



”טאק” - חוקי המשחק

נכתב ע”י Mr-Beta בהתבסס על חוקי גרסת הבטא של המשחק (עדכון 9.3.16)

יוצרי המשחק: גיימס ארנסט ופטריק רות'פוס

נסיינים: בויאן רדקוביץ, פול פטרסון, ריק פיש, ג'ף מורו, ג'ף ווילקוקס וג'ו קיסנוות'ר

רקע: בשנת 2011 יצא לאור ספרו של פטריק רות'פוס "פחדיו של האדם החכם" (The Wise Man's Fear), בספר מתואר משחק לוח אסטרטגי בדיוני בשם "טאק". בעזרתו של רות'פוס, תכנן גיימס ארנסט (מחברת Cheapass Games) משחק אמיתי, המתאים לרוח הספר. המשחק תוכנן בשנת 2014 ופותח ונבדק בשנים 2015-2016. באפריל 2016 נפתח בעבור המשחק קמפיין Kickstarter אשר גייס יותר מ-1.3 מליון דולר בתוך חודש. ההפצה המסחרית של המשחק צפויה להתחיל בסוף שנת 2016-תחילת 2017.

חוקי המשחק פורסמו באינטרנט בסוף שנת 2015 והמשחק זכה לאהדה מיידידת בזכות חוקיו הפשוטים והעומק האסטרטגי שהוא מציע. סביב המשחק הוקמה קהילה אינטרנטית פעילה ונלהבת אשר הקימה אתר אינטרנט למשחקי טאק ברשת, ארגנה טורנירים ואפילו הקימה אגודה רשמית למשחק הטאק.

[הערה: אחרי שנים של ציפייה וכמה עצומות שונות, הספר "פחדיו של האדם החכם" תורגם לעברית והוצא לאור ע”י הוצאת "אופוס", אני מקווה שהתרגום שלהם יהיה אלגנטי ונאמן למקור - קריאה מהנה!]

תקציר: טאק הוא משחק אסטרטגיה מופשט (בדומה לשחמט, דמקה או גו) לשני שחקנים. החוקים הני"ל מתארים את הגרסא "המודרנית", עם כמה התייחסויות לחוקים "מהעבר" (כאמור, המשחק נוצר בגרסתו הראשונה ב-2014, וכל התייחסות "לעבר" היא לעבר הבדיוני של המשחק).

הערות: המשחק עדיין בשלבי בטא, וייתכן כי יתבצעו בו שינויים או יתווספו לו חוקים לקראת הגרסא הסופית. אתם מוזמנים לשחק, להתנסות ולהינות ממנו. אפשר ומומלץ לשלוח משוב ליוצר המשחק גיימס ארנסט, cheapassjames@gmail.com.

לוח המשחק: הלוח הוא ריבוע המחולק למשבצות, בדומה לשחמט או גו. הלוח יכול להיות בכל גודל החל מ 3x3 משבצות ועד 8x8 משבצות ואף גדול יותר, אך לרוב נהוג לשחק את המשחק על לוחות של 5x5 או 6x6. המשחק בלוח של 3x3 פשוט באופן טריוויאלי, ומשחק של 4x4 לרוב משוחק ע"י ילדים או שחקנים חדשים. לא נהוג לשחק בלוח 7x7, ואילו המשחק בלוח 8x8 מורכב מאוד ונחשב ל"משחק האלופים".

ללא אלכסונים: משבצות הלוח מחוברות בצלעותיהן בלבד. בטאק, משבצות אלכסוניות אינן נחשבות למחוברות או סמוכות, ואבני המשחק אינן יכולות לנוע באלכסון.

