

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 daa na 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.

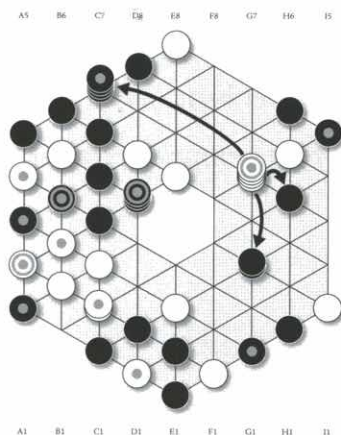


Diagram 2: de pijlen geven aan welke zwarte stukken geslagen kunnen worden door de witte Tzaar.

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!

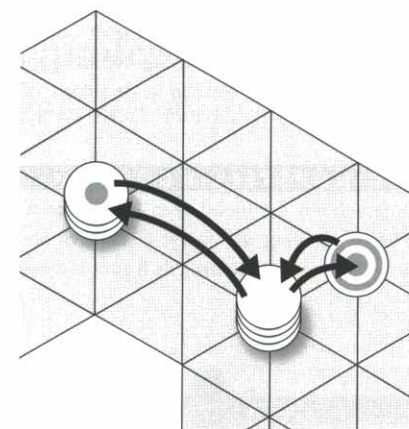


Diagram 3: een enkel stuk kan op een stapel springen en omgekeerd. Ook stapels kunnen op elkaar springen.

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 laatst 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 fi guur hieronder.

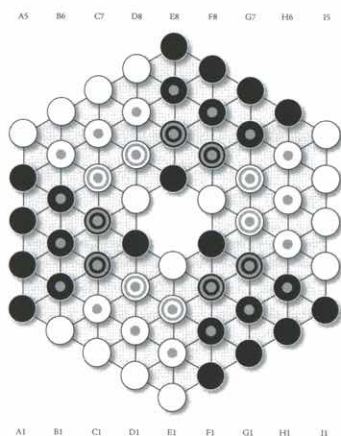


Diagram 4: vooraf bepaalde beginopstelling.

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 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 Tzaras 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.

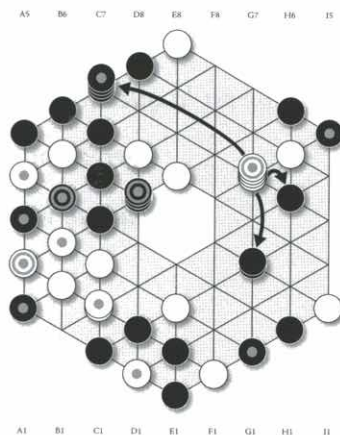


Schéma 2 : la flèche montre les pièces noires qui peuvent être prises par le Tzaar blanc.

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).

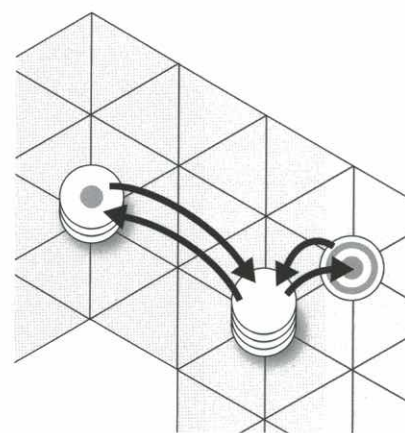


Schéma 3 : une pièce simple peut sauter sur un empilement (de n'importe quelle taille) et vice versa ! Aussi, les empilements peuvent sauter l'un sur l'autre.

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 :

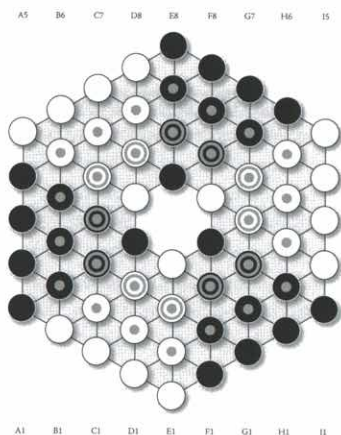


Schéma 4 : position de départ prédéterminée.

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 !