T

Z

A

A

R

**萨尔，扎拉，托特：三位一体！**

GIPF project *第二款游戏。双人对弈。*

*“我应该增强自己还是削弱对手？”*

*每个回合你都将询问自己这个棘手的难题。*

### A 棋具

* 1棋盘
* 30白方棋子：

6萨尔Tzaars，9扎拉Tzarras，15托特Totts

* 30黑方棋子：

6萨尔Tzaars，9扎拉Tzarras，15托特Totts

### B 游戏目标

**游戏有两种获胜方式：**

1/ 每位玩家有3种棋子：萨尔，扎拉，托特。3种棋子象征三位一体：它们不能没有彼此。在对局中你必须保证每种棋子在棋盘上至少存在一枚。换句话说，**第一种获胜方式是使你的对手失去萨尔，扎拉，托特的其中一种棋子。**

2/ 每个回合，玩家必须吃至少一枚对手的棋子。因此**第二种获胜方式是使你的对手无法吃你棋盘上的棋子。**





**图1：***3种棋子，从左到右：萨尔，扎拉，托特。*

T

Z

A

A

R

### C 准备

1/ 把棋盘放置在玩家中间。

2/ 把所有棋子随机放置在棋盘上。网格线交点构成**游戏区域 play area** 下文简称棋点。60枚棋子将填满所有棋点。

3/ 随机决定白方黑方。白方先手。

**注释：**如果你不喜欢随机布局，请阅读下文第**H**章与第**I**章。

盘上全部棋子强度都相等。但你可以在游戏中通过叠子来增强棋子。两枚棋子组成的叠子可以吃对手的单枚或两枚棋子组成的叠子；三枚棋子组成的叠子可以吃对手单枚，两枚或三枚棋子组成的叠子，以此类推。

4/ 棋盘上所有棋子移动方式相同。单枚棋子的移动方式与两枚，三枚甚至多枚棋子组成的叠子移动方式没有区别。

### D

**开局：**

**1行动**

开始游戏时，白方进行**一次行动。**白方这次行动**必须**吃子。吃子规则非常简单：选择你的一枚棋子（任意种类）移动到相邻的对手棋子（任意种类）占据的棋点。把对手的棋子从棋盘中移出然后把你的棋子放置在那个棋点上。对手的这枚棋子在这局游戏中不再被使用。

A5 B6 C7 D8 E8 F8 G7 H6 I5

### E

**游戏进行：**

**每个回合2行动**

白方开局仅能进行一次行动，在那之后**玩家每个回合都要进行两次行动。**

 **回合的第一次行动**



1/ 第一次行动是“强制吃子”。你**必须**吃子！你可以吃相邻棋点的棋子。随着游戏进行，棋盘会有越来越多的空棋点，你也可以沿着直线吃子。经过若干空棋点，移动到第一个对手棋子占据的棋点。把对手的棋子从棋盘中移出然后把你的棋子放置在那个棋点上。（**见图2**）。对手的这枚棋子在这局游戏中不再被使用。

2/ 在吃子上，萨尔，扎拉，托特没有区别。它们能相互吃子，只要棋子强度**大于等于**被吃棋子强度即可。

3/ 棋子强度与棋子种类无关，只与棋子**高度**有关。游戏开始时棋子都是单枚的，这意味着棋

A1 B1 C1 D1 E1 F1 G1 H1 I1

**图2：***箭头指出能被白方萨尔吃掉的黑方棋子。*

## 回合的第二次行动

### For the second move, you must choose between 3 possibilities:

1. make a second capture,
2. make one of your pieces (or stacks) stronger, or
3. pass.

## a) A second capture

1/ To make a second capture, the rules are the same as for the capture with your first move.

2/ You may make the second capture with the same piece (or stack) that made the first capture, or with a different piece (or stack).

T

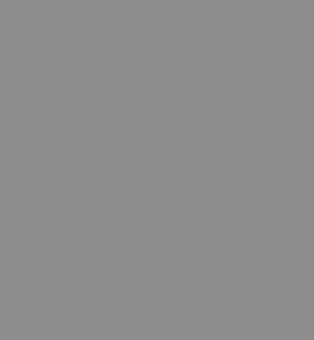
Z

A

A

R

 **b) Making a piece stronger** 1/ To make a piece (or stack) stronger, you just have to jump with it on top of another piece (or stack)



of your color. You may jump on one of your pieces (or stacks) in an adjacent space or in a space that you can reach by moving in a straight line over any number of vacant spaces. So to make a piece stronger, you have exactly the same movement possibilities as for capturing.

2/ There is no limit to the number of pieces that can be in a stack. No matter how high, a stack is always considered as “one entity.” It must always be moved as a whole and captured as a whole.

3/ Any of your pieces or stacks can jump on any of your other pieces or stacks. For example, a single Tzaar can jump onto a stack with a Tott on top and vice versa. (**See diagram 3.**)

4/ Only the top piece of a stack counts for the different types of pieces in play. For example, if you put a Tott on top of a Tzaar, the stack counts only as a Tott (although the Tzaar is still in play as part of the stack).

**图3：***单枚棋子能移动到叠子（任意高度）上，反之亦然！此外，叠子也能移动到叠子上。*

**c) Pass** You are not obligated to use your second move. If you decide to pass, you just tell your opponent that it is his turn again.

**Note:** you can never pass the first move (i.e. the forced capture) of a turn!

### F 阐明

1/ A piece (or stack) can never be moved to an empty space. Once a space is empty, it remains empty until the end of the game.

2/ A piece (or stack) can never jump over one or more other pieces (or stacks). It can only be moved over vacant spaces.

3/ The board has no central space. Pieces may not be moved across the center.

4/ Stacks can only consist of pieces of one and the same color.

5/ You must respect the order of moves: always the forced capture first, then a choice between three possibilities for the second move.

### G 游戏结束

使你的对手失去三种棋子的其中一种，或使你的对手无法在回合的第一次行动中完成强制吃子即可获胜。

**谨记：**计算棋子种类时，只算单枚棋子与叠子最上方的棋子。叠子中被压住的棋子不算。

# 

T

Z

A

A

R



### H 起始布局

如果你不喜欢随机布局，按照下图摆放棋子的起始位置：

A5 B6 C7 D8 E8 F8 G7 H6 I5

A1 B1 C1 D1 E1 F1 G1 H1 I1

**图4：***固定起始布局。*

### I 比赛模式

进行比赛模式时，开局棋盘清空。玩家轮流放置一枚己方棋子在棋盘上。棋子可以放置在任意空棋点上，并且棋子种类可以自由选择。

棋子放置完毕后，所有棋点将被填满，然后游戏按照上述规则如常进行。

### 游戏愉快！