

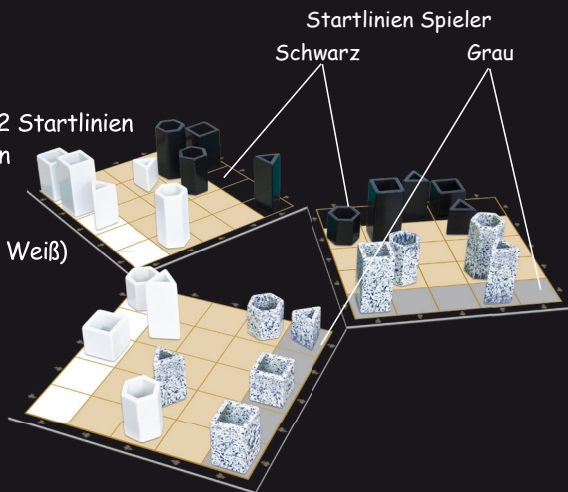


Talat

Die Kraft der Drei

Inhalt

3 Spielpläne mit je 2 Startlinien in den Spielerfarben
27 Türme,
je 9 in 3 Farben
(Grau, Schwarz und Weiß)



Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält die **9 Türme seiner Farbe**. Anschließend werden die Spielpläne so zu einem Dreieck ausgelegt, dass jeder Spieler die beiden Spielpläne mit seinen Startlinien gut erreichen kann. Der ältere Spieler beginnt. Bei mehreren Partien beginnt jeweils der Gewinner des letzten Spiels.

Hinweis: Wenn Sie Talat zu zweit spielen, gelten die Grundregeln sowie die zusätzlichen Regeln auf Seite 3.

Spielablauf

1. Aufstellung
2. Bewegung oder Schlagen
3. Spielende

1. Aufstellung

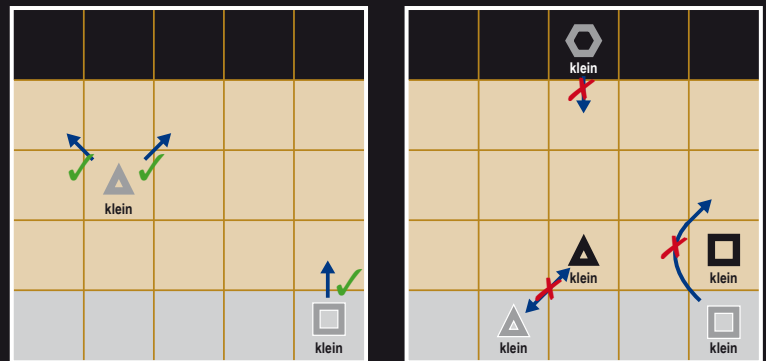
Zu Spielbeginn platzieren die Spieler abwechselnd reihum jeweils einen ihrer 9 Türme auf den Startfeldern der eigenen Startlinien, bis alle Türme eingesetzt wurden. Nach dem Einsetzen der Türme bleibt jeweils ein Feld auf den Startlinien frei.

Achtung: Auf jedem Spielfeld darf jeweils nur **ein Turm** stehen. Sie müssen sich also entscheiden, auf welchem der beiden Spielpläne Sie welchen Turm einsetzen. Wurde ein Turm gesetzt, darf er während der Aufstellung **nicht** mehr bewegt werden!

2. Bewegung oder Schlagen

BEWEGUNG

Der aktive Spieler zieht in seinem Spielzug genau **einen** beliebigen eigenen Turm **ein Feld** vorwärts. Ein Turm kann entweder in gerader oder diagonaler Richtung ziehen. Das neue Spielfeld darf nicht von einem anderen Turm besetzt sein.

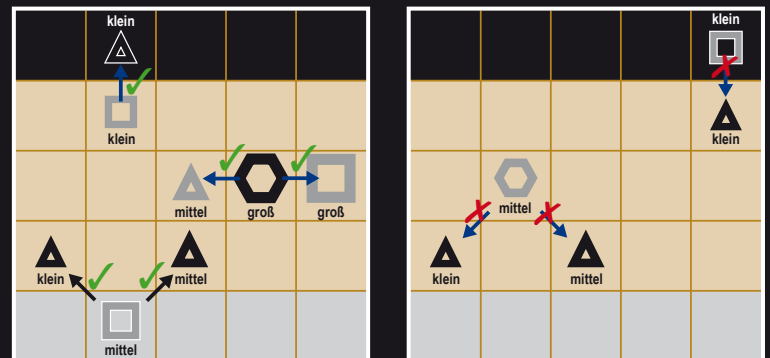


Achtung: Es ist **nicht** erlaubt, auf den eigenen Zug zu verzichten, einen Turm zu überspringen oder rückwärts zu ziehen.

Hinweis: Da ein Spieler in seinem Zug nur einen eigenen Turm bewegen darf, kann er pro Runde auch nur auf **einem** Spielplan agieren. Deshalb müssen im Spielverlauf nicht alle eigenen Türme von der Startlinie bewegt werden. Zieht ein Spieler seinen Turm auf eine gegnerische Startlinie, bleibt der Turm dort stehen.

SCHLAGEN

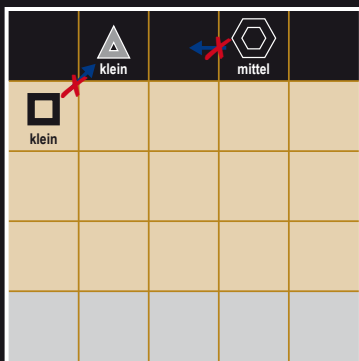
Steht ein Turm auf einem Feld, das seitlich, gerade oder diagonal an einen gegnerischen Turm grenzt, darf dieser unter folgenden Bedingungen geschlagen werden:



