

# Talat

Üçün Gücü

## İçindekiler

- 3 adet oyun alanı (her birinde 2 oyuncunun renginden, 2 başlama çizgisi vardır)
- 27 kule (her bir oyuncu için 9 kule. Renkler: siyah, beyaz ve gri)



## Hazırlık

Her bir oyuncu kendi rengindeki 9 kuleyi alır. Oyuncuların kendilerine ait oyun alanlarındaki başlangıç çizgilerine rahatça ulaşabilmeleri için oyun alanları ortada üçgen oluşturacak şekilde yerleştirilir. En büyük oyuncu oyuna başlar. Birden fazla oyun oynandığında son oyunun galibi her zaman yeni oyuna başlayan ilk oyuncu olur.

**Dikkat:** Eğer Talat'ı iki oyunculu oynarsanız, sayfa 3'deki ek kurallarla birlikte aynı temel kuralları uygulayın.

## Oyunun akışı

1. Hazırlık
2. Hamle yapma ve ele geçirme
3. Oyunun sonu

## 1. Hazırlık

Oyuncular tüm kuleler yerleştirilinceye kadar kendilerine ait başlangıç sıralarına 9 adet kuleyi birer birer sırayla dizebilirler. Tüm kuleler yerleştirdiğinde her bir oyuncunun başlangıç çizgilerinden birinde bir boş kare kalmalıdır.

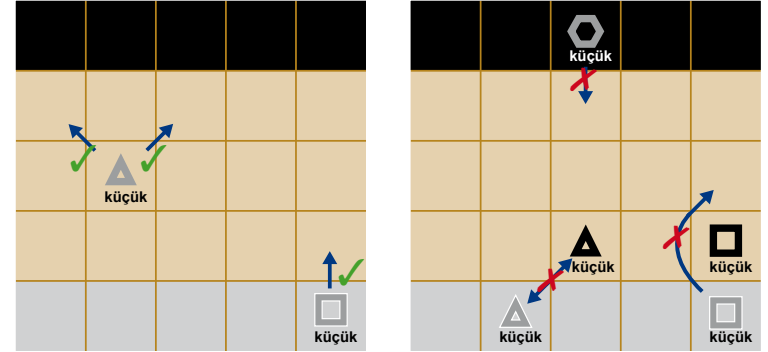
**Dikkat:** Her bir kareye yalnızca bir kule konulabilir. Hangi kuleyi hangi oyun alanının üzerine koymak istediğinize karar vermek

zorundasınız. Hazırlık aşamasında bir kule bir oyun alanına yerleştirildiğinde bu kule alınıp başka bir yere konamaz!

## 2. Hamle yapma ve ele geçirme

### HAMLE YAPMA

Hamle sırası gelen oyuncu kulelerinden birini bir adım ileri, düz veya çapraz olarak, üzerinde kule olmayan bir kareye ilerletebilir.



**Dikkat:** Hamle sıranızı 'pas' geçemezsiniz; mutlaka oynamak zorundasınız. Bir kuleyi geriye hareket ettirmek veya başka bir kulenin üzerinden atlamak yasaktır. Her seferinde kendi kulelerinizden yalnızca birini oynayabildiğiniz için her turda yalnızca bir oyun alanı üzerinde oynayabilirsiniz. Tüm kulelerinizi başlangıç sırasından hareket ettirmek zorunda değilsiniz.

Eğer rakibinizin başlangıç sırasına bir kule ulaştırırsanız, bu kule ele geçirilmezse veya ele geçirmek üzere yanlara hareket etmezse ulaştığı karede kalır (aşağıya bakınız).

### ELE GEÇİRME

Rakip kuleyi, eğer kulelerinizden birinin tam veya çapraz önünde veya iki yanınızdan birinde duruyorsa, aşağıda açıklandığı gibi büyüklüğüne ve şekline bağlı olarak ele geçirebilirsiniz:

1. Bir kule kendinden bir boy küçük herhangi bir kuleyi ele geçirebilir. Bu nedenle, en büyük kuleler herhangi orta boy bir kuleyi ele geçirebilir, fakat en küçük kuleleri ele geçiremez. Orta boy bir kule herhangi bir küçük kuleyi ele geçirebilir.
2. Eğer iki kule aynı boydaysa, kenar sayısı daha fazla olan kule kenar sayısı daha az olan kuleyi ele geçirebilir. Bu nedenle, altı kenarlı kuleler dört veya üç kenarlı kuleleri, dört kenarlı kuleler de üç kenarlı kuleleri ele geçirebilir.
3. Bu nedenle, bir kule kenar sayıları aynı olan, aynı boydaki başka bir kuleyi ele geçiremez.
4. **Davud-ve-Golyat kuralı:** Küçük üç kenarlı kule, altı kenarlı en büyük kuleyi ele geçirebilir.

Bir kuleyi ele geçirdiğinizde, bu kuleyi önünüze koyun. Sizin kuleleriniz ele geçirilen bu kulenin yerinde kalır.



## Puanlama

Ele geçirilmiş her kule, şekli ve büyüklüğü dikkate alınmaksızın, 5 puan değerindedir. Rakibinin başlangıç sırasında hamlesi sona eren her kule 3 puan değerindedir. En yüksek puanı olan oyuncu oyunu kazanır. Eşitlik durumunda kuleler karşılaştırılır. Diğer eşit oyuncuların kulelerinden rütbece daha yüksek kuleye sahip olan oyuncu eşitliği bozar ve oyunu kazanır. Eğer bu durumda da eşitlik bozulmazsa oyunu eşitlik durumundaki tüm oyuncular kazanmış olur!

## İki oyuncu için Talat

Oyun aşağıdaki değişiklikler dikkate alınarak yukarıda açıklandığı gibi oynanır:

### Hazırlık

İlk olarak, her iki oyuncu tarafından, hayali üçüncü bir oyuncunun kuleleri, ki bunlara "Zihin" ("ruh" un Arapçası) denilir, oyun alanına yerleştirilir. Her iki oyuncu, 8 Zihin kulesi de oyun alanına yerleştirilinceye kadar, sırayla aynı renkteki iki başlangıç sırasından birine Zihin kulelerinden birini yerleştirir. Dokuzuncu Zihin kulesi oyundan çıkarılır! Sonra her bir oyuncu, standart oyunda olduğu gibi, sırayla kendi kulelerini birer birer kendi başlangıç sıralarından birine koyarak yerleştirir.

### Hamle yapma ve ele geçirme

Oyun alanına en son kuleyi koyan oyuncu oyuna başlar. Oyun sırayla devam eder. Hamle yapma ve ele geçirme üç oyunculu oyundaki gibidir. Hamle sırası size gelince, ya kulenizi hareket ettirirsiniz ya da bir kuleyi ele geçirirsiniz. Bunları aşağıda açıklandığı gibi yapabilirsiniz:

- Sizin ve Zihin kulelerinin bulunduğu oyun alanında, kendi kulenizi kullanarak,
- Zihin kulelerinin ve rakibinizin bulunduğu oyun alanında, bir Zihin kulesi kullanarak,
- Sizin ve rakibinizin kulelerinin bulunduğu oyun alanında, kendi kulenizi kullanarak.

**Dikkat:** Ele geçirilmiş kuleler, oyuncunun kendi kulesiyle mi yoksa bir Zihin kulesiyle mi ele geçirmiş olmasına bakılmaksızın, ele geçiren oyuncunun önüne konur. Kendi kulelerinizi Zihin kuleleri ile ele geçiremezsiniz.

## Puanlama

Puanlama standart oyunda olduğu gibidir. Rakibin başlangıç sırasındaki her bir Zihin kulesi için ek üç puan kazanılır.

Yazar: Bruce Whitehill

Grafik tasarımı: HUCH! & friends

Türkçe Çeviri: N. Nur Sevenler (www.anne.com.tr)

Teşekkür: Yazar tavsiyeleri, oyunun testi ve oyun yönergelerinin Almancaya çevirisi için eşi Sybill'e teşekkürlerini sunar.

Üretici:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

D-89312 Günzburg

Item no. 877 468 B

© 2011/2012 HUCH! & friends

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. **Uyarı!** Küçük parçalar içerdiğinden dolayı yutulması veya solunum sistemine kaçma tehlikesi nedeniyle 3 yaşından küçük çocuklar için uygun değildir.