

## Правила настольной игры

**TZAAR**

Автор игры: Крис Бурм (Kris Burm)

Перевод на русский язык: Екатерина Гаврилова, ООО «Игровед» ©

**Защищайте своё трио!***TZAAR — вторая игра проекта GIPF для 2 участников.*

*Главный вопрос, на который предстоит отвечать игрокам перед каждым ходом: «Стоит ли усилить свою позицию или ослабить позицию оппонента?»*

**КОМПОНЕНТЫ**

- 1 игровое поле
- 30 белых фишек: 6 Tzaar, 9 Tzarra и 15 Tott
- 30 чёрных фишек: 6 Tzaar, 9 Tzarra и 15 Tott
- 1 мешочек

**ЦЕЛЬ ИГРЫ**

Есть 2 способа победить в игре:

1. У каждого игрока есть фишки трёх видов: 6 Tzaar, 9 Tzarra и 15 Tott. Эти 3 вида фишек не могут существовать друг без друга. Игроки должны следить за тем, чтобы на поле оставалась хотя бы одна их фишка каждого вида. Другими словами, **первый способ победить – это оставить соперника без фишек одного из видов.**
2. В свой ход каждый из игроков обязан захватить хотя бы одну фишку соперника. Таким образом, **второй способ победить — это создать ситуацию, при которой соперник больше не сможет захватывать ваши фишки.**



**Рисунок 1:** 3 вида фишек (слева направо): Tzaar, Tzarra и Tott

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

1. Поместите игровое поле между участниками короткой стороной к игрокам.
2. Разместите все фишки на игровом поле в случайном порядке. Пересечения линий называются местами – именно на них необходимо выставлять фишки. Когда все 60 фишек будут выставлены на игровое поле, свободных мест на нём не останется.
3. Участники случайным образом определяют цвет, которым каждый из них будет играть. Игрок с белыми фишками ходит первым.

**Примечание:** если вы не хотите размещать фишки на поле в случайном порядке, то можете воспользоваться предложенной первоначальной расстановкой (см. далее).

### **НАЧАЛО ИГРЫ: ПЕРВОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ**

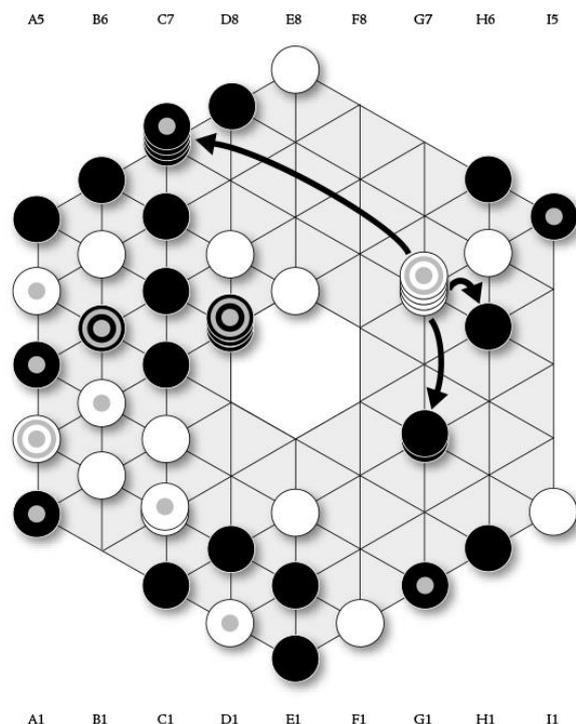
Чтобы начать игру, участник с белыми фишками **должен** совершить одно перемещение — и тем самым захватить фишку. Правила захвата очень просты: игрок берёт любую из своих фишек (независимо от вида) и передвигает её на соседнее место, на котором находится фишка соперника (также независимо от её вида). Игрок забирает фишку соперника с поля и кладёт свою фишку на её место. Таким образом, фишка соперника убирается из игры.

### **ПРОЦЕСС ИГРЫ: 2 ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ЗА ХОД**

После того, как участник с белыми фишками начал игру, совершив одно перемещение, **каждый из игроков должен будет совершать по 2 перемещения за ход.**

### **ПЕРВОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЗА ХОД**

1. Первым перемещением всегда должен являться захват фишки. Игрок **обязан** его совершить! Участник имеет право захватывать фишки на соседних местах, но в процессе игры всё больше и больше мест будут освобождаться. Поэтому игрок может передвинуть свою фишку по прямой линии на любое число свободных мест до первого занятого места, на котором должна находиться фишка соперника. Игрок забирает её с поля и кладёт свою фишку на её место (см. рисунок 2). Таким образом, фишка соперника убирается из игры.
2. При захвате фишек их виды (Tzaar, Tzarra и Tott) не имеют значения. Фишка любого вида может захватить любую другую, если она, **по крайней мере, не слабее** той, которую хочет захватить.
3. Сила фишек определяется не видом, а их **высотой**. В начале игры на поле только отдельные фишки, т. е. все они имеют одинаковую силу. Но в процессе игры участники могут делать свои фишки сильнее, ставя их друг на друга. Столбик из 2 фишек может захватить любую отдельную фишку или столбик из 2 фишек другого цвета; столбик из 3 фишек может захватить любую отдельную фишку, столбик из 2 или 3 фишек другого цвета и так далее.
4. Все фишки на игровом поле перемещаются одинаково. Отдельные фишки могут передвигаться так же, как и столбики из 2, 3 или больше фишек.



**Рисунок 2:** стрелками показано, какие чёрные фишки может захватить данная белая фишка Tzaar.

## ВТОРОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЗА ХОД

Для второго перемещения игрок должен выбрать один из 3 возможных вариантов:

- совершить ещё один захват, или
- сделать одну из своих фишек (или столбиков) сильнее, или
- спасовать.

### 1. Совершить ещё один захват

1) Применяются те же правила захвата фишек.

2) Игрок может совершить второй захват той же фишкой (или столбиком), что и первый, а может и другой.

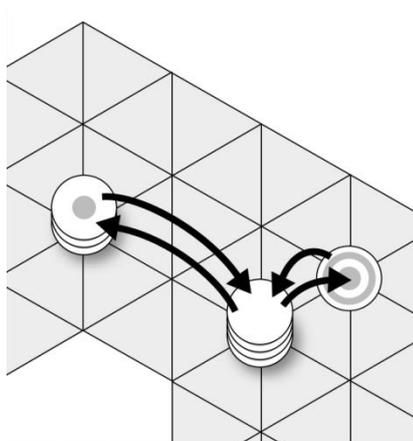
### 2. Сделать одну из своих фишек (или столбиков) сильнее

1) Чтобы сделать фишку (или столбик) сильнее, игрок должен поставить её на другую свою фишку (или столбик). Поставить фишку (или столбик) можно на соседнее место или, передвинув её по прямой линии на любое число свободных мест, на первое занятое место. Таким образом, для усиления своих фишек игроки имеют те же возможности перемещения, что и для захвата.

2) В столбике может быть любое число фишек. Независимо от числа фишек в нём, столбик всегда считается единым целым: он перемещается и захватывается только целиком.

3) Любые фишки или столбики можно поставить на любые другие. Например, отдельную фишку Tzaar можно поставить на столбик с фишкой Tott наверху, и наоборот (см. рисунок 3).

4) Игроки должны следить за тем, чтобы на поле оставалась хотя бы одна их фишка каждого вида — однако учитывается только верхняя фишка каждого столбика. Например, если игрок ставит фишку Tott на фишку Tzaag, столбик считается только как Tott (несмотря на то, что фишка Tzaag является частью этого столбика).



**Рисунок 3:** отдельную белую фишку можно поставить на столбик, и наоборот! Также столбики можно поставить друг на друга.

### 3. Спасовать

Игрок не обязан совершать второе перемещение за ход. Если он решает спасовать, то ход переходит к его сопернику.

**Примечание:** спасовать в начале хода (т.е. не совершить первое перемещение – захват фишки) нельзя!

### НЕСКОЛЬКО УТОЧНЕНИЙ

1. Фишку (или столбик) нельзя передвинуть на свободное место. Если место освобождается, оно остаётся незанятым до конца игры.
2. Фишка (или столбик) не может «перепрыгивать» через другие фишки (или столбики). Её можно передвигать только по свободным местам.
3. В центре игрового поля места нет. Через центр нельзя передвигать фишки.
4. Столбики должны состоять из фишек одного и того же цвета.
5. Игроки должны соблюдать порядок перемещений: сначала обязательно захватить фишку, а затем выбрать один из 3 возможных вариантов второго перемещения.

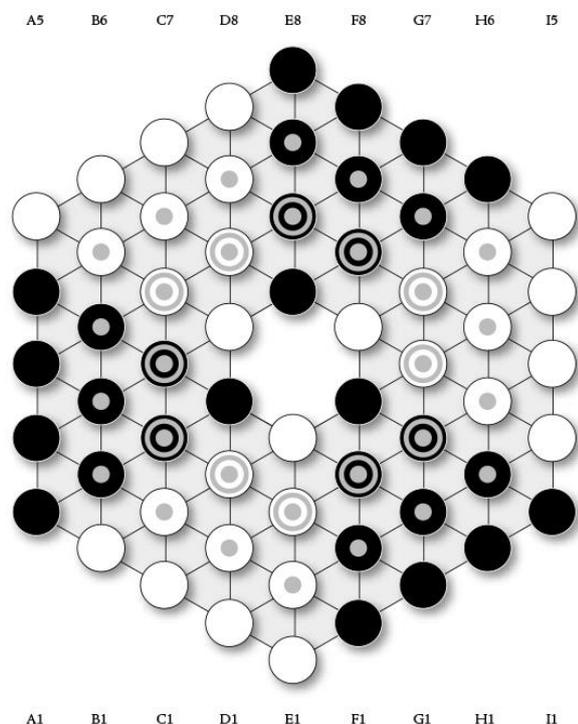
### КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает игрок, которому удаётся оставить соперника без фишек одного из 3 видов (т.е. захватить его последнюю фишку одного из видов) или создать ситуацию, при которой оппонент больше не сможет захватывать фишки.

**Помните:** только отдельные фишки и верхние фишки столбиков учитываются, когда игроки проверяют присутствие у себя фишек всех 3 видов. Фишки в столбиках не учитываются.

## ПЕРВОНАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

Если вы не хотите размещать фишки на поле в случайном порядке, то можете расположить их, как показано на рисунке.



**Рисунок 4:** фиксированная первоначальная расстановка.

## ТУРНИРНЫЕ ПРАВИЛА

В этой версии в начале игры поле пустое. По очереди участники начинают выставлять на поле по одной своей фишке. Фишки можно выставлять в любом порядке (независимо от их вида) на любые свободные места. Когда все фишки будут выставлены на игровое поле, свободных мест на нём не останется. Далее начинается игра по тем же правилам.

**Приятной игры!**