przemian po jednej z wież Zihina w jednym z rzędów początkowych właściwego koloru, aż do umieszczenia

na planszy 8 wież Zihina. 9 wieża nie będzie brała udziału w grze. Następnie gracze ustawiają swoje wieże zgodnie ze standardowymi zasadami.

## Ruch oraz zbijanie

Gracz, który ostatni umieści wieżę na planszy rozpoczyna. Następnie gracze rozgrywają tury naprzemiennie. Ruchy i zbitcia mają takie same zasady jak w grze trzy osobowej.

W swojej turze gracz ma wybór między ruchem lub zbitciem:

- Własnej wieży na planszy gracza oraz Zihina
- Wieży Zihina na planszy przeciwnika oraz Zihina
- Własnej wieży na planszy gracza oraz przeciwnika

**Uwaga:** Zbite wieże są umieszczane przed zbijającym graczem, niezależnie od tego czy zbiła wieża gracza czy Zihina.

Nie wolno zбивać własnych wież za pomocą wież Zihina.

## Punktacja

Punktacja jest identyczna jak w grze trzy-osobowej. Dodatkowe 3 punkty są przyznawane za każdą wieżę Zihina w rzędzie początkowym przeciwnika.

Autor: Bruce Whitehill

Projekt graficzny: HUCH! & friends

Tłumaczenie: Piotr Maliszewski

Podziękowania: Autor chciałby podziękować żonie, za jej rady, pomoc w playtestach oraz przetłumaczenie instrukcji na niemiecki.

Producent:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

© 2011, 2013 HUCH! & friends

www.huchandfriends.de

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erststückergefahr durch Kleinteile. Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans : risque d'asphyxie à cause de petits éléments. Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. Warning! Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. Uwaga! Gra zawiera małe elementy, przeznaczona jest dla dzieci powyżej 3 roku życia.