



Talat

Shita Turx

Комплектация

3 игровых поля с 2 цветными стартовыми линейными площадками для каждого игрока
27 башен
(9 серого цвета, 9 черного цвета и 9 белого цвета)



Начало игры

Каждый игрок получает по 9 башен одного цвета. Игровые поля образуют треугольник, чтобы каждому игроку были доступны оба поля с его стартовыми линейными площадками. Первую игру начинает самый старший игрок. Все последующие игры начинает всегда победитель предыдущей игры.

Внимание! Если вы играете в «Талат» вдвоем, обратите внимание на дополнительные правила.

Порядок игры

1. Расстановка
2. Ход или захват
3. Конец игры

1. Расстановка

Игроки по очереди расставляют по одной 9 башен на стартовых квадратах своих стартовых площадок до тех пор, пока все башни не окажутся на игровом поле. После расстановки всех башен у каждого игрока должна остаться одна свободная клетка на стартовой площадке.

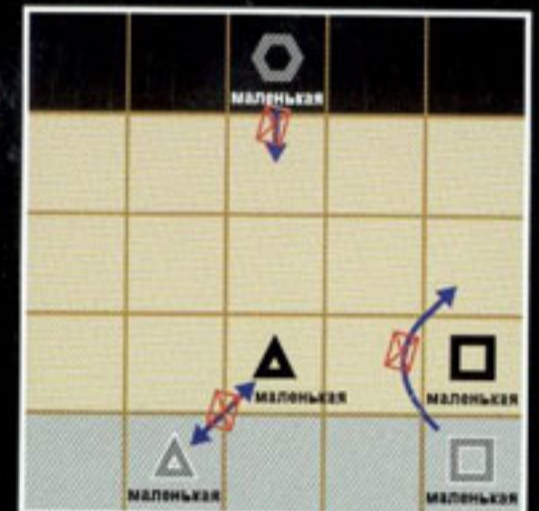
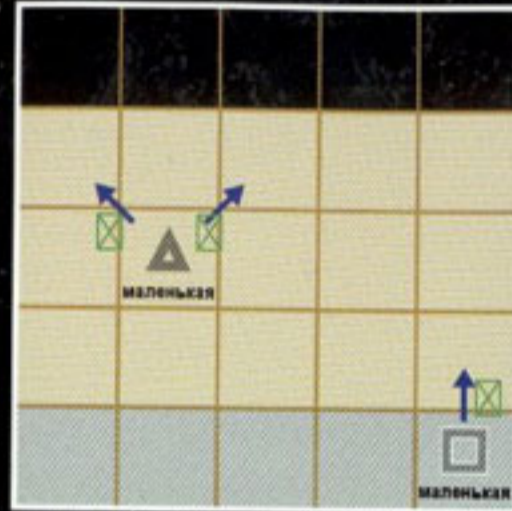
Внимание! На одной клетке не может находиться более одной башни.

2-х игровых полей какие башни будут находиться. После расстановки башен уже нельзя менять их местами на данном этапе игры.

2. Ход или Захват

ХОД

По очереди игрок передвигает одну из своих башен ровно на одну клетку вперед. Башню можно передвигать по прямой линии вперед или по диагонали. Клетка, на которую передвигается башня, не должна быть занята другой башней.



Внимание! Нельзя пропускать свой ход, перепрыгивать через башню или двигаться назад.

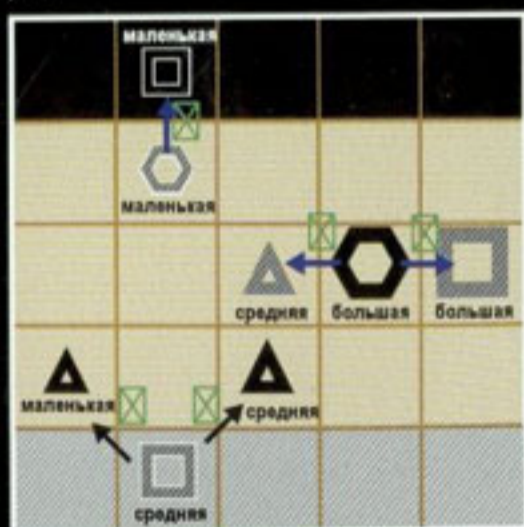
Поочередно каждый игрок передвигает только по одной из своих башен на одном из игровых полей. Не все башни игрока должны сместиться со стартовой площадки. Если игроку удалось передвинуть свою башню на противоположную сторону стартовой площадки противника, то он оставляет ее там.