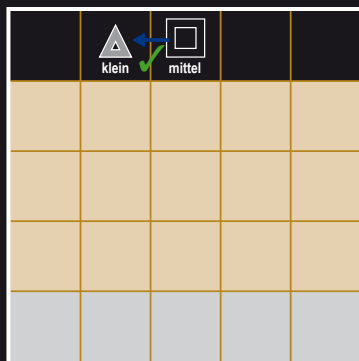
1 Schlagen möglich

Schlagen nicht möglich

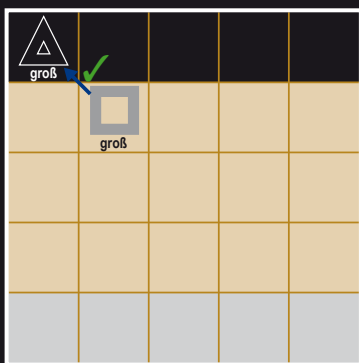
- Höhere Türme schlagen Türme, die genau **eine Stufe kleiner** sind. Große Türme schlagen mittlere Türme, aber keine kleinen Türme. Mittlere Türme schlagen kleine Türme.
- Sind 2 Türme gleich hoch, so schlagen Türme mit mehr Ecken alle Türme mit **weniger Ecken**. Somit schlagen sechseckige Türme viereckige und dreieckige Türme. Viereckige Türme schlagen dreieckige Türme.
- Türme, die in Höhe und Form gleich sind, können **nicht** geschlagen werden.
- Goliath-Regel:** Das kleine Dreieck schlägt das große Sechseck! Es wird also immer zuerst die **Größe**, dann die **Eckenzahl** verglichen. Wird ein Turm geschlagen, nimmt ihn der aktive Spieler vom Spielplan und stellt ihn vor sich ab. Der aktive eigene Turm rückt auf das nun freigewordene Spielfeld.



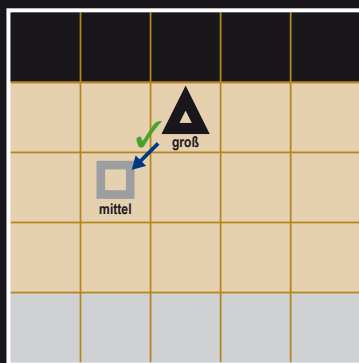
Der dreieckige Turm ist sicher



Grau kann geschlagen werden



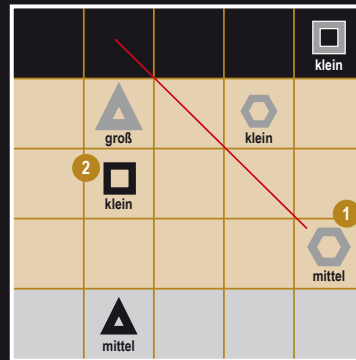
Schwarz kann geschlagen werden Grau kann geschlagen werden



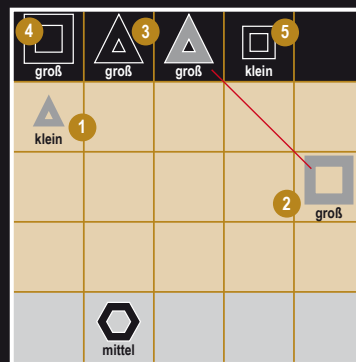
Achtung:

Es besteht keine Pflicht zum Schlagen.
Eigene Türme können nicht geschlagen werden.
Ein eigener Turm, der auf einer gegnerischen Startlinie steht, kann immer noch seitlich schlagen oder geschlagen werden, wenn dies möglich ist.

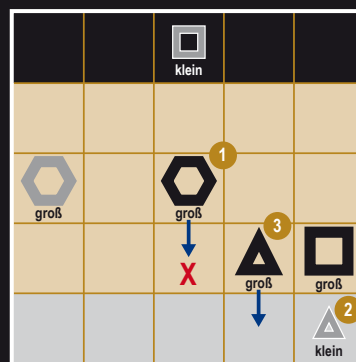
3. Spielende



Der Plan ist eingefroren.
Die gegnerischen Türme sind aneinander vorbei.
1 kann auch theoretisch 2 nicht mehr schlagen.



Der Plan ist eingefroren. 2 kann 3 und 5 nicht mehr schlagen, 3 ist zu weit weg und 5 ist zwei Stufen kleiner. 3 und 4 können 1 nicht schlagen, da der Turm zwei Stufen kleiner ist.



1 kann theoretisch noch von 2 geschlagen werden (Goliath-Regel). Dazu müsste 3 auf das markierte Feld ziehen. Wenn 1 jedoch vorrückt, ist der Plan eingefroren.

Während des Spiels kann es passieren, dass auf einem Spielplan aktuell und auch künftig **kein Schlagen mehr möglich** ist, zum Beispiel wenn die Türme der beiden Spieler schon aneinander vorbeigezogen sind oder eine Farbe komplett geschlagen wurde. Sobald ein Spieler feststellt, dass auf einem Spielplan kein Schlagen mehr möglich ist, gilt dieser Spielplan als **eingefroren**. Dort kann für den Rest des Spiels kein Turm mehr bewegt werden. Sobald 2 von 3 Spielplänen eingefroren sind, endet das Spiel.

Achtung: Ist es theoretisch noch möglich, dass im weiteren Spielverlauf doch noch ein Turm geschlagen werden kann, wird auf dem Spielplan weitergespielt, selbst wenn dieser Turm aktuell nicht schlagen oder geschlagen werden kann.

Wertung

Jeder gegnerische Turm, den ein Spieler geschlagen hat, zählt unabhängig von Form oder Größe **5 Punkte**. Jeder eigene Turm auf der gegnerischen Startlinie zählt außerdem **3 Punkte**. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand werden die geschlagenen Türme verglichen. Wer den wertvollsten Turm geschlagen hat, den nicht auch der Gegner geschlagen hat, gewinnt. Herrscht auch hier Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Zalart zu zweit

Das Spiel verläuft wie zuvor beschrieben mit folgenden Änderungen:

Aufstellung

Zuerst werden die Türme des imaginären dritten Spielers, des „Zihin“ (arabisch für „Geist“), gemeinsam von beiden Spielern platziert. Beginnend mit dem Startspieler setzen beide Spieler abwechselnd einen beliebigen der Zihin-Türme auf eine der beiden Startlinien dieser Farbe, bis insgesamt 8 Zihin-Türme platziert wurden. Der 9. Zihin-Turm kommt aus dem Spiel! Anschließend platzieren die beiden Spieler beginnend mit dem Startspieler ihre eigenen 9 Türme wie im Grundspiel.

Bewegung und Schlagen

Der Spieler, der den letzten Turm platziert hat, beginnt. Anschließend sind die Spieler abwechselnd an der Reihe. Bewegung und Schlagen entsprechen dem Grundspiel.

