

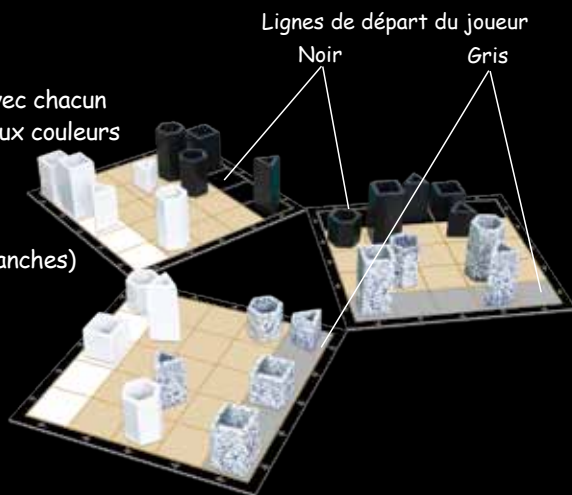


# Talari

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

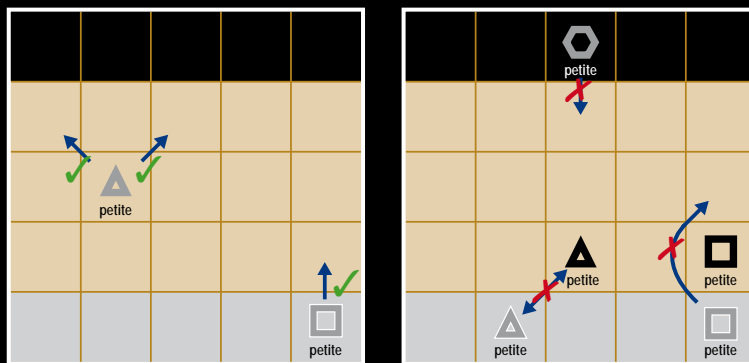
Au début de la partie, les joueurs placent à tour de rôle l'une de leurs 9 tours sur les cases de départ de leurs propres lignes, jusqu'à ce que toutes les tours aient été placées. Une fois en place, il reste à chaque fois un emplacement libre sur les lignes de départ.

**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.

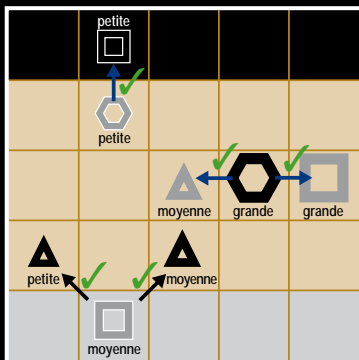
**Remarque :** Un joueur ne pouvant déplacer qu'une seule tour par tour, il ne peut donc agir que sur un plateau à la fois. Il ne faut donc pas quitter la ligne de départ avec toutes ses tours au cours de la partie. Si un joueur amène une de ses tours jusqu'à une ligne de départ adverse, elle y reste.

#### PRISE

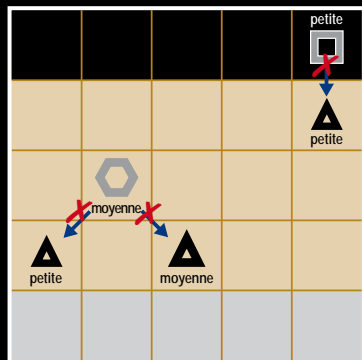
Si une tour s'arrête sur une case voisine d'une autre tour, latéralement, tout droit ou en diagonale, il peut la prendre aux conditions suivantes :

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 !

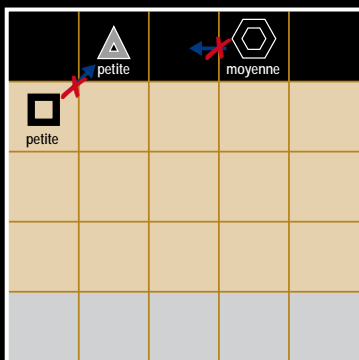
Il faut donc d'abord comparer la **taille**, puis le **nombre de côtés** des tours. Le joueur qui prend une tour la retire du plateau et la place devant lui. Sa tour prend alors la place devenue libre sur le plateau.



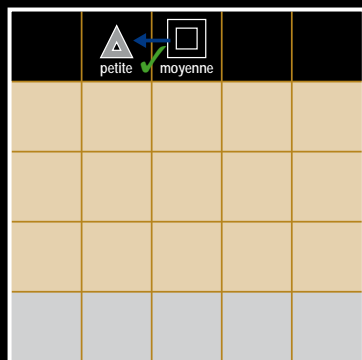
Prise possible



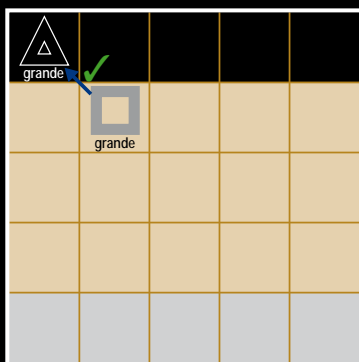
Prise impossible



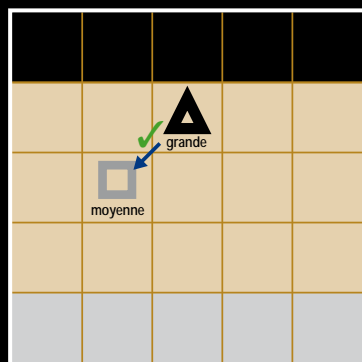
La tour triangulaire est en sécurité



Gris peut être pris



Noir peut être pris



Gris peut être pris

#### Attention :

Une prise n'est pas obligatoire.

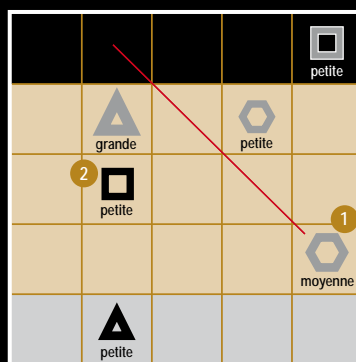
Il n'est pas permis de prendre une de ses propres tours.

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

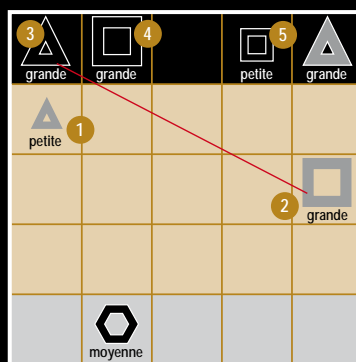
### 3. Fin de la partie

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.

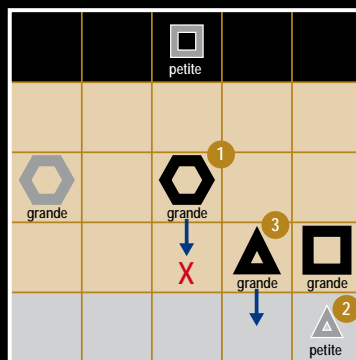
Dès qu'un joueur constate qu'il ne reste plus un seul coup possible sur un plateau, celui-ci est **figé**. Aucune tour ne peut plus être déplacée jusqu'à la fin de la partie. Dès que 2 des 3 plateaux sont figés, la partie est terminée.



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<sup>e</sup> 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](http://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.