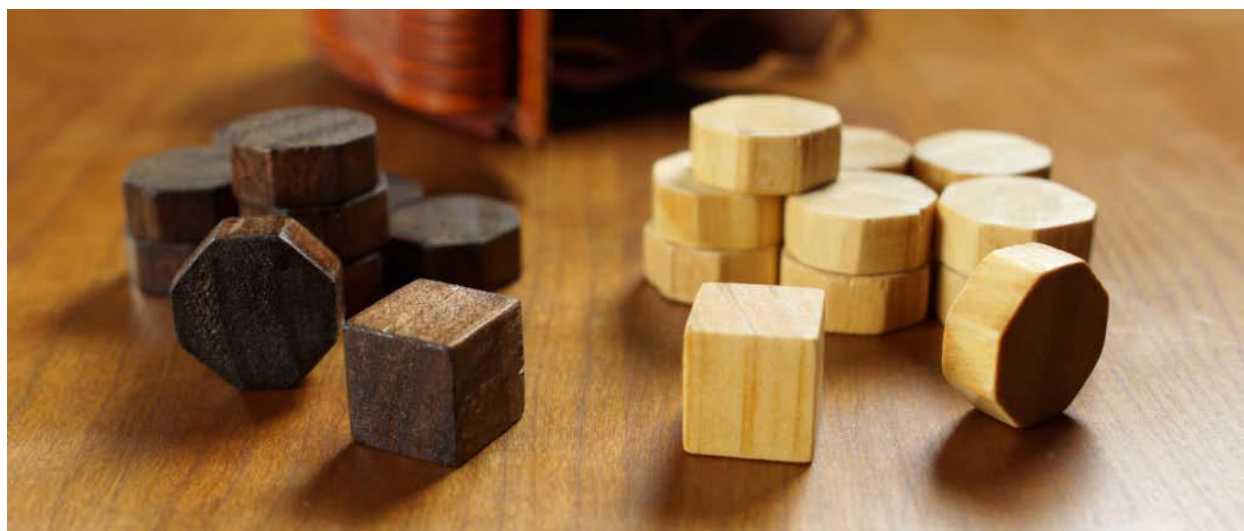
אבני המשחק: לכל שחקן ניתנות מס' אבנים בצבע שונה משל יריבו (לדוגמא שחור ולבן). את אבני המשחק ניתן להניח שוכבות (אבן שוכבת), או להעמיד אותן על צידן (אבן עומדת, או "חומה"). בנוסף, ניתן להזיז אבנים אחת על השניה וליצור מבנים הנקראים "מערומים".

בנוסף לאבנים הרגילות, לכל שחקן יש אבן מיוחדת הנקראת "אבן ראשה". אבני הראשה יכולות להופיע במגוון רחב של צורות, הן גדולות יותר מהאבנים הרגילות, וניתן להניח אותן רק במצב עומד.

גודל הלוח	3x3	4x4	5x5	6x6	7x7	8x8
אבנים רגילות	10	15	21	30	40	50
אבני ראשה	0	0	1	1	?	2

קצת היסטוריה: בעבר, היה נהוג לשחק טאק עם כלים מגולפים במגוון צורות וגדלים. חלקם היו ריבועי עץ או עיגולי אבן, חלקם היו מהודרים ומעוטרים. סטנדרטים הנוגעים לצבעים, צורות וגדלים השתנו בהתאם למקום ולתקופה. נוודים ופשוטי העם נהגו לשחק על גבי לוח בגודל 5x5, השתמשו בחתיכות עץ פשוטות ולוחות מאולתרים (ולעיתים שיחקו ללא לוח כלל). בקרב האצולה נהגו לשחק על לוח של 6x6.

אבני ראשה יכולות להיות מגוונות ומיוחדות, ושחקני טאק נוהגים לקחת עימם אבני ראשה בעיצוב אישי, גם אם אינם נושאים סט משחק מלא.



אבני משחק בסט נוודים לדוגמא

איך משחקים

מטרת המשחק היא ליצור רצף אבנים בצבע שלך, אשר מחבר בין שתי צלעות נגדיות של הלוח ("דרך").

הכנות: המשחק מתחיל כאשר הלוח ריק ולצידו של כל שחקן נמצא מאגר אבנים לפי הטבלה בעמוד הקודם. השחקנים יקבעו באקראי מי מביניהם ישחק ראשון. לאחר כל משחק הסדר יתחלף.

