

TZAAR

«Devo rafforzare me stesso o indebolire il mio avversario?»: questa è la difficile domanda che dovrai porti ad ogni turno.

Contenuto

- 1 tabellone di gioco
- 30 pezzi bianchi: 6 Tzaar, 9 Tzarra e 15 Tott
- 30 pezzi neri: 6 Tzaar, 9 Tzarra e 15 Tott
- 1 libro delle regole

A. Preparazione

1. Posizionare il tabellone tra i giocatori in modo che due vertici opposti puntino i giocatori.
2. Mettere tutti i pezzi in modo casuale sul tabellone. Le intersezioni costituiscono l'area di gioco e sono d'ora in avanti indicati come incroci. Quando tutti i 60 pezzi sono sul tabellone, tutti gli incroci sono occupati.
3. Sorteggio per il colore. Inizia il Bianco.

Nota: se non ti piace iniziare con una posizione di partenza casuale, vedere i punti G e H più sotto.

B. Obiettivo

Ci sono due modi per vincere:



1. I giocatori hanno 3 tipi di pezzi: Tzaar, Tzarra e Tott. Questi 3 tipi rappresentano una trinità: l'uno non può esistere senza gli altri. In qualsiasi momento è necessario avere sul tabellone almeno un pezzo di ogni tipo. In altre parole, il primo modo per vincere è fare in modo che il vostro avversario esaurisca gli Tzaar o gli Tzarra o i Tott.
2. In ogni turno, i giocatori sono obbligati a catturare almeno un pezzo avversario. Quindi il secondo modo per vincere è quello di mettere l'avversario in una posizione in cui non può catturare alcuno dei vostri pezzi rimasti sul tabellone.

C. L'inizio: 1 mossa

Per iniziare il gioco, il Bianco fa una mossa. Il Bianco deve utilizzare questa mossa per fare

una cattura. Le regole per la cattura sono molto semplici: scegliere uno dei tuoi pezzi (di qualsiasi tipo) e spostarlo in un incrocio adiacente occupato da un pezzo avversario (di qualsiasi tipo). Togliete il pezzo avversario dal tabellone e mettere il vostro in quell'incrocio. Il pezzo avversario è fuori dal gioco.

D. La partita: 2 mosse per turno

Dopo che il Bianco ha iniziato la partita con una sola mossa, i giocatori hanno sempre due mosse per turno.

La prima mossa di un turno

1. La prima mossa è sempre una "cattura forzata". È necessario catturare! È possibile catturare un pezzo in un incrocio adiacente, ma durante il corso del gioco sempre più incroci si svuoteranno. Si può anche catturare muovendo un pezzo in linea retta di un qualsiasi numero di incroci vuoti, fino al primo incrocio occupato da un pezzo avversario. Prendete il pezzo avversario dal tabellone e mettete il vostro pezzo in quell'incrocio. (Vedi figura 2.) Il pezzo dell'avversario esce dal gioco.
2. Per quanto riguarda la cattura, non c'è alcuna differenza tra Tzaar, Tzarra e Tott. Ogni pezzo può catturare qualsiasi altro pezzo, fin tanto che il pezzo catturante non è meno forte del pezzo che si vuole catturare.
3. La forza di un pezzo non è determinata dal suo tipo, ma dalla sua altezza. All'inizio ci sono solo pezzi singoli, il che significa che tutti i pezzi sul tabellone sono ugualmente forti. Ma potete rafforzare i vostri pezzi durante il gioco impilandoli uno sopra l'altro. Una pila da due pezzi è in grado di catturare ogni pezzo singolo e ogni pila da due pezzi del colore opposto; una pila da tre pezzi può catturare qualsiasi pezzo singolo, ogni pila da due pezzi e ogni pila da tre pezzi del colore opposto, e così via.
4. Tutti i pezzi sul tabellone si muovono allo stesso modo. Un pezzo singolo ha la mobilità di una pila da due, tre o più pezzi.

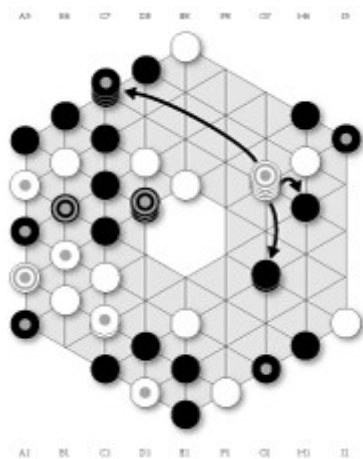


Figura 2. Le frecce indicano quali pezzi neri possono essere catturati dallo Tzaar bianco.

