

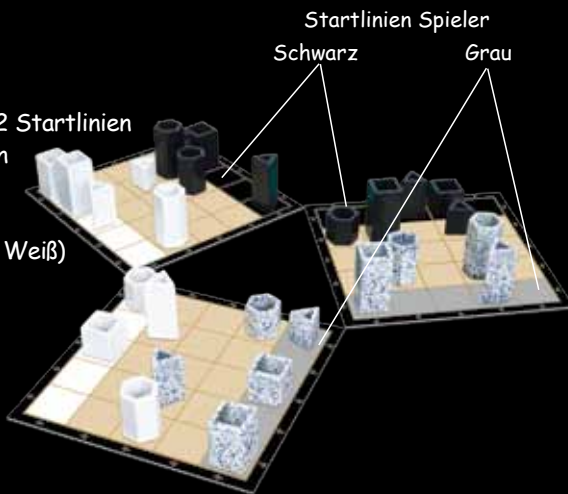


Talat

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

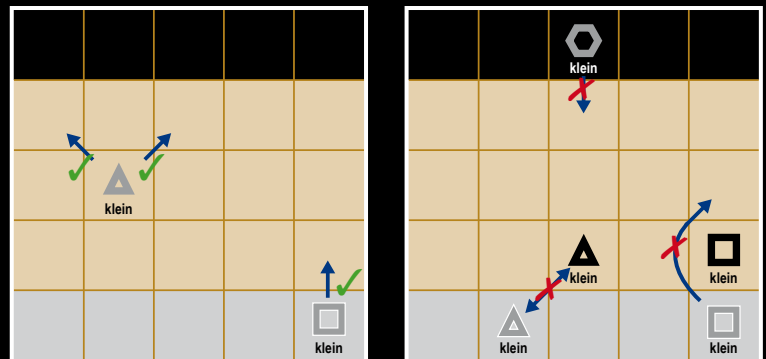
Zu Spielbeginn platzieren die Spieler abwechselnd reihum jeweils einen ihrer 9 Türme auf den Startfeldern der eigenen Startlinien, bis alle Türme eingesetzt wurden. Nach dem Einsetzen der Türme bleibt jeweils ein Feld pro Spieler auf den Startlinien frei.

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.

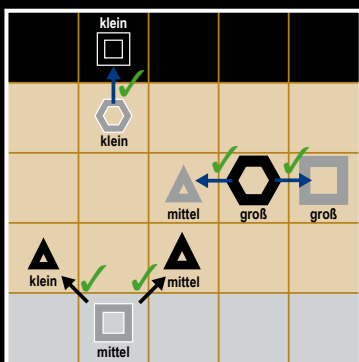
Hinweis: Da ein Spieler in seinem Zug nur einen eigenen Turm bewegen darf, kann er pro Runde auch nur auf **einem** Spielplan agieren. Deshalb müssen im Spielverlauf nicht alle eigenen Türme von der Startlinie bewegt werden. Zieht ein Spieler seinen Turm auf eine gegnerische Startlinie, bleibt der Turm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

SCHLAGEN

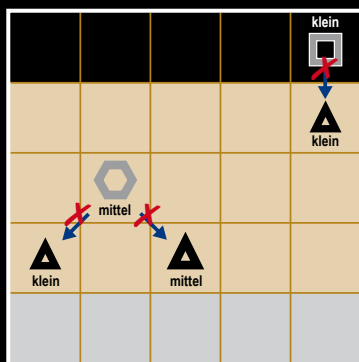
Steht ein Turm auf einem Feld, das seitlich, gerade oder diagonal an einen gegnerischen Turm grenzt, darf dieser unter folgenden Bedingungen geschlagen werden:

1. Höhere Türme schlagen Türme, die genau **eine Stufe kleiner** sind. Große Türme schlagen mittlere Türme, aber keine kleinen Türme. Mittlere Türme schlagen kleine Türme.
2. 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.
3. Türme, die in Höhe und Form gleich sind, können **nicht** geschlagen werden.
4. **David & Goliath-Regel:** Das kleine Dreieck schlägt das große Sechseck!