תחילת המשחק: בסיבוב הראשון, כל שחקן מניח בתורו אבן שוכבת אחת מתוך המאגר של **יריבו** במשבצת ריקה בלוח. לאחר מכן, המשחק ממשיך כרגיל, כאשר השחקן הראשון מתחיל.

דוגמא: השחקן השחור מתחיל. הוא יניח אבן לבנה, לאחר מכן השחקנית הלבנה תניח אבן שחורה ואז שחור יתחיל את תורו הרגיל הראשון בכך שיניח אבן שחורה.

בכל תור יש לבצע פעולה אחת בלבד - הנחת אבן או הזזת אבן אחת או מערום אחד.

הנחה: הנחת אבן אחת ממאגר האבנים ומיקומה **במשבצת ריקה בלוח**. האבן יכולה להיות אבן שוכבת, אבן עומדת (חומה) או אבן ראשה.

- **אבן שוכבת:** אבנים אלו משמשות לבניית הדרך, הן יכולות לנוע וניתן לערום עליהן אבנים אחרות.
- **אבן עומדת (חומה):** אבנים עומדות יכולות לנוע ולהיערם על אבנים שוכבות, אך לא ניתן לערום אבנים אחרות עליהן. אבנים עומדות לא נחשבות לחלק מדרך.
- **אבן ראשה:** הכלי החזק במשחק. אבן הראשה יכולה לנוע ולהיערם על אבנים שוכבות, אך לא ניתן לערום אבנים אחרות עליה. בניגוד לאבן עומדת, אבן הראשה יכולה להיחשב לחלק מדרך, ויש לה היכולת לנוע על אבנים עומדות **ולהפיל** אותן (כלומר, להפוך אותן לאבנים שוכבות). אבן הראשה יכולה להפיל אבנים עומדות משני הצבעים, ואין דרך "להעמיד" אבן שוכבת.

תנועה: ניתן להזיז כל אבן או מערום אשר בשליטתך (אם האבן שלך אינה מכוסה - היא וכל האבנים תחתיה נמצאות בשליטתך!).

כל אבן יכולה לזוז משבצת אחת (אך לא באלכסון). ניתן להזיז אבנים ולערום אותן על גבי אבנים שוכבות (לא ניתן לערום אבנים על אבן עומדת או אבן ראשה) וליצור **מערומים**. מכיוון שאבנים מונחות במשבצות ריקות בלבד, **תנועה היא הדרך היחידה ליצור מערומים**. אין מגבלה על גובה המערום. אבן הראשה יכולה לנוע על אבן עומדת תוך כדי הפלתה (הפיכתה לאבן שוכבת).

בעת הזזת מערומי אבנים, ניתן להזיז את המערום יותר ממשבצת אחת תוך כדי פירוקו. אסור להזיז יותר אבנים ממס' המשבצות בצלעות הלוח (לדוגמא: 5). כלל זה נקרא **מגבלת הנשיאה**. הזזת המערום תתבצע כך:

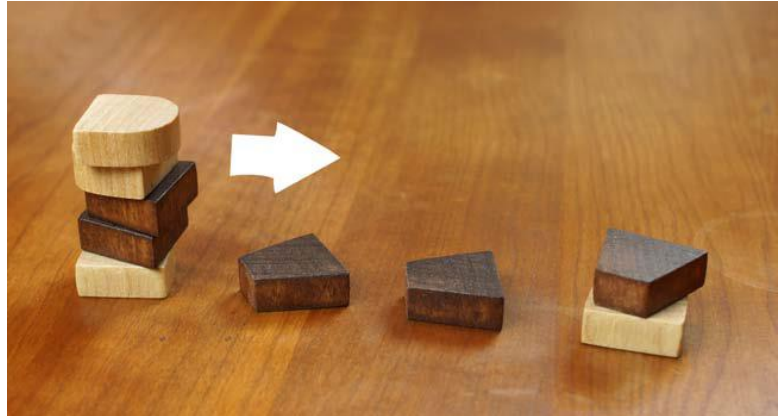
1. הרמת מערום או מספר כלשהו של אבנים מראש המערום (אך לא יותר ממגבלת הנשיאה). יש לשמור על הסדר המקורי של האבנים.
2. הזזת האבנים בקו ישר בכיוון הרצוי. לא ניתן לנוע באלכסון ולא ניתן לשנות כיוון תוך כדי התנועה.
3. יש להשאיר אבן אחת לפחות מתחתית המערום בכל משבצת בנתיב התנועה (המשבצת ממנה התנועה החלה יכולה להישאר ריקה). אם בנתיב התנועה ישנן אבנים שוכבות, הן יכוסו. לא ניתן לדלג מעל אבנים עומדות או אבני ראשה. מערום עם אבן ראשה יכול להפיל אבן עומדת, בתנאי שבסוף התנועה אבן הראשה (ורק היא) מונחת ישירות על האבן שהופלה.

תוך כדי תנועת המערום, האבנים מונחות באותו סדר בו הן הופיעו במערום, מלמטה למעלה.

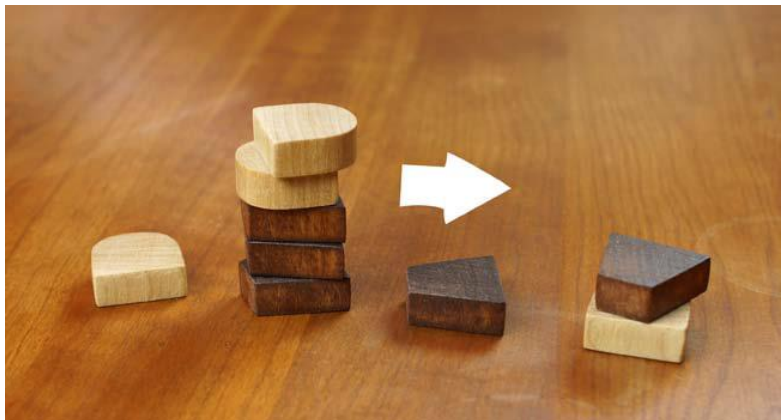
דוגמא לתנועת מערום מתוארת בעמוד הבא.

דוגמא : זהו תורה של השחקנית הלבנה, היא תניע את המערום הנמצא בצד שמאל בכיוון החץ

המצב ההתחלתי



בשלב הראשון, היא מזיזה את ארבע האבנים העליונות ומשאירה את האבן הלבנה התחתונה בנקודת ההתחלה.



בשלב הבא, היא משאירה אבן שחורה אחת ומזיזה שלוש אבנים.



כעת, היא משאירה שתי אבנים (אבן לבנה על שחורה) ומזיזה רק את האבן הלבנה העליונה.



סוף המשחק

המשחק נגמר כאשר מתקיים אחד משני תנאי ניצחון:

ניצחון דרך: כאשר מתקיים רצף אבנים המחבר שתי צלעות נגדיות של הלוח (למעלה-למטה / שמאל-ימין), השחקן השולט בדרך מנצח. הדרך אינה חייבת להיות בקו ישר (אם כי אלכסונים לא נחשבים). האבן העליונה בכל מערום בדרך חייבת להיות אבן שוכבת או אבן ראשה בצבע שלך. אבנים שאינן בשליטתך (כלומר, הן נמצאות במערום בשליטת היריב) ואבנים עומדות (גם אם הן אבנים שלך) אינן נחשבות לחלק מהדרך.



בדוגמא זו, השחקן השחור ניצח בכך שבנה דרך המחברת צלעות נגדיות של הלוח.