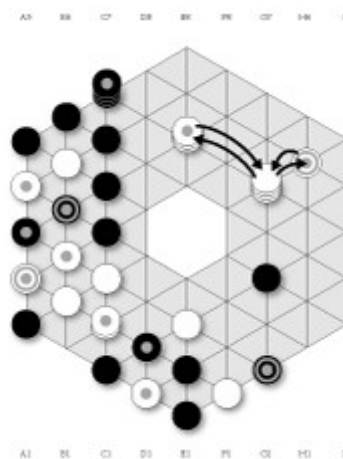


Figura 3. Un pezzo singolo può salire su una pila (di qualsiasi altezza) e viceversa! Inoltre, le pile possono salirsi in cima a vicenda.

La seconda mossa di un turno

Per la seconda mossa, è necessario scegliere tra tre possibilità: a) eseguire una seconda cattura, b) rafforzare uno dei tuoi pezzi (o pile), o c) passare.

a) Una seconda cattura

1. Per effettuare una seconda cattura valgono le stesse regole della prima.
2. Potete eseguire la seconda cattura con lo stesso pezzo (o pila) che ha fatto la prima o con un altro pezzo (o pila).

b) Rafforzare un pezzo

1. Per rafforzare un pezzo (o pila), basta salire in cima con un altro pezzo (o pila) del vostro colore. Puoi salire su uno dei tuoi pezzi (o pile) in un incrocio adiacente o in un incrocio che si può raggiungere muovendo in linea retta di un qualsiasi numero di incroci vuoti. Quindi, per rafforzare un pezzo, si hanno esattamente le stesse possibilità di movimento della cattura.
2. Non c'è limite al numero di pezzi che possono essere impilati. Non importa quanto alta sia, una pila è sempre considerata come "un'entità". Deve sempre essere spostata in blocco e catturata in blocco.
3. Qualsiasi dei tuoi pezzi o pile può saltare su uno qualsiasi dei tuoi altri pezzi o pile. Ad esempio, un singolo Tzaar può saltare su una pila con una Tott sulla parte superiore e viceversa. (Vedi figura 3.)
4. Solo il pezzo in cima alla pila conta per i diversi tipi di pezzi in gioco. Ad esempio, se si mette un Tott sulla cima di uno Tzaar, lo stack conta solo come Tott (sebbene lo Tzaar sia ancora in gioco come parte della pila).

c) Passare

Non siete obbligati a utilizzare la seconda mossa. Se decidi di passare, basta dire al tuo avversario che è di nuovo il suo turno.

Nota: non si può mai saltare la prima mossa (cioè la cattura forzata) di un turno!

E. Per chiarezza

1. Un pezzo (o pila) non può mai essere spostato in un incrocio vuoto. Una volta che un incrocio è vuoto, rimane tale fino alla fine del gioco.
2. Un pezzo (o pila) non può mai saltare oltre uno o più pezzi (o pile). Può essere spostato solo attraverso incroci vuoti.
3. Il tabellone non ha l'incrocio centrale. I pezzi non possono essere spostati attraverso il centro.
4. Le pile possono essere costituite solo da pezzi dello stesso colore.
5. È necessario rispettare l'ordine delle mosse: prima la cattura forzata, poi una a scelta tra le tre possibilità per la seconda mossa.

F. Fine del gioco

Un giocatore vince la partita sia quando riesce a catturare l'ultimo pezzo di uno dei tre tipi dell'avversario, sia quando mette il suo avversario in una posizione da non poter più eseguire la cattura forzata.

Promemoria: solo i pezzi singoli e i pezzi sulla cima delle pile contano quando si controlla la presenza dei tre tipi di pezzi. I pezzi nelle pile non contano.

G. Posizione di partenza

Se non ti piacciono le posizioni iniziali casuali, metti i pezzi sul tabellone secondo il seguente schema:

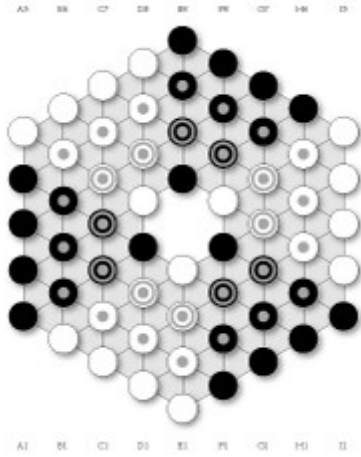


Figura 4. Posizione iniziale fissa.

H. Versione da torneo

Quando si gioca la versione da torneo, il gioco inizia con un tabellone vuoto. I giocatori, a turno, mettono uno dei loro pezzi dopo l'altro sul tabellone. I pezzi possono essere immessi sul tabellone in qualsiasi ordine e puoi passare da un tipo di pezzo ad un altro tutte le volte che vuoi.

Quando tutti i pezzi saranno sul tabellone, tutti gli incroci saranno occupati e il gioco inizia, secondo le regole sopra descritte.

Buon divertimento!