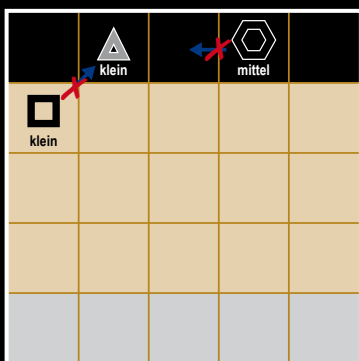
Es wird also immer zuerst die **Größe**, dann die **Eckenzahl** verglichen. Wird ein Turm geschlagen, nimmt ihn der aktive Spieler vom Spielplan und stellt ihn vor sich ab. Der aktive eigene Turm rückt auf das nun freigewordene Spielfeld.



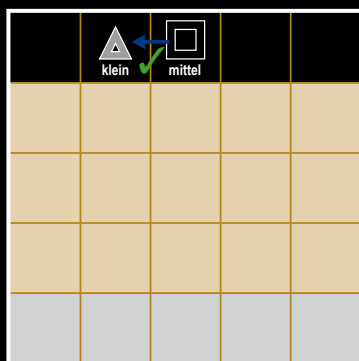
Schlagen möglich



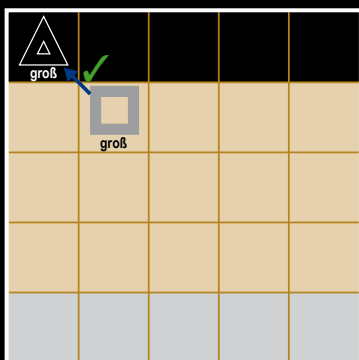
Schlagen nicht möglich



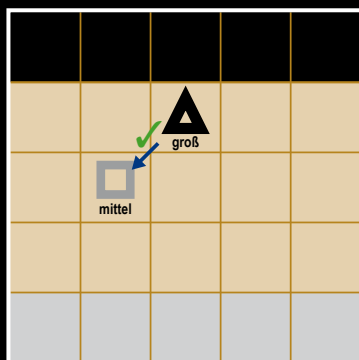
Der dreieckige Turm ist sicher



Grau kann geschlagen werden



Schwarz kann geschlagen werden



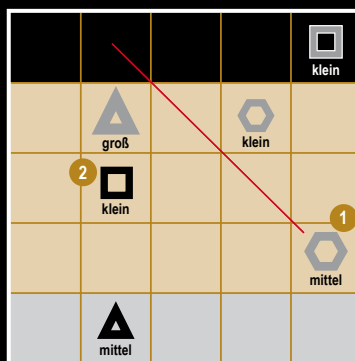
Grau kann geschlagen werden

Achtung:

Die Regeln beim Schlagen haben Vorrang vor den Bewegungsregeln! Es besteht keine Pflicht zum Schlagen. Eigene Türme können nicht geschlagen werden. Auch kann nicht rückwärts 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

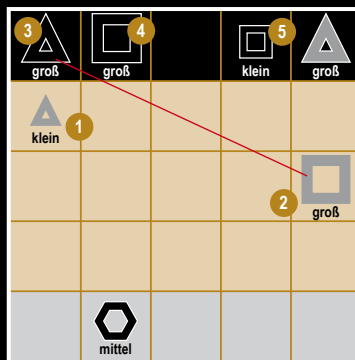
Während des Spiels kann es passieren, dass auf einem Spielplan aktuell und auch künftig **kein Schlagen mehr möglich** ist, zum Beispiel wenn die Türme der beiden Spieler schon aneinander vorbeigezogen sind oder eine Farbe komplett geschlagen wurde. Sobald ein Spieler feststellt, dass auf einem Spielplan 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.



Der Plan ist eingefroren.

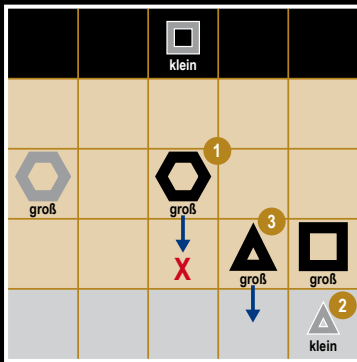
Die gegnerischen Türme sind aneinander vorbei.

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 („David & Goliath“-Regel). Dazu müsste 3 auf das mit dem Pfeil markierte Feld ziehen. Wenn anschließend 1 auf das Feld mit dem x vorrückt, ist der Plan noch nicht eingefroren, da 1 im nächsten Zug noch diagonal auf das zu 2 benachbarte Feld ziehen könnte. 2 könnte dann 1 schlagen. Da der Plan noch nicht eingefroren ist, kann 1 stattdessen aber auch geradeaus auf die graue Startlinie ziehen. Dann wäre der Plan eingefroren.

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.

