

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



Tzaar, Tzarra i Tott – chronić swoją trójcę!

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 nierozzerwalną trójcę, 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 przejść co najmniej 1 pion przeciwnika. **Drugim sposobem na zwycięstwo jest pozbawienie przeciwnika możliwości przejścia 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 pionki należy losowo rozmieścić na planszy. Polami gry są przecięcia linii. Po wyłożeniu na planszę wszystkich 60 pionków wszystkie przecięcia (pola) będą zajęte.
- 3/ Gracze losują kolory pionków. Rozgrywkę rozpoczyna grający białymi.

Uwaga! Jeśli gracze nie chcą rozpoczynać gry z losowym układem pionków, 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 pionka są bardzo proste: należy wybrać jeden ze swoich pionków (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.

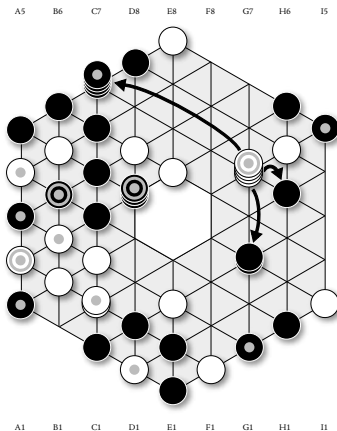
E RESZTA ROZGRYWKI – 2 RUCHY NA TURZE

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



Rysunek 2. Strzałki pokazują, które czarne pionki mogą zostać przejęte przez białego Tzaara.

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) pasować.

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).

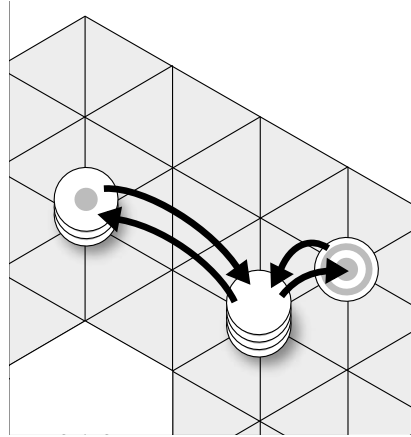
b) Wzmocnienie pionu

- 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 stopy.

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; wpieryw musi dokonać przymusowego przejścia, a następnie ma 3 możliwości wykonania drugiego ruchu.

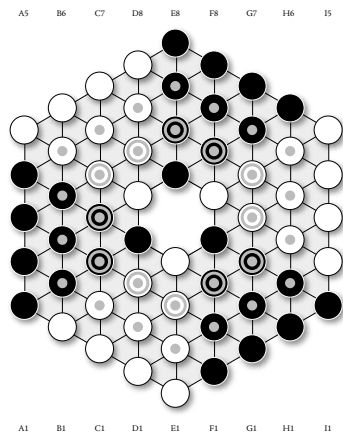
G KONIEC GRY

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 POZĄTKOWE

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

Dobrej zabawy!