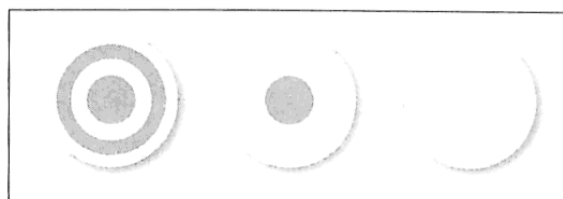


*“Devrais-je me faire plus fort, ou affaiblir mon adversaire?”  
Telle est la question que vous devrez vous poser  
à chacun de vos tours.*

### 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 livret de règles



**Schéma 1** : les trois types de pièces, de gauche à droite : Tzaar, Tzarra et Tott.

### A 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 **G.** ou **H.** ci-dessous.

### 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 em-**

**mener 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.**

### C 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.

### D LA PARTIE : DEUX COUPS PAR TOUR

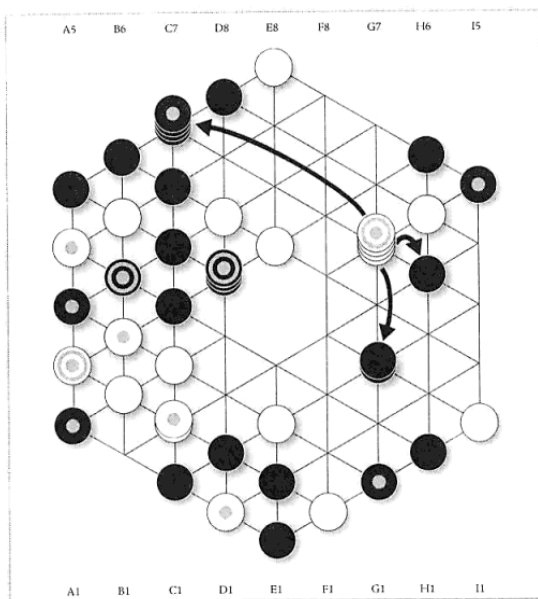
Une fois la partie lancée par le coup unique de Blanc, **les joueurs jouent toujours deux coups par tour.**

#### 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.

- En ce qui concerne la prise, il n'existe aucune différence entre les Tzaars, les Tzarras 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.
- 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.

- Toutes les pièces en jeu se déplacent de la même façon. Une pièce simple demeure aussi mobile que tout empilement de deux, trois ou davantage de pièces.

### LE DEUXIÈME COUP D'UN TOUR

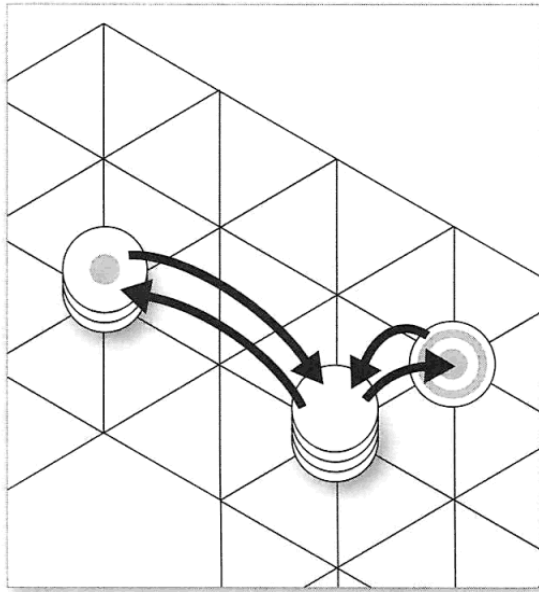
Pour votre deuxième coup, vous devez choisir l'une des 3 possibilités suivantes : **a)** effectuer une deuxième prise, **b)** rendre l'une de vos pièces (ou l'un de vos empilements) plus puissant(e), ou **c)** passer.

#### a) Une deuxième prise

- Les règles sont les mêmes que celles de votre premier coup.
- 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

- 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.
- 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.
- 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.**)
- 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 !

## E 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.

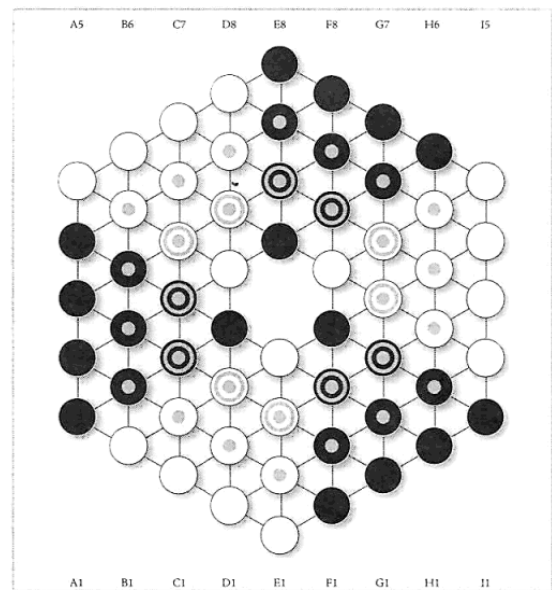
## F FIN DE LA PARTIE

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**.

## G 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.

## H 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 !**