Der aktive Spieler hat in seinem Zug die Wahl,

- mit einem eigenen Turm auf dem Zihin-Spielplan ziehen oder schlagen
- mit einem eigenen Turm auf dem Spielplan des Gegners ziehen oder schlagen
- mit einem Zihin-Turm auf dem Spielplan des Gegners ziehen oder schlagen.

Achtung: Der jeweils aktive Spieler nimmt geschlagene Türme zu sich, auch wenn er mit einem Zihin-Turm geschlagen hat. Auch mit Zihin-Türmen ist es nicht erlaubt, eigene Türme zu schlagen.

Wertung

Die Wertung entspricht dem Grundspiel. Zusätzlich erhält ein Spieler 3 Punkte für jeden Zihin-Turm auf der Startlinie des Gegners.

Autor: Bruce Whitehill

Grafik Design: HUCH! & friends

Danksagung: Der Autor dankt seiner Frau Sybille für Rat, Testspiele und fürs Übersetzen der Anleitung ins Deutsche.

Hersteller und Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

© 2011 HUCH! & friends

www.huchandfriends.de

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr 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. **¡Atención!** No es adecuado para niños menores de tres años debido a riesgo de asfixia provocado por piezas pequeñas. Por favor, conserve esta dirección.

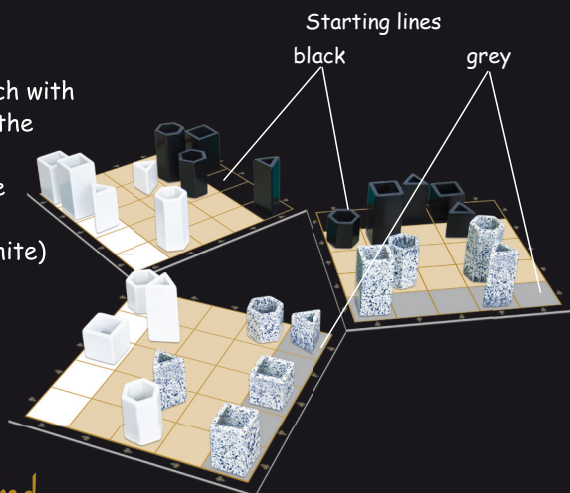


Talat

The Power of Three

Contents

3 game boards, each with 2 starting lines in the players' colours
27 towers, 9 in one of 3 colours (grey, black and white)



Getting started

Each player receives 9 towers of his own colour. The game boards are arranged into a triangle so that each player can comfortably reach both game boards with his starting lines. The eldest player begins. When playing more than one game, always the winner of the last game begins the new one.

Note: If you play Talat as a two-player game, the same basic rules apply including the additional rules on page 6.

Order of play

1. Setup
2. Moving or capturing
3. End of game

1. Setup

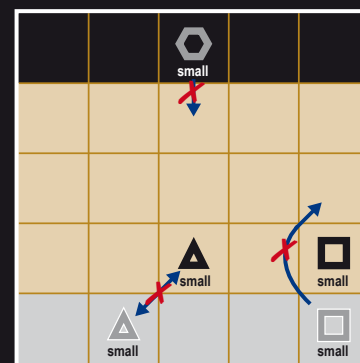
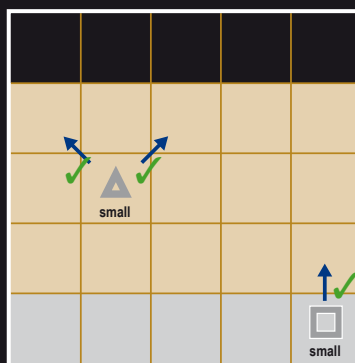
Players take turns placing one of their 9 towers on the starting squares of their own starting line until all towers have been placed on the board. Once all the towers have been placed on the board, each player should have one free space on his starting line.

Attention: Each space may be occupied by one tower only. You have to decide which tower you want to place onto which game board. Once a tower has been placed on the board, it may not be moved again during the setup phase!

2. Moving or capturing

MOVING

On his turn, a player moves exactly one of his own towers of his choice exactly one space forward. A tower can move in a straight line or diagonally. The space where the tower is moved to may not be occupied by another tower.

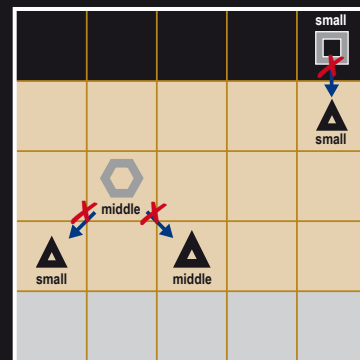
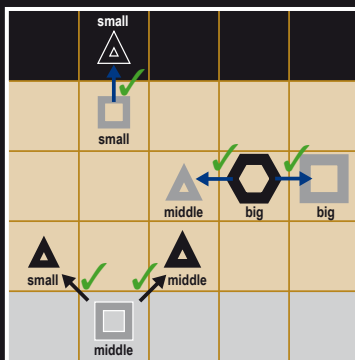


Attention: It is not allowed to pass on a turn, to jump over a tower or to move backwards.

Note: Since a player may only move one of his own towers per turn, he may only play on one game board per turn. Because of this, not all of the towers of a player must be moved from the starting line. If a player moves his tower onto an opposing player's starting line, the tower remains there.

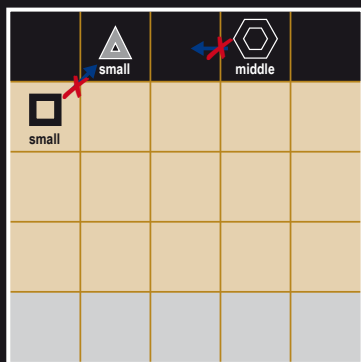
CAPTURING

If a tower is on a space that borders an opposing player's tower - either from the side, from the front, or diagonally - the opponent's tower can be captured in the following circumstances:

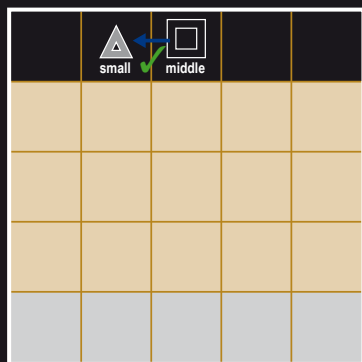


1. Taller towers capture towers that are exactly **one level smaller**.
Big towers capture medium-sized towers, but not small towers.
Medium-sized towers capture small towers.
2. If two towers are of the same height, the tower with more sides captures all the towers **with fewer sides**. Thus towers with six sides capture four-sided and triangular towers. Four-sided towers capture triangular towers
3. Towers of equal height and shape **cannot** be captured.
4. **The David-and-Goliath Rule:** The small triangular tower captures the larger six-sided tower!