ניצחון ספירה: כאשר אחד השחקנים השתמש בכל האבנים שברשותו או כאשר לא נשארו משבצות פנויות בלוח, המשחק נגמר. אם לא נוצרה דרך, השחקן אשר שולט ביותר משבצות בלוח באבנים שוכבות מנצח. אבנים שוכבות אשר "קבורות" במערומים לא נספרות, רק האבנים הנמצאות בראש המערום. **אבנים עומדות ואבני ראשה לא נספרות**, גם אם יש תחתן אבנים שוכבות. ניצחון זה נקרא "ניצחון ספירה" או "לנצח בספירה". בעבר, אם הספירה הייתה שווה בין השחקנים, הניצחון היה ניתן לשחקן ששיחק שני. על פי החוקים המודרניים, מצב זה מוכרז כשוויון.

חוקים נוספים:

הכרזת טאק: מחווה נפוצה בקרב בני האצולה היא להכריז ליריב על "טאק" כאשר אתה נמצא במרחק מהלך אחד מניצחון, במטרה לתת ליריב הזדמנות לשחק משחק מיטבי. פעולה זו נחשבת למחווה בלבד ואיננה נדרשת. בקרב שחקני המסבאות (אשר לרוב מהמרים על תוצאת המשחק) הכרזת טאק נחשבת כמנוגדת לרוח המשחק.

ניצחון כפול: אם שחקן מבצע מהלך היוצר דרכים מנצחות **לשני השחקנים**, השחקן הפעיל הוא המנצח. מצב זה הוא נדיר, אך אינו בלתי אפשרי.

ניקוד המשחק: ניתן לנקד כל משחק בהתבסס על מספר האבנים שלא הונחו. המנצח מקבל "את הלוח" (כלומר, נקודה עבור כל משבצת בלוח, לדוגמא 25), ו"את האבנים", כלומר נקודה עבור כל אבן שנשארה במאגר. ניקוד זה בדרך כלל מומר לכסף. כלל זה נחשב לכלל של "פשוטי העם", והוא אינו מיושם בקרב האצולה, שם ניצחון הוא פשוט ניצחון.

גרסאות המשחק:

משחק המתחילים: גם על לוח של 4x4, טאק יכול להיות משחק מאתגר. זהו משחק שכולם לומדים כילדים, והוא עדיין מהווה דרך נהדרת לשפר את המיומנות עבור המשחקים הגדולים יותר. בלוח של 4x4, לכל שחקן 15 אבנים רגילות, ומשחקים ללא אבני ראשה.

משחק הנוודים: ניתן לשחק טאק ללא לוח, וזה לרוב נעשה בגדלים של 4x4 ו-5x5. במקום להשתמש בלוח עץ כבד, שחקנים יכולים לבחור חפץ קטן אשר יסמן את מרכז הלוח. זה יכול להיות מטבע, אבן, קמפוצ' גרגירי מלח או אפילו סתם נקודה ברורה על השולחן. השחקנים צריכים לדמיין את שאר הלוח עד שממוקמות מספיק אבנים ומימדיו נהיים ברורים. נוודים ידועים בכך שלעיתים הם חורטים לוחות טאק על שולחנות מסבאות, אם כי רצוי להיות ביחסים טובים עם בעל המקום לפני שעושים דבר שכזה. מומלץ לחפש שולחנות בהם כבר נחרט לוח עבורך.

משחק האצילים: בקרב בני האצולה נהוג לשחק על לוח של 6x6. בניגוד למשחק הנוודים, משחק זה נחשב למתוחכם וקשה יותר, והוא נמשך זמן רב יותר. אין גרסא "סטנדרטית" למשחק טאק, גם ל-5x5 וגם ל-6x6 יתרונות וחסרונות משלהם. כאמור לעיל, שחקנים בקרב האצולה נוהגים להכריז "טאק" כאשר הם מאיימים בניצחון. לעיתים יאפשרו ליריבם לבטל מהלכים, אם הם נחשבים לטעות ברורה (בניגוד למשחק המסבאות, שם "נגעת נסעת").