ЗАХВАТ

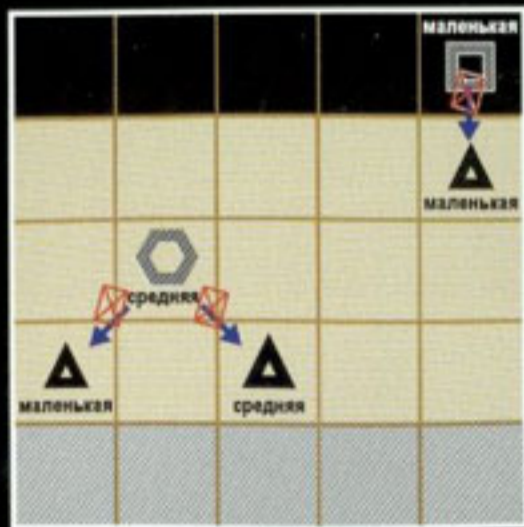
Если башня находится на позиции рядом с башней противника (сбоку, спереди или по диагонали), то башня противника может быть захвачена в следующих случаях:

1. Башня может захватить любую башню противника, которая на один уровень меньше. Большие башни захватывают башни средних размеров, но не маленькие. Средние башни захватывают маленькие.
2. Если две башни одинаковой высоты, то башня с большим количеством сторон (углов) захватывает башню с меньшим количеством сторон (углов). Таким образом, шестигранные башни захватывают четырех- и трехгранные башни. Четырехгранные башни захватывают трехгранные.
3. Башни одинаковой высоты и формы не могут быть захваченными.
4. **Правило Давида и Голиафа:** Маленькая трехгранная башня может захватить большую шестигранную башню!

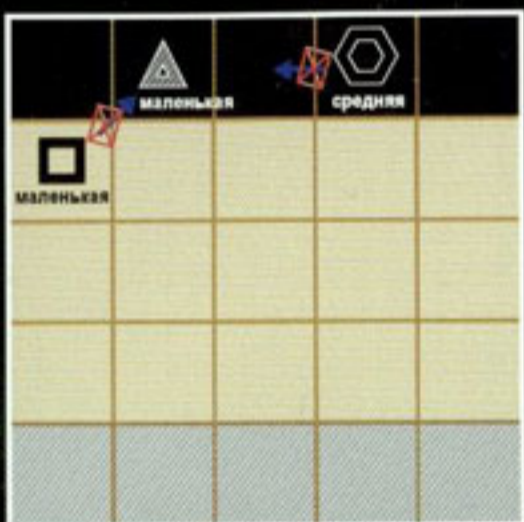
перед игроком, который ее захватил. А башня игрока теперь занимает место на клетке, с которой захваченная башня была удалена.



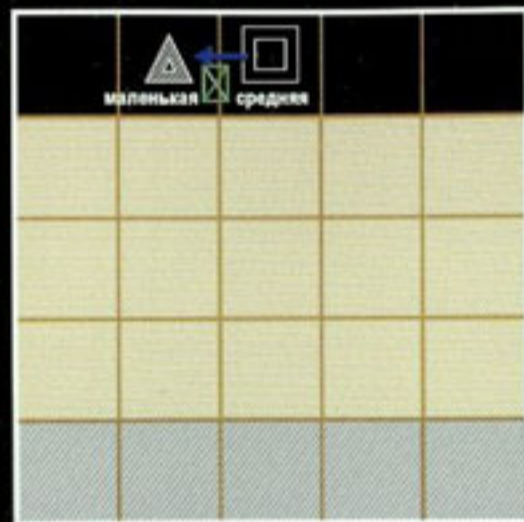
Захват возможен



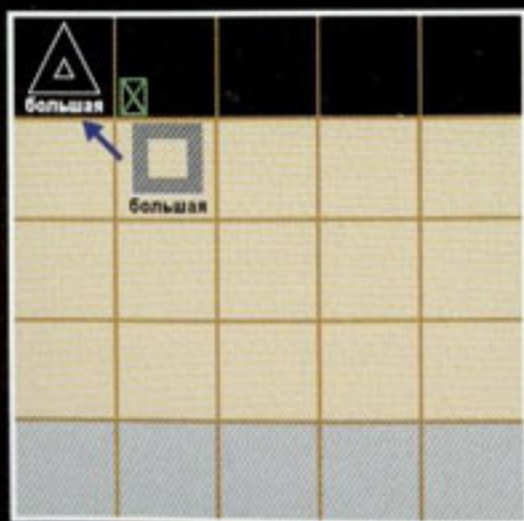
Захват не возможен



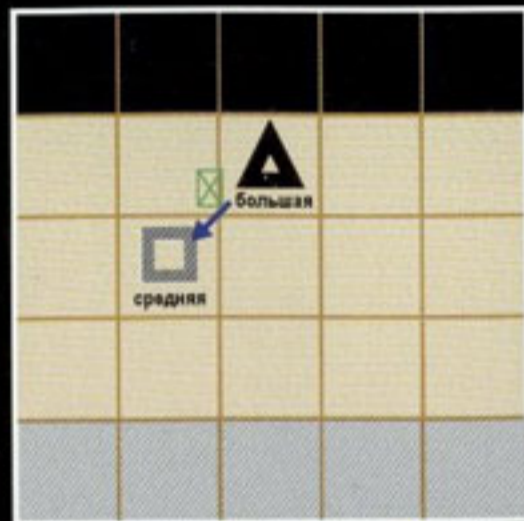
Трехгранная башня в безопасности



Черная может захватить Серую



Серая может захватить Черную



Черная может захватить Серую

Внимание!