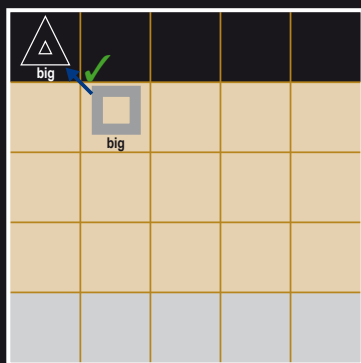
The **size** is always the first criteria to be compared and then the **number of sides**. If a tower has been captured, it is placed in front of the player who has captured it. The player's tower now remains on the square, from which the captured tower was removed.



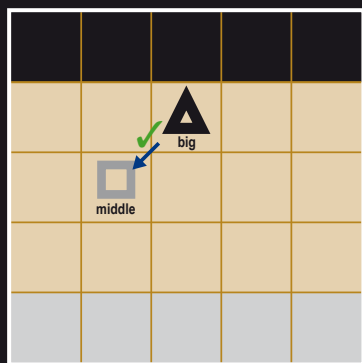
The triangular tower is safe



Grey can be captured



Black can be captured



Grey can be captured

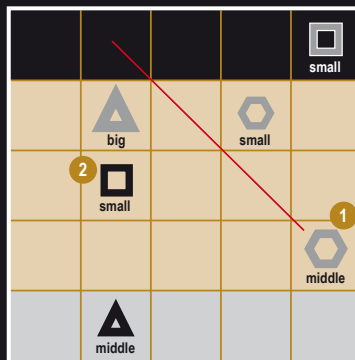
Attention:

You do not have to capture the opponent's tower.

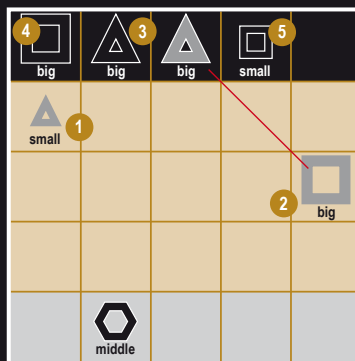
You may not capture your own towers.

A tower on an opposing player's starting line may still capture or be captured sideways if it is next to an opposing player's tower.

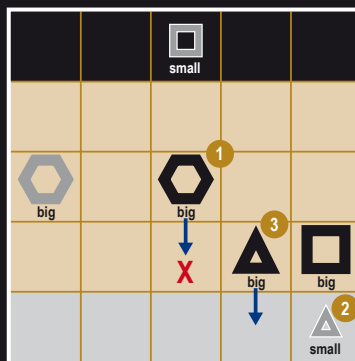
3. End of game



The board is frozen. The opposing towers have passed one another. Theoretically, 1 can no longer capture 2.



The board is frozen. 2 can no longer capture 3, since the tower is too far away. 3 and 4 cannot capture 1, since the tower is 2 levels smaller.



1 can still be theoretically captured by 2 (David-and-Goliath rule). In order for that to happen, 3 would have to move to the highlighted space. However, if 1 moves forward, the board is frozen.

At some point throughout the course of the game it **may no longer be possible to capture any more towers**. This may happen for instance when all the players' towers have already passed each other, or if all towers of one colour have already been captured.

As soon as a player discovers that capturing is no longer possible on a particular game board, the board is considered frozen. No tower may be moved on the frozen game board for the rest of the game. Once two of three game boards are **frozen**, the game is over.

Attention: If it is theoretically still possible for a tower to be captured in the course of the game, play must continue on the respective game board, even if the tower cannot immediately capture or be captured.

Evaluation

Every captured tower, irrespective of shape and size, is worth **5 points**. Every tower that is on the opposing player's starting line is worth an additional **3 points**. The player with the most points wins. In the event of a tie towers are compared. Whoever has captured the most valuable tower wins—as long as an opponent hasn't captured a tower of equal value. If the game is still tied, multiple winners are possible.

Zalark for two

The game proceeds as described above with the following changes:

Setup

First, the towers of an imaginary third player, the „Zihin“ (Arabic for „spirit“) are placed on the game board by both players. Taking turns, both players place any one of the Zihin towers on one of the two starting lines of the same colour until 8 Zihin towers have been placed on the game board. The ninth Zihin tower is taken out of the game! In turns, each player now places his own towers, one by one, on the game board just as in the standard game.

Moving and capturing

The player who places the last tower on the game board begins. Then the players take turns. Move and capture towers just as in the standard game.

Each player, on his turn, has the choice:

- to move or capture a tower on the Zihin game board using his own tower;
- to move or capture a tower on the opposing player's game board using his own tower;
- to move or capture a tower on the opposing player's game board using a Zihin tower;

Attention: Captured towers are placed in front of the player who has captured them, regardless if they were captured with his own tower or with a Zihin tower.

You may not capture your own towers with Zihin towers.

Evaluation

Evaluation is the same as in the standard game. An additional three points are awarded for each Zihin tower on the opponent's starting line.

Author: Bruce Whitehill

Graphic design: HUCH! & friends

Translation: Birgit Irgang

Acknowledgements: The author wishes to thank his wife Sybille for her advice, the test matches and for translating the playing instructions into German.

Manufacturer:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

© 2011 HUCH! & friends

www.huchandfriends.de

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr 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. **¡Atención!** No es adecuado para niños menores de tres años debido a riesgo de asfixia provocado por piezas pequeñas. Por favor, conserve esta dirección.