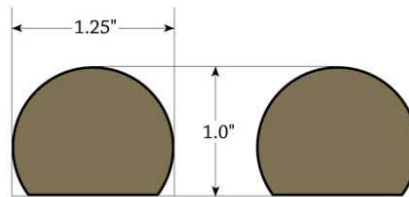
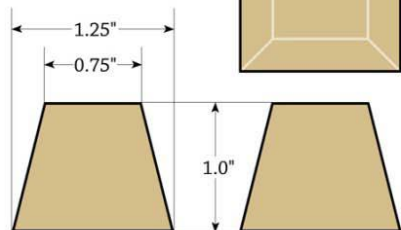
משחק האלופים: ניתן לשחק טאק על לוח של 8x8. בגרסא זו של המשחק כל שחקן מקבל 50 אבנים רגילות ושתי אבני ראשה. משחק זה יכול להיות מורכב ומאתגר מאוד, ושחקנים מומחים מחשיבים אותו לגולת הכותרת של הטאק. (במסמך זה מופיעה גם ספירת האבנים עבור משחק של 7x7, אף על פי שלא נהוג לשחק בגרסא זו, ומומחים חלוקים בדעותיהם לגבי מס' אבני הראשה הניתנות לכל שחקן).

הכנת כלי המשחק:

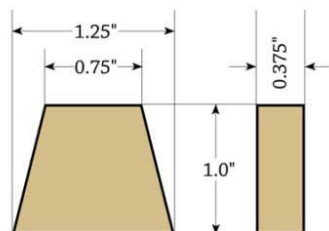
כלי טאק ברחבי העולם יכולים להופיע במגוון רחב של צורות, גדלים וצבעים. האבנים שלך יכולות להיות כמעט בכל צורה כל עוד ניתן לערום אותן ולהניחן על הצד.

את/ה יכול להכין סט מאבני לגו, לחתוך אותן מעץ, להכין אותן מחמר או מאבן. התמונה בעמוד הבא מתארת את המימדים לשתי ערכות אבנים (אבנים מעוגלות לשחקן השחור, ואבנים טרפזיות לשחקן הלבן).

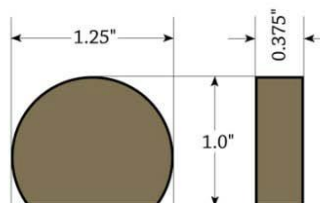
**White Capstone:
1 Per Game**



**Black Capstone:
1 Per Game**



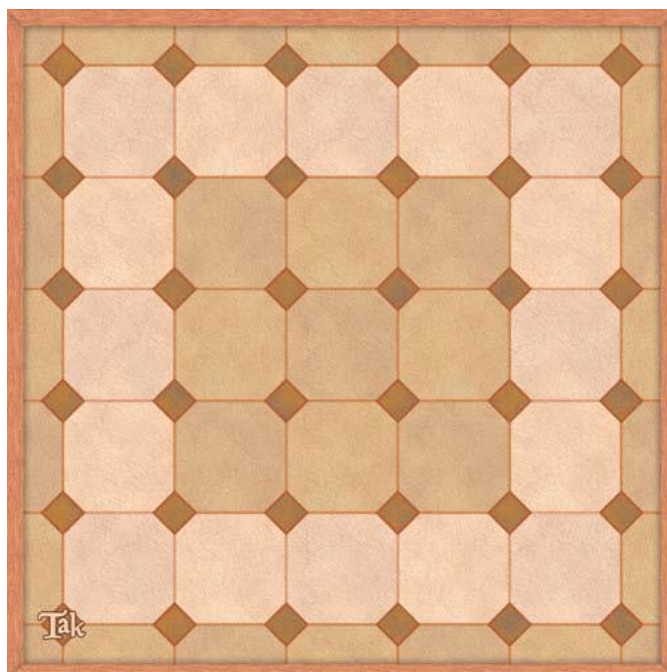
**White Flatstone:
30 Per Game**



**Black Flatstone:
30 Per Game**

לוח משולב:

המצאה יחסית מודרנית היא לוח הטאק המשולב. הלוח הנייל מאפשר למשטח בודד לייצג לוח 6x6, 5x5, 4x4, ו-3x3. עבור הגדלים האי-זוגיים ניתן לשחק על היהלומים הקטנים, ועבור הגדלים הזוגיים ניתן לשחק על



מונחים בטאק (בשילוב המונחים באנגלית):

סביר להניח שאם גיל המשחק היה כגילו הבדיוני, היו מתפתחים מונחים רבים המתארים מהלכים, טכניקות ומצבי משחק שונים. מכיוון שהמשחק קיים רק תקופה קצרה, הלקסיקון עדיין לא מפותח. המונחים הנ"ל הינם מונחים אמיתיים, הנמצאים בשימוש פעיל בקרב יוצרי המשחק וקהילת השחקנים. אני מקווה שהתרגום לעברית יתפוס ויהיה בשימוש.

אבנים שוכבות (Flatstones, Flats): אבנים אלו נקראות לעיתים "שוכבות" או "אבנים שטוחות", אך לרוב הן פשוט נקראות "אבנים". טכנית, כל כלי המשחק נחשבים לאבנים, ורצוי לשים לב להקשר בו המונח נאמר. [אפילו שבעיני המונח "אבנים" עדיף על "אבנים שוכבות", במסמך הזה הן נקראו תמיד "אבנים שוכבות" על מנת למנוע בלבול עם שאר סוגי האבנים]

אבנים עומדות (Standing stones, Walls): אלו נקראות גם "חומות", אם כי מונח זה נוטה לבלבל שחקנים חדשים ולגרום להם לחשוב שחומות לא יכולות לזוז.

אבני ראשה (Capital Stones, Capstones, Caps): לפעמים פשוט נקראת "הראשה" או "האבן הגדולה". (הערה: ישנם שחקנים אשר מעלים את סכום ההימור עבור ניצחון המושג ללא שימוש באבן הראשה).

שבויים ועתודות (Captives and Reserves): אבנים המהוות חלק ממערום, אבל אינן בראשו נחשבות ל"שבויים" (אם הן בצבע היריב) או ל"עתודות" (אם הן בצבע הראש). שבויים לעיתים נקראים גם "אבנים שביות" או "אסירים" ועתודות לעיתים נקראות "אבני עתודה".

טווח (Reach): אם אבן יכולה לנוע במהלך אחד ולהגיע למשבצת מסויימת, המשבצת נמצאת "בטווח" של אותה האבן.

חסמים (Guards): חומות הממוקמות באופן המצמצם את הטווח של מערום עוצמתי של היריב (לרוב נעשה על מנת להחליש מערום אשר נשלט ע"י אבן הראשה של היריב).

מערומים קשיחים ומערומים רכים (Hard and soft stacks): ישנה חשיבות אסטרטגית רבה להרכב השבויים והעתודות במערום. מערום בו יש עתודות רבות (מערום קשיח) יכול לבצע תנועה ארוכה תוך כדי שהוא משאיר אחריו רצף אבנים. לעומת זאת, מערום בו יש שבויים רבים (מערום רך) ייאלץ לשחרר שבויים על מנת לנוע מרחק דומה, ורצף האבנים שלו יהיה מקוטע באבני היריב.

אבני ראשה קשיחות ורכות (Hard and soft caps): אבן ראשה אשר ממוקמת ישירות על אבן עתודה (אבן ראשה קשיחה, או "צייד") עדיפה מבחינה אסטרטגית על אבן ראשה המונחת על שבוי (אבן ראשה רכה, או "חייל"). זאת מכיוון שאם השחקן יבחר להפיל חומה, הוא יוכל לעשות זאת מבלי לשחרר אבן שבוייה, וישמור על המשכיות בצבע שלו.

שאיבה (Playing Sheriff/Hoovering): טכניקה בה חומה או אבן ראשה נעה על הלוח ושובה ("שואבת") אבנים יריבות רבות ככל הניתