

# **Talat**

## **Contenu**

3 plateaux de jeu + un triangle de positionnement  
27 tours (9 de chaque couleur)  
1 règle

## **Préparation**

Installer les trois plateaux autour du triangle en faisant coïncider les couleurs des bords des plateaux avec celles des coins du triangle.

Chaque joueur prend 9 tours de sa couleur.

S'il y a deux joueurs, voir les règles spéciales à la fin.

## **But du jeu**

Les joueurs gagnent des points en capturant les tours adverses et en occupant une case de départ adverse. Le joueur qui a le plus de points en fin de partie a gagné.

## **Déroulement**

### 1. Mise en place

- Les joueurs placent à tour de rôle une de leurs tours sur une de leurs 10 cases de départ (près de la bande de sa couleur).
- Il reste une case de départ vide.

## 2. Déplacements

- A tour de rôle, les joueurs avancent une de leurs tours d'une case.
- Le joueur choisit la tour qu'il veut avancer sur l'un ou l'autre des plateaux.
- Les tours se déplacent horizontalement, verticalement ou en diagonale. Sa case d'arrivée ne doit pas être occupée par une autre tour.
- On ne peut ni renoncer à avancer, ni sauter par-dessus une tour.
- Si un joueur amène une tour jusqu'à la ligne de départ adverse, elle y reste.

## 3. Prises

Si une tour s'arrête sur une case voisine d'une tour adverse, latéralement ou en diagonale, elle prend la tour aux conditions suivantes :

- Une tour plus haute prend une tour ayant exactement un étage de moins qu'elle. Une grande tour prend une moyenne. Une moyenne prend une petite. Une grande ne prend pas une petite.
- Si deux tours sont de la même taille, celle qui possède le plus de côtés prend celle qui en a le moins. Une tour hexagonale prend une tour carrée ou triangulaire. Une tour carrée prend une tour triangulaire.
- Deux tours de même forme et de même hauteur ne peuvent pas se prendre.

- **Règle David et Goliath** (facultative): la petite tour triangulaire prend la grande hexagonale.

Le joueur qui prend une tour la place devant lui hors du plateau. Sa tour prend la place de la tour adverse qui a été prise.

### **Attention :**

- une prise n'est pas obligatoire,
- il n'est pas permis de prendre ses propres tours,
- une tour parvenue à la ligne de départ adverse peut toujours prendre ou être prise sans bouger,
- on ne peut pas capturer les tours qu'on a dépassées (en direction de la ligne adverse).

### **Fin de la partie**

Au cours de la partie, il se peut 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. Le plateau est alors figé. On ne peut continuer à jouer que sur les autres plateaux.

Quand les trois plateaux sont figés, la partie est terminée.

### **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.

En cas d'égalité, le joueur qui a pris la tour ayant la plus grande valeur est le gagnant, ou il y a plusieurs vainqueurs.

## **Talat à 2 joueurs**

### 1. Mise en place

On utilise les 3 plateaux.

Les joueurs commencent par mettre en place ensemble les tours du joueur imaginaire : le Zihin, (« esprit » en arabe). Ils placent 8 tours du Zihin. La 9<sup>ème</sup> est retirée du jeu.

Les joueurs placent ensuite leurs tours à tour de rôle.

### 2. Déplacements et prises

Mêmes règles que pour le jeu de base, mais le joueur a le choix entre :

- jouer sur le plateau du Zihin : déplacer une de ses tours ou prendre une tour du Zihin.
- jouer sur le plateau de son adversaire : déplacer une de ses tours ou prendre une tour de l'adversaire.
- avancer une tour du Zihin ou prendre une tour de son adversaire avec une tour du Zihin. Il garde alors la tour prise pour lui.

### 3. Décompte des points

Mêmes règles que pour le jeu de base, mais chaque joueur reçoit en plus 3 points par tour du Zihin amenée sur la ligne de départ adverse.