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

Achtung: Der jeweils aktive Spieler nimmt geschlagene Türme an 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

Art. Nr. 877 468 B

© 2011/2012 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.

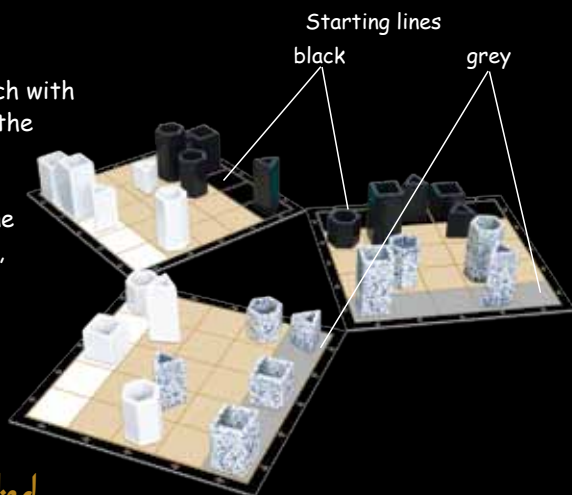


Talat

The Power of Three

Contents

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



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 the **starting lines** of his two game boards. The oldest player begins. When playing more than one game, the winner of the last game always begins the new one.

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

Order of play

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

1. Setup

Players take turns placing **one** of their 9 towers on the starting spaces of their own starting lines until all towers have been placed. Once all the towers have been placed, each player should have one free space left on one of his starting lines.

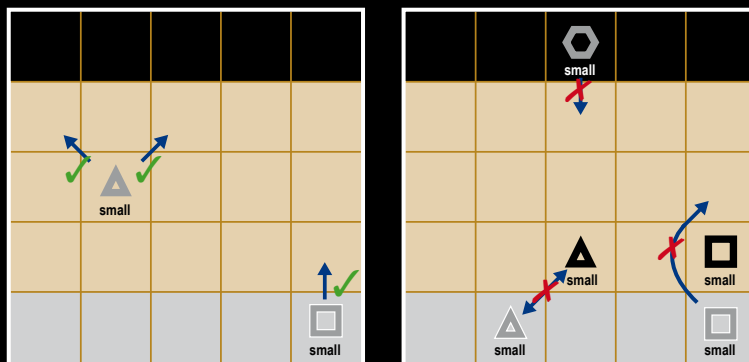
Note: Each space may be occupied by **one tower** only. You have to decide which tower you want to place onto which game board. Once

a tower has been placed on the board, it may **not** be moved again during the setup phase!

2. Moving and capturing

MOVING

On his turn, a player may move any one of his own towers one space forward, straight ahead or diagonally, to an unoccupied space.



Note: You must move on your turn; you are not allowed to pass. You are not allowed to move a tower backwards or jump over another tower. Since you may move only one of your own towers per turn, you may play on only one game board per turn. You do not have to move all your towers from your starting line.

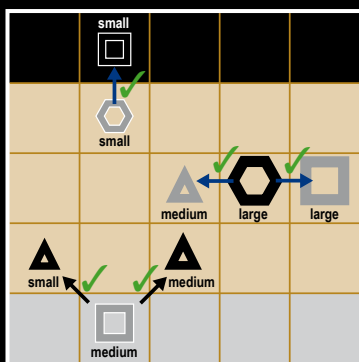
If you move a tower onto an opposing player's starting line, the tower remains in that space unless captured or capturing sideways (see below).

CAPTURING

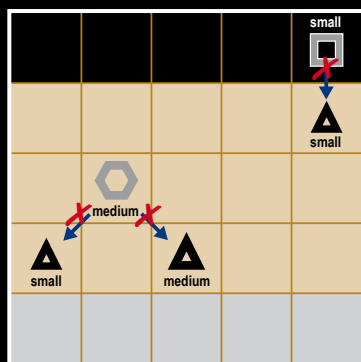
You can capture an opposing tower if it is standing either directly or diagonally in front of one of your towers, or is on either side of it, depending on their sizes and shapes, as explained below:

1. A tower can capture any tower that is one level smaller. Therefore, the largest towers can capture any medium sized tower, but not the smallest towers. A medium-sized tower can capture any small tower.
2. If two towers are the same height, the tower with more sides can capture the tower with fewer sides. Therefore, towers with six sides can capture towers with four sides or three sides, and four-sided towers can capture three-sided ones.
3. Thus, a tower cannot capture another tower of the same height with the same number of sides.
4. **The David-and-Goliath rule:** The small three-sided tower can capture the largest six-sided tower.

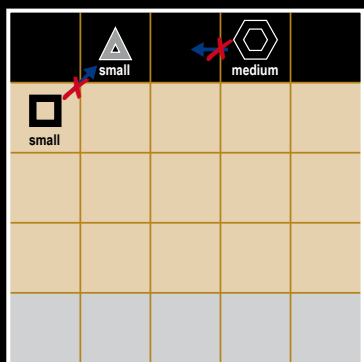
When you capture a tower, place the captured tower in front of you. Your tower remains on the space that had been occupied by the captured tower.



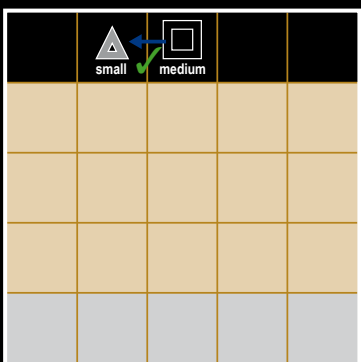
Capturing is possible



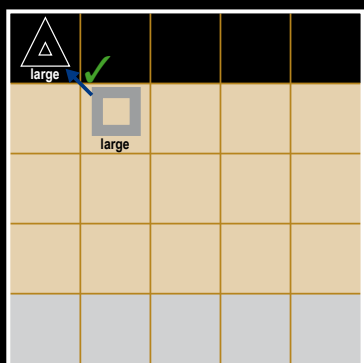
Capturing is not possible



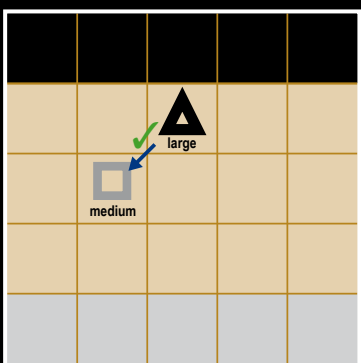
The three-sided tower is safe



Black can capture Grey



Grey can capture Black



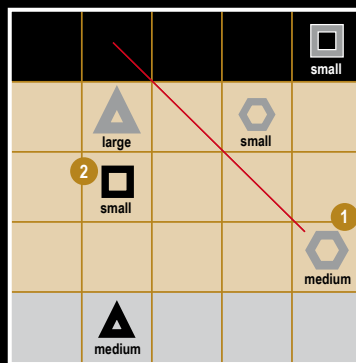
Black can capture Grey

Note:

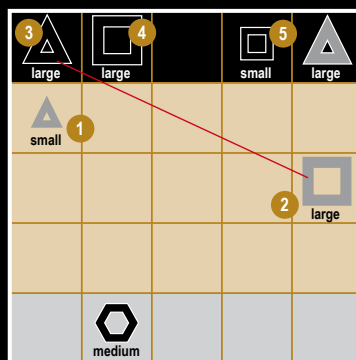
You do not have to capture an opponent's tower. You are not allowed to capture one of your own towers. A tower on a player's starting line can still capture or be captured if it is next to an opponent's tower.

3. End of game

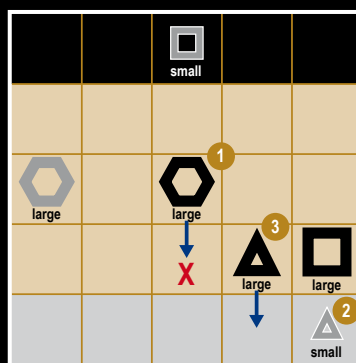
When no more captures are possible on a board, the board is "frozen" and players are no longer allowed to move their towers on that board. (That means, of course, that towers you had hoped to move into your opponent's starting spaces to score may be stopped short of their goal.) When two of the three boards are frozen, the game is over.



The board is frozen. Towers 1 and 2 are too far apart for tower 1 to capture tower 2, even if the two move toward each other.



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



Tower 1 could theoretically still be captured by tower 2 (David-and-Goliath rule). In order for that to happen, tower 3 would have to move to the space shown by the blue arrow. If tower 1 moves forward to the X, the board is still not frozen, since 1 could theoretically move forward again along the diagonal to the space next to 2. Since the board is not frozen, tower 1 can, instead, move straight forward (not diagonally) into grey's starting area to score. Then the board would be frozen.

Note: If it is still theoretically possible for a tower to be captured on a board, play can continue on that board, even if it means that towers are only moving and not capturing.

Scoring

Every captured tower, irrespective of its shape or size, is worth **5 points**. Every tower that ends up on an opponent'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 a tower that ranks higher than those of the other tying player(s), wins the tie. If players are still tied, everybody's a winner!

Zalat 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 turn, each player now places his own towers, one by one, on one of his own two starting lines, just as in the standard game.

Moving and capturing

The player who places the last tower on the game board begins. Then you take turns. Moving and capturing is just the same as in the three-player game.

On your turn, you have the choice of moving a tower or capturing:

- on the board between you and the Zihin, using your own tower;
- on the board between the Zihin and your opponent, using a Zihin tower;
- on the board between you and your opponent, using your own tower.

Note: 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.

Scoring

Scoring 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: Bingit Irgang, Bruce & Sybille Whitehill

Acknowledgements: The author wishes to thank his wife Sybille for her advice, playtesting and translation of the game instructions into German.

Manufacturer:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

Item no. 877 468 B

© 2011/2012 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.

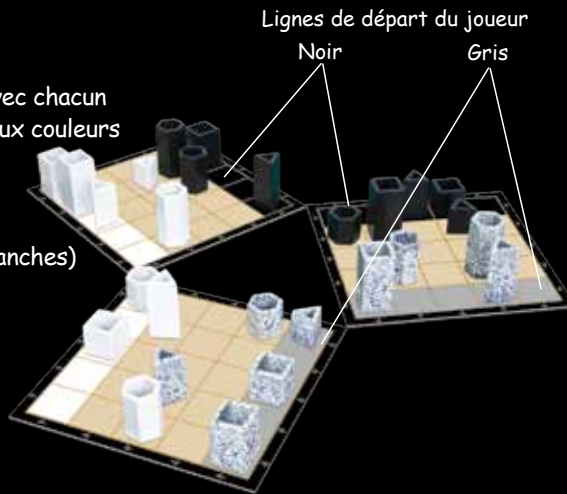


Talari

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

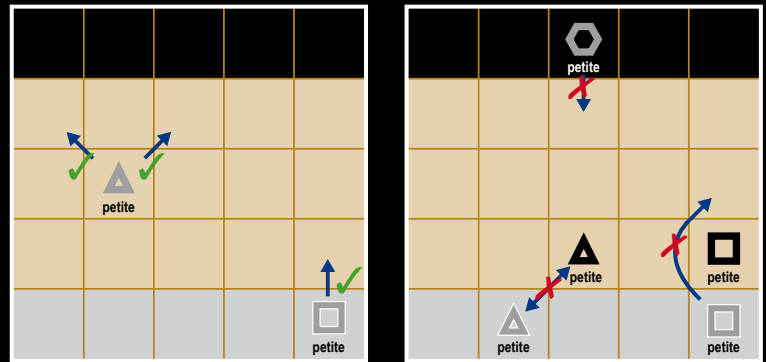
Au début de la partie, les joueurs placent à tour de rôle l'une de leurs 9 tours sur les cases de départ de leurs propres lignes, jusqu'à ce que toutes les tours aient été placées. Une fois en place, il reste à chaque fois un emplacement libre sur les lignes de départ.

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.

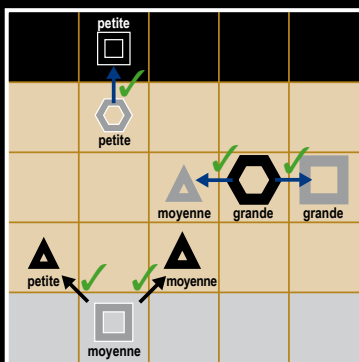
Remarque : Un joueur ne pouvant déplacer qu'une seule tour par tour, il ne peut donc agir que sur un plateau à la fois. Il ne faut donc pas quitter la ligne de départ avec toutes ses tours au cours de la partie. Si un joueur amène une de ses tours jusqu'à une ligne de départ adverse, elle y reste.

PRISE

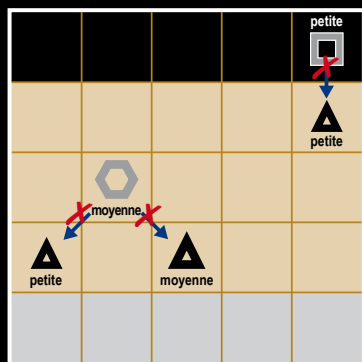
Si une tour s'arrête sur une case voisine d'une autre tour, latéralement, tout droit ou en diagonale, il peut la prendre aux conditions suivantes :

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 David & Goliath :** La petite tour triangulaire prend la grande tour hexagonale !

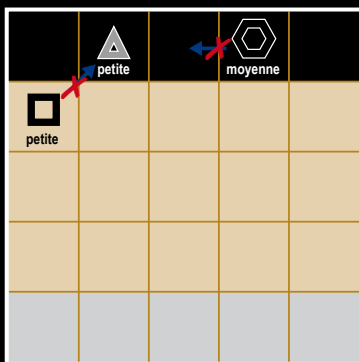
Il faut donc d'abord comparer la **taille**, puis le **nombre de côtés** des tours. Le joueur qui prend une tour la retire du plateau et la place devant lui. Sa tour prend alors la place devenue libre sur le plateau.



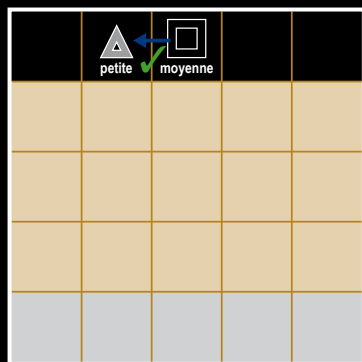
Prise possible



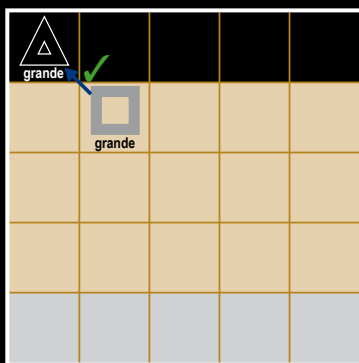
Prise impossible



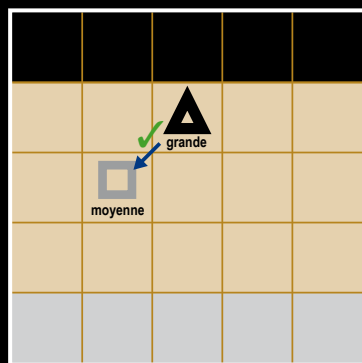
La tour triangulaire est en sécurité



Gris peut être pris



Noir peut être pris



Gris peut être pris

Attention :

Une prise n'est pas obligatoire.

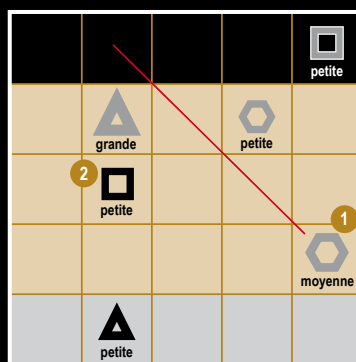
Il n'est pas permis de prendre une de ses propres tours.

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

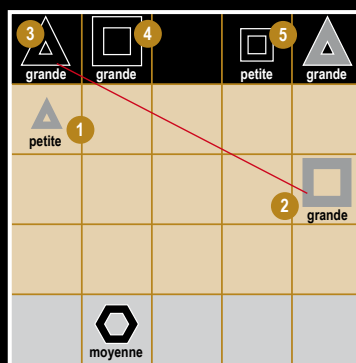
3. Fin de la partie

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.

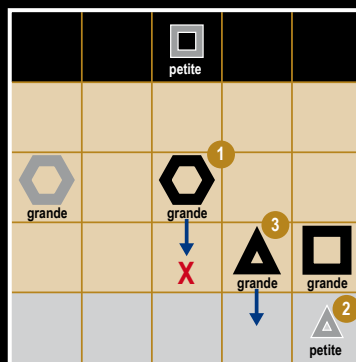
Dès qu'un joueur constate qu'il ne reste plus un seul coup possible sur un plateau, celui-ci est **figé**. Aucune tour ne peut plus être déplacée jusqu'à la fin de la partie. Dès que 2 des 3 plateaux sont figés, la partie est terminée.



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 David & Goliath). Il faudrait pour cela que 3 se déplace sur la case indiquée par la flèche bleue. Mais, si 1 avance jusqu'à la case marquée X, le plateau n'est pas figé puisque 1 pourrait en principe se déplacer à nouveau en diagonale jusqu'à la case à côté de 2. Le plateau n'étant pas figé, 1 peut même avancer droit devant (et non en diagonale) jusqu'à la ligne de départ grise pour marquer. Le plateau est alors figé.

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

Traduction: Eric Bouret

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

N° art. 877 468 B

© 2011/2012 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.

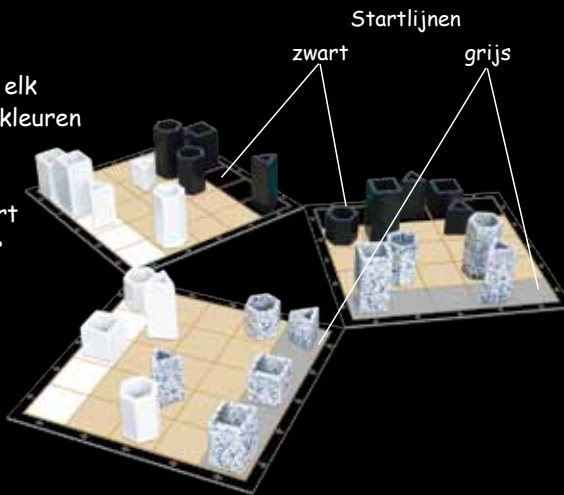


Talat

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



Vorbereiding

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

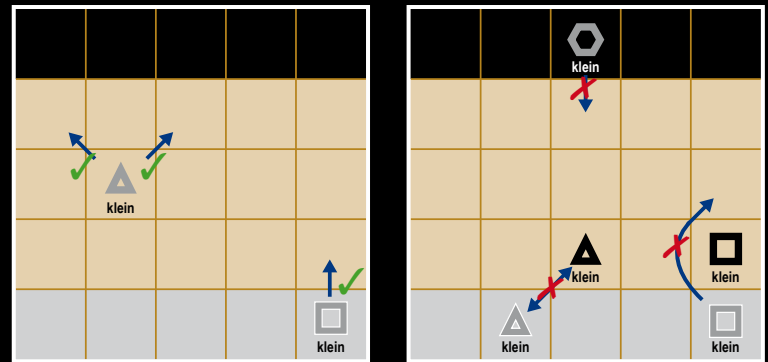
Om het spel te beginnen plaatsen de spelers om de beurt ieder één van hun 9 torens op de startvelden van hun eigen startlijn, totdat alle torens zijn ingezet. Na het inzetten van de torens blijft op elke startlijn een veld leeg.

Let op: Op elk speelveld mag alleen maar één toren staan. U moet dus beslissen op welk van de twee speelborden 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.

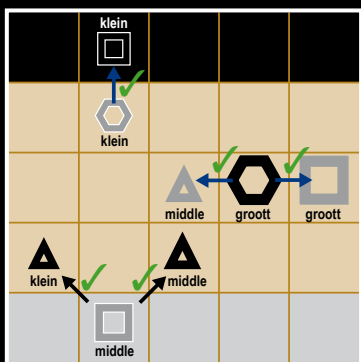
Tip: Omdat een speler tijdens zijn beurt maar één eigen toren mag verplaatsen, kan hij per ronde ook maar op één speelveld ageren. Daarom moeten tijdens het spel ook niet alle eigen torens van de startlijn worden verplaatst. Zet een speler zijn toren op de startlijn van een tegenstander, blijft de toren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

SLAAN

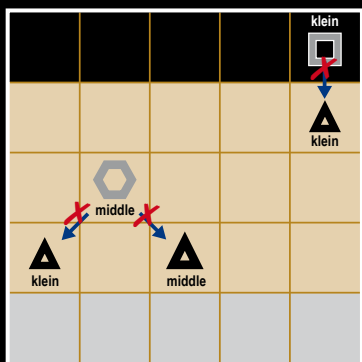
Als een toren op een veld staat, dat zijdelings, recht of diagonaal aan de toren van een tegenstander stoot, mag deze onder de volgende voorwaarden worden geslagen:

1. 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.
2. 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
3. Torens die qua hoogte en vorm gelijk zijn, kunnen **niet** worden geslagen
4. **David & 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

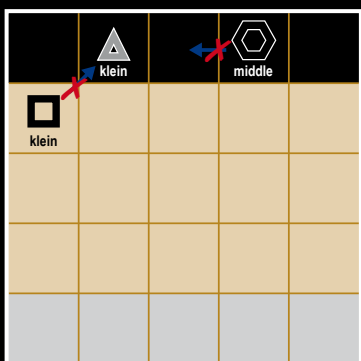
deze van het bord en zet hem voor zich neer. De eigen actieve toren schuift dan op het nu lege speelveld.



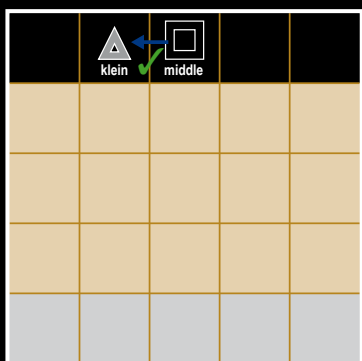
Slaan is mogelijk



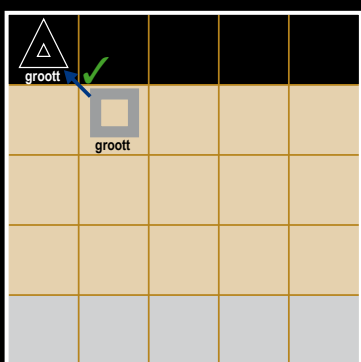
Slaan is niet mogelijk



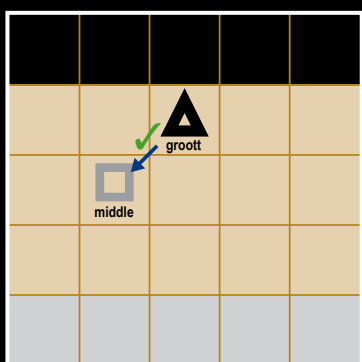
De driehoekige toren is veilig



Grijs kan geslagen worden



Zwart kan geslagen worden



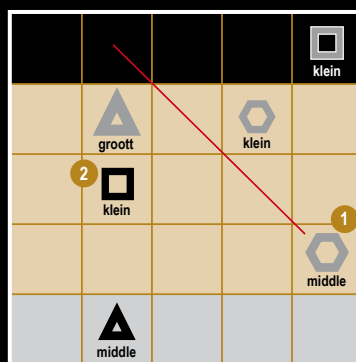
Grijs kan geslagen worden

Let op:

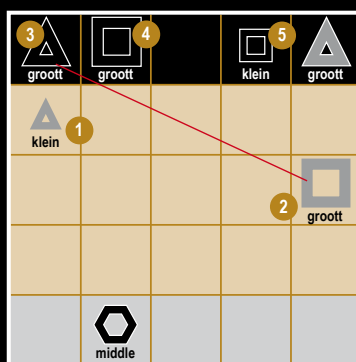
Slaan is niet verplicht. Uw eigen torens kunt u niet slaan. Een eigen toren, die op de startlijn van een tegenstander staat, kan nog altijd zijdelings slaan of worden geslagen, als dit mogelijk is.

3. Einde van het spel

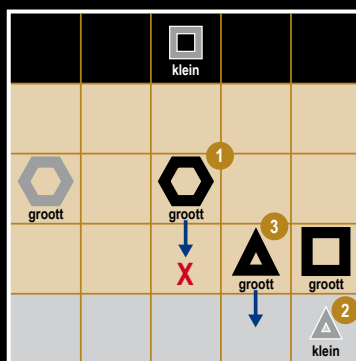
Tijdens het spel kan het gebeuren, dat het op een speelveld tegenwoordig en in toekomst **niet meer mogelijk is te slaan**, bij voorbeeld als de torens van beide spelers elkaar al zijn voorbijgegaan of een kleur helemaal is geslagen. Zodra een speler vaststelt dat op een speelveld niet meer geslagen kan worden, geldt dit speelveld als bevroren. Daar kan tijdens de rest van het spel geen toren meer bewegen. Zodra 2 van 3 speelvelden zijn bevroren, is het spel afgelopen.



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.



Toren 1 zou theoretisch nog steeds door toren 2 kunnen worden geslagen (David & Goliath regel). Om dat te laten gebeuren, zou toren 3 naar het vak met de blauwe pijl moeten gaan. Als toren 1 vooruit gaat naar de X, is het bord nog steeds niet bevroren, aangezien theoretisch toren 1 langs de diagonaal verder kan naar het vak naast toren 2. Omdat het bord nog niet is bevroren, kan toren 1 ook recht vooruit (niet diagonaal) tot op de grijze startlijn om te scoren. Dan zou daarna het bord bevroren zijn.

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

Talart 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

Vertaling: Birgit Irgang

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

Art. Nr. 877 468 B

© 2011/2012 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.