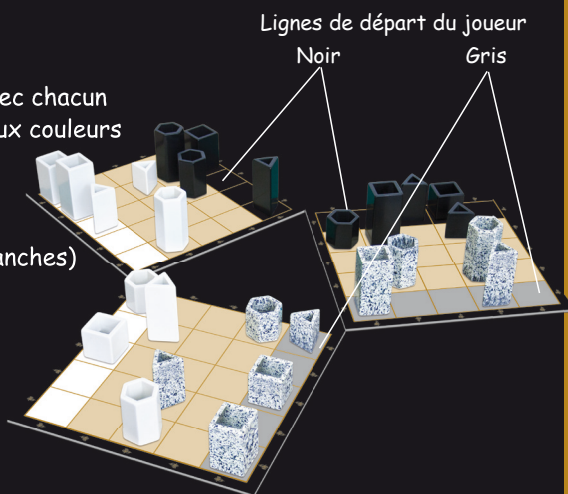


Talari

Le pouvoir des Trois

Contenu :

3 plateaux de jeu avec chacun
2 lignes de départ aux couleurs
des joueurs
27 tours, soit 9 de
3 couleurs
(grises, noires et blanches)



Préparation

Chaque joueur prend **les 9 tours de sa couleur**. Les **plateaux** sont ensuite assemblés pour former un triangle, de manière à ce que chaque joueur puisse atteindre facilement les deux plateaux avec ses **lignes de départ**. Le joueur le plus âgé commence. Si vous jouez plusieurs parties de suite, le joueur qui commence est toujours le vainqueur de la partie précédente.

Remarque : À deux joueurs, aux règles de base viennent s'ajouter les règles supplémentaires page 9.

Déroulement de la partie

1. Mise en place
2. Déplacement ou prise
3. Fin de la partie

1. Mise en place

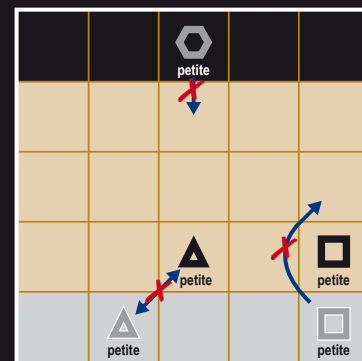
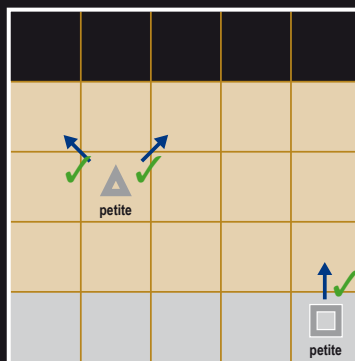
Au début de la partie, les joueurs placent à tour de rôle **l'une** de leurs 9 tours sur les cases de départ de leurs propres lignes, jusqu'à ce que toutes les tours aient été placées. Une fois en place, il reste à chaque fois un emplacement libre sur les lignes de départ.

Attention : Il ne peut y avoir qu'une **seule** tour par case. Il faut donc choisir sur lequel des deux plateaux est placée chaque tour. Une fois sur un plateau, une tour **ne peut plus** être déplacée pendant toute la mise en place

2. Déplacement ou prise

DÉPLACEMENT

Quand vient son tour, le joueur avance **une** de ses tours, au choix, d'**une** case. Une tour peut se déplacer en ligne droite ou en diagonale. Sa case d'arrivée ne doit pas être occupée par une autre tour.

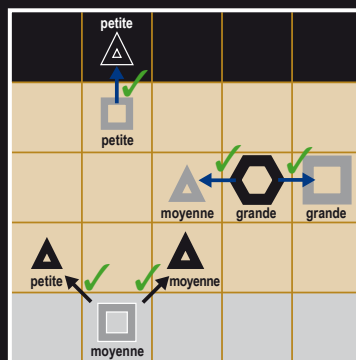


Attention : Un joueur **ne** peut ni renoncer à se déplacer, ni sauter par-dessus une autre tour, ni reculer.

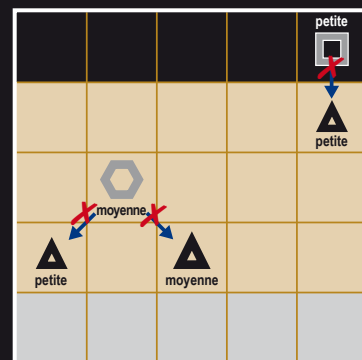
Remarque : Un joueur ne pouvant déplacer qu'une seule tour par tour, il ne peut donc agir que sur un plateau à la fois. Il ne faut donc pas quitter la ligne de départ avec toutes ses tours au cours de la partie. Si un joueur amène une de ses tours jusqu'à une ligne de départ adverse, elle y reste.

PRISE

Si une tour s'arrête sur une case voisine d'une autre tour, latéralement ou en diagonale, il peut la prendre aux conditions suivantes :



Prise possible



Prise impossible

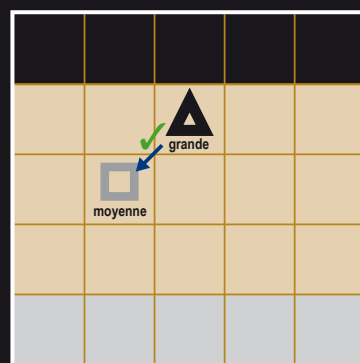
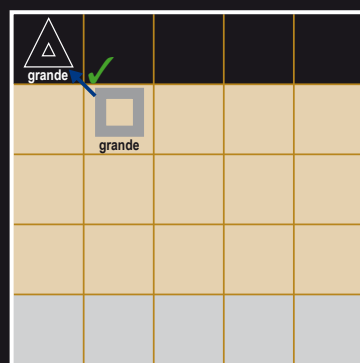
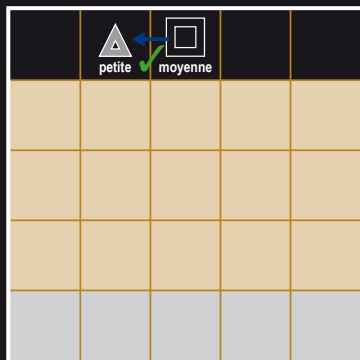
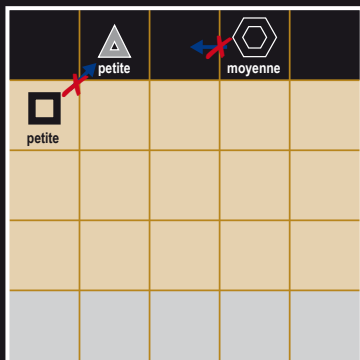
1. Une tour plus haute peut prendre une tour avec exactement **1 niveau de moins**. Une grande tour prend une tour moyenne, mais pas une petite tour. Une tour moyenne prend une petite tour.

2. Si deux tours ont la même taille, celle qui possède le plus de côtés prend toutes celles qui en ont moins. Ainsi, une tour hexagonale prend une tour carrée ou triangulaire. Une tour carrée prend une tour triangulaire.

3. Des tours de même forme et même hauteur ne peuvent **pas** se prendre mutuellement.

4. **Règle Goliath** : La petite tour triangulaire prend la grande tour hexagonale !

Il faut donc d'abord comparer la **taille**, puis le **nombre de côtés** des tours. Le joueur qui prend une tour la retire du plateau et la place devant lui. Sa tour prend alors la place devenue libre sur le plateau.



La tour triangulaire est en sécurité. Gris peut être pris. Noir peut être pris.

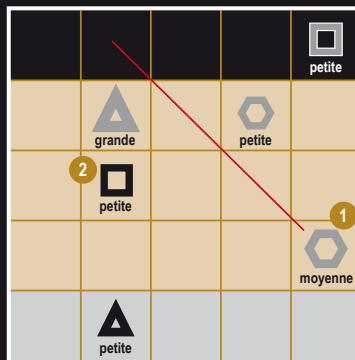
Attention :

Une prise n'est pas obligatoire.

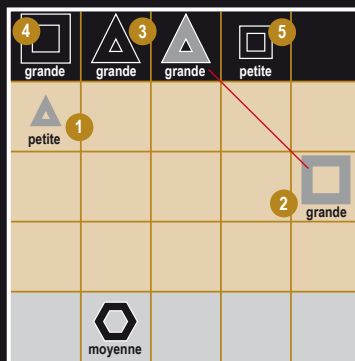
Il n'est pas permis de prendre une de ses propres tours.

Une tour parvenue sur une ligne de départ adverse peut toujours prendre ou être prise latéralement si l'occasion se présente.

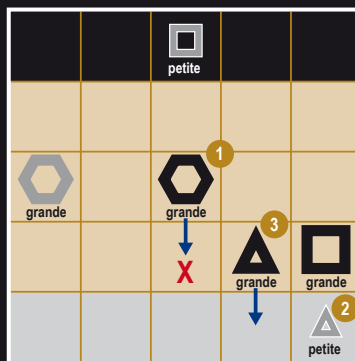
3. Fin de la partie



Le plateau est figé. Toutes les tours ont dépassé les tours adverses. Théoriquement, 1 ne peut plus prendre 2.



Le plateau est figé. 2 ne peut plus prendre 3 car la tour est trop éloignée. 3 et 4 ne peuvent plus prendre 1 car la tour 2 est deux niveaux plus petite.



Théoriquement, 1 peut encore être prise par 2 (règle Goliath). Il faudrait pour cela que 3 se déplace sur la case indiquée. Mais si 1 avance, le plateau est figé.

Au cours de la partie, il peut arriver qu'**aucun coup ne soit plus possible**, ni maintenant, ni plus tard, par exemple, lorsque toutes les tours ont dépassé les tours adverses ou si une couleur a totalement disparu.

Dès qu'un joueur constate qu'il ne reste plus un seul coup possible sur un plateau, celui-ci est **figé**. Aucune tour ne peut plus être déplacée jusqu'à la fin de la partie. Dès que 2 des 3 plateaux sont figés, la partie est terminée.

Attention : S'il est encore théoriquement possible de prendre une tour, la partie continue sur ce plateau, même si cette tour ne peut pas prendre ou être prise pour le moment.

Décompte des points

Chaque tour adverse prise rapporte **5 points**, quelles que soient sa taille et sa forme. Chaque tour sur la ligne de départ adverse rapporte **3 points** supplémentaires.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points. En cas d'égalité, les joueurs comptent les tours prises : le joueur qui a pris la tour avec la plus grande valeur remporte la partie. En cas de nouvelle égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Zalark à 2

Les règles restent les mêmes, aux exceptions suivantes :

Mise en place

Les deux joueurs commencent par placer ensemble les tours du joueur imaginaire : le « Zihin » (« esprit » en arabe). À tour de rôle, en commençant par le premier joueur, chacun place une tour du Zihin, au choix, sur l'une des deux lignes de départ de la couleur correspondante, jusqu'à ce que 8 tours aient été placées. La 9^e tour du Zihin est retirée du jeu. En commençant par le premier, les deux joueurs placent ensuite leurs 9 tours, comme dans la règle de base.

Déplacement et prise

Le joueur qui a placé la dernière tour commence. Chacun joue ensuite à tour de rôle. Les déplacements et les prises restent les mêmes que dans le jeu de base. Quand vient son tour, le joueur a le choix entre :

- Déplacer une de ses tours ou prendre sur le plateau du Zihin ;
- Déplacer une de ses tours ou prendre sur le plateau de son adversaire ;
- Déplacer une tour du Zihin ou prendre sur le plateau de son adversaire

Attention : Le joueur place à chaque fois les tours prises devant lui, même s'il s'est servi d'une des tours du Zihin. Il n'est pas non plus permis aux tours du Zihin de se prendre elles-mêmes.

Décompte des points

Le décompte est le même que dans la règle de base. Chaque joueur reçoit en plus 3 points pour chaque tour du Zihin amenée sur la ligne de départ adverse.

Auteur : Bruce Whitehill

Design graphique : HUCH! & friends

Remerciements : L'auteur remercie sa femme Sybille pour ses conseils, les tests et la traduction de la règle en allemand.

Fabricant :

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

© 2011 HUCH! & friends

www.huchandfriends.de

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Ersticken-
gefahr 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. **¡Atención!** No es adecuado para niños
menores de tres años debido a riesgo de asfixia provocado por
piezas pequeñas. Por favor, conserve esta dirección.

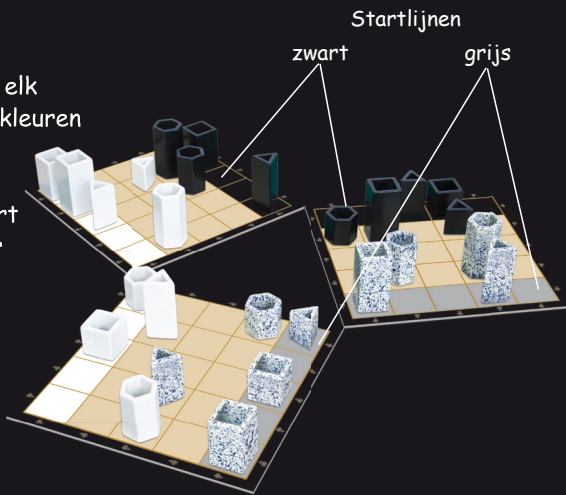


Talat

De kracht van de drie

Inhoud

3 speelborden met elk
2 startlijnen in de kleuren
van de spelers
27 torens in drie
kleuren (grijs, zwart
en wit), 9 per kleur



Voorbereiding

Elke speler krijgt de **9 torens in zijn kleur**. Vervolgens worden de **speelborden** zodanig in een driehoek klaargelegd dat elke speler de twee borden met zijn startlijnen goed kan bereiken. De oudste speler begint. Bij meerdere partijen begint de winnaar van het laatste spel.

Tip: Als u Talat met z'n tweeën speelt, gelden de basisregels én de bijkomende regels op pagina 12.

Met spel zelf

1. Opstelling
2. Bewegen of slaan
3. Einde van het spel

1. Opstelling

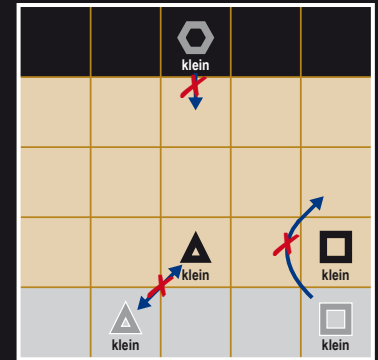
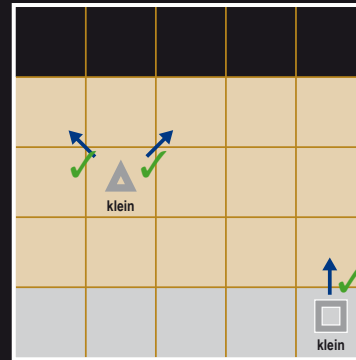
Om het spel te beginnen plaatsen de spelers om de beurt ieder één van hun 9 torens op de startvelden van hun eigen startlijn, totdat alle torens zijn ingezet. Na het inzetten van de torens blijft op elke startlijn een veld leeg.

Let op: Op elk speelveld mag alleen maar één toren staan. U moet dus beslissen op welk van de twee speelvelden u welke toren inzet. Als een toren is geplaatst, mag hij tijdens het opstellen niet meer worden bewogen.

2. Bewegen of slaan

BEWEGEN

De actieve speler verplaatst tijdens zijn zet precies één willekeurige van zijn torens één veld vóór. De speler mag zijn toren óf recht óf diagonaal verzetten. Het nieuwe speelveld mag niet door een andere toren zijn bezet

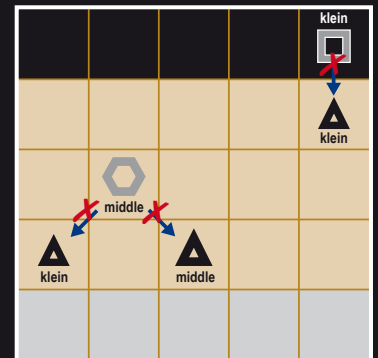
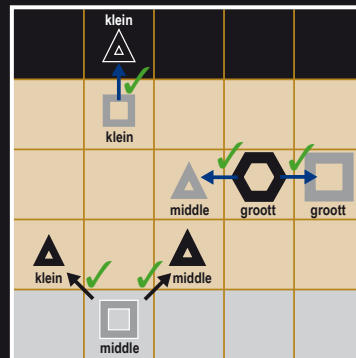


Let op: Een speler mag **niet** zijn eigen beurt over slaan, met zijn toren over een andere springen of deze achteruit verzetten.

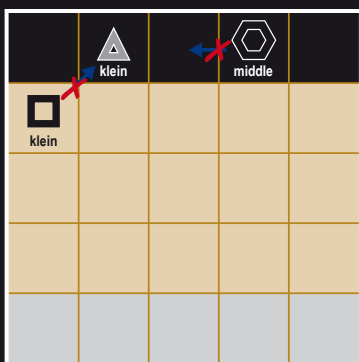
Tip: Omdat een speler tijdens zijn beurt maar één eigen toren mag verplaatsen, kan hij per ronde ook maar op één speelveld ageren. Daarom moeten tijdens het spel ook niet alle eigen torens van de startlijn worden verplaatst. Zet een speler zijn toren op de startlijn van een tegenstander, blijft de toren daar staan.

SLAAN

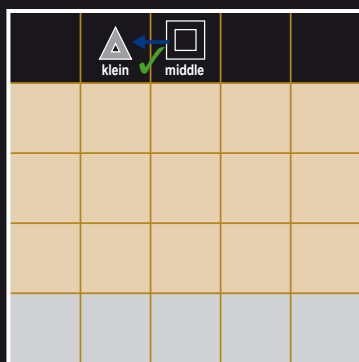
Als een toren op een veld staat, dat zijdelings, recht of diagonaal aan de toren van een tegenstander stoot, mag deze onder de volgende voorwaarden worden geslagen:



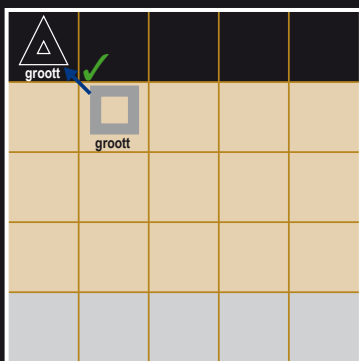
- Hogere torens slaan torens, die precies één trap kleiner zijn.
Grote torens slaan middelgrote torens, maar niet de kleine torens.
Middelgrote torens slaan kleine torens.
- Zijn 2 torens even hoog, slaan de torens met meer hoeken alle torens met minder hoeken. Zeshoekige torens slaan dus vierhoekige en driehoekige torens. Vierhoekige torens slaan driehoekige torens
- Torens die qua hoogte en vorm gelijk zijn, kunnen **niet** worden geslagen
- Goliath-regel:** De kleine driehoek slaat de grote zeshoek!
Dus wordt altijd eerst de **grootte**, dan het **aantal hoeken** vergeleken. Als een actieve speler een toren slaat, neemt hij deze van het bord en zet hem voor zich neer. De eigen actieve toren schuift dan op het nu lege speelveld.



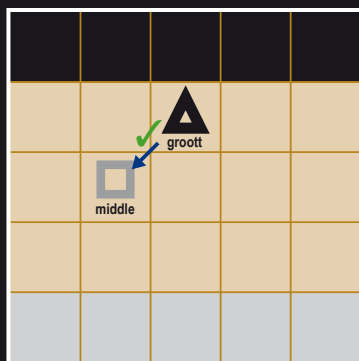
De driehoekige toren is veilig



Grijs kan geslagen worden



Zwart kan geslagen worden

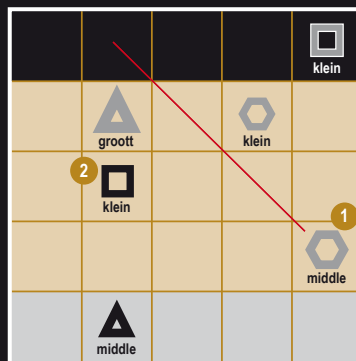


Grijs kan geslagen worden

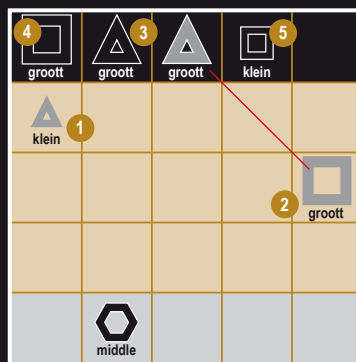
Let op:

Slaan is niet verplicht.
Uw eigen torens kunt u niet slaan.
Een eigen toren, die op de startlijn van een tegenstander staat, kan nog altijd zijdelings slaan of worden geslagen, als dit mogelijk is.

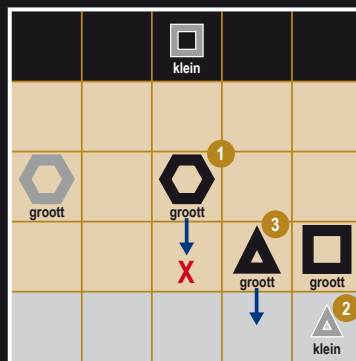
3. Einde van het spel



Het bord is bevroren. De torens van de tegenstanders zijn elkaar voorbij. 1 kan 2 ook volgens de theorie niet meer slaan.



Het bord is bevroren. 2 kan 3 niet meer slaan, omdat de toren te ver weg is. 3 en 4 kunnen 1 niet slaan, omdat de toren 2 trappen kleiner is.



1 kan in principe nog door 2 geslagen worden (Goliath-regel). Daarvoor moet 3 naar het gekenmerkte veld bewegen. Maar als 1 vooruit zet, is het bord bevroren.

Tijdens het spel kan het gebeuren, dat het op een speelbord tegenwoordig en in toekomst **niet meer mogelijk is te slaan**, bij voorbeeld als de torens van beide spelers elkaar al zijn voorbijgegaan of een kleur helemaal is geslagen.

Zodra een speler vaststelt dat op een speelbord niet meer geslagen kan worden, geldt dit speelbord als bevroren. Daar kan tijdens de rest van het spel geen toren meer bewegen. Zodra 2 van 3 speelborden zijn bevroren, is het spel afgelopen.

Let op: Als het in principe nog mogelijk is dat in het verdere spel toch nog een toren kan worden geslagen, wordt op dit speelbord verder gespeeld, ook als deze toren op dit tijdstip niet kan slaan of geslagen worden.

Puntentelling

Elke toren van een tegenstander, die een speler heeft geslagen, telt onafhankelijk van vorm of grootte **5 punten**. Elke eigene toren op de startlijn van een tegenstander telt bovendien **3 punten**. De speler met de meeste punten wint het spel. Bij gelijke stand worden de geslagene torens vergeleken. De winnaar is wie de meest waardevolle toren heeft, die een tegenstander niet ook heeft.. Is er ook nu nog gelijke stand zijn er meerdere winnaars

Zalat met z'n tweeën

Het spel loopt af zoals boven beschreven met de volgende veranderingen:

Opstelling

Eerst worden de torens van de imaginaire derde speler, de "Zihin" (arabisch voor "spook"), door beide spelers samen geplaatst. Beginnende met de startspeler plaatsen beide spelers om de beurt één willekeurige van de Zihin-torens op één van de twee startlijnen van deze kleur, totdat er in het geheel 8 Zihin-torens zijn geplaatst. De 9de Zihin-toren wordt uit het spel verwijderd! Vervolgens plaatsen de twee spelers, beginnende met de startspeler, hun eigen 9 torens zoals in het basis-spel

Bewegen en slaan

De speler, die de laatste toren heeft geplaatst, begint. Vervolgens zetten de spelers om de beurt. Bewegen en slaan werken zoals in het basis-spel beschreven.

De actieve speler mag tijdens zijn beurt kiezen:

- met een eigen toren op het Zihin-speelbord bewegen of slaan
- met een eigen toren op het speelbord van de tegenstander bewegen of slaan
- met een Zihin-toren op het speelbord van de tegenstander bewegen of slaan.

Let op: De actieve speler zet alle geslagen torens voor zich neer, ook als hij met een Zihin-toren heeft geslagen. Ook met de Zihin-torens is het niet toegestaan, eigene torens te slaan.

Puntentelling

De puntentelling werkt zoals in het basis-spel. Bovendien krijgt een speler 3 punten voor elke Zihin-toren op de startlijn van de tegenstander.

Auteur: Bruce Whitehill

Grafiek / vormgeving: HUCH! & friends

Dankzegging: De auteur dankt zijn vrouw Sybille voor goede raad, testspelen en de vertaling van de spelregels naar het Duits.

Producent:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

© 2011 HUCH! & friends

www.huchandfriends.de

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Ersticken-
gefahr 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. **¡Atención!** No es adecuado para niños
menores de tres años debido a riesgo de asfixia provocado por
piezas pequeñas. Por favor, conserve esta dirección.