Не обязательно захватывать башни противника.

Нельзя захватывать свои собственные башни.

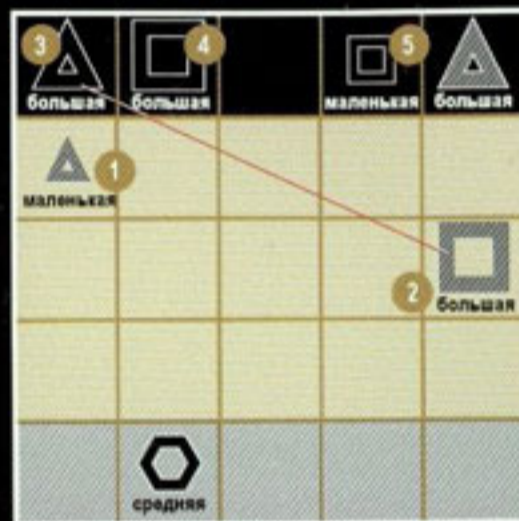
Башня на стартовой площадке противника тоже может

3. Конец игры

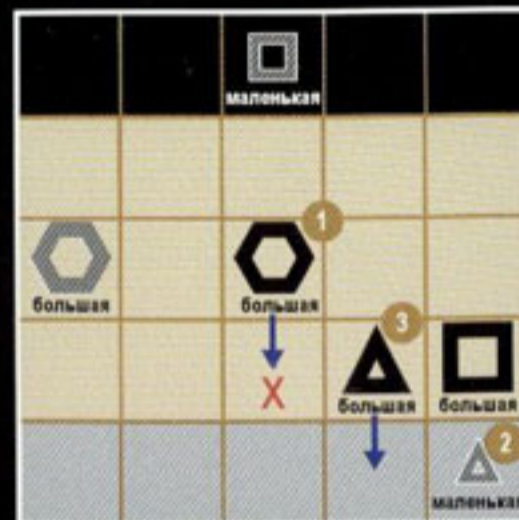
Если на игровом поле не осталось вариантов для захвата, то это игровое поле «закрывается». Игроки больше не могут передвигать свои башни на «закрытом» игровом поле. Игра заканчивается, если два из трех игровых полей «закрываются».



Игровое поле «закрывается». Башни противников прошли мимо друг друга. Теоретически башня 1 не сможет захватить башню 2.



Игровое поле «закрывается». Башня 2 не может захватить башню 3, так как они удалены друг от друга. Башни 3 и 4 не могут захватить башню 1, так как она в 2 раза меньше.



Башня 1 может теоретически быть захвачена башней 2 (по правилу Давида и Голиафа). Для того чтобы это произошло, башня 3 должна переместиться на указанную позицию. Однако если башня 1 переместится вперед, игровое поле будет «закрывается». В некоторых случаях во время игры может возникнуть ситуация, когда захват башен больше невозможен. Например, если все башни игроков уже прошли мимо друг друга, или все башни одного цвета уже захвачены.

Как только игрок понимает, что захват больше не возможен на данном игровом поле, оно «закрывается». Ни одна из башен на «закрытом» игровом поле не может больше быть передвинута.

Внимание! Если теоретически захват возможен, игра должна

Подсчет очков

Каждая захваченная башня независимо от ее размера или формы приносит 5 очков. Каждая башня на стартовой площадке противника приносит дополнительно 3 очка. Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает. В случае ничьей победитель игры не один.

ПАЛАТ glix gvolx

Дополнительные правила игры:

Расстановка

Сначала башни воображаемого третьего игрока «Цихина» (в переводе с арабского «дух») расставляются на игровом поле обоими игроками. По очереди игроки ставят по одной башни Цихина на клетки стартовых площадок одного цвета до тех пор, пока все 8 башен не будут расставлены. Девятая башня Цихина «выбывает» из игры! Теперь каждый игрок поочередно расставляет свои башни одну за другой, как в стандартной игре.

Ход и Захват

Игрок, который последним расставил свои башни, начинает игру. Игроки поочередно совершают ходы и захваты, как в стандартной игре.

Каждый игрок по очереди имеет право:

- передвинуть или захватить башню на игровом поле Цихина с помощью своей башни;
- передвинуть или захватить башню на игровом поле противника с помощью своей башни;
- передвинуть или захватить башню на игровом поле противника с помощью башни Цихина.

Внимание! Захваченные башни ставятся перед игроком, который их захватил, независимо от того были ли они захвачены с помощью его собственной башни или башни Цихина. Нельзя захватывать свои собственные башни с помощью башен Цихина.

Подсчет очков

Подсчет очков осуществляется также как и при стандартной игре. Дополнительные 3 очка приносят каждая башня Цихина на стартовой площадке противника.

Graphic design: HUCH! & friends
Author: Bruce Whitehill
© 2011/2012 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de



Manufactured for and distributed by
BONDIBON CREATURES CO., LTD.,
Hong Kong. Made in China.

8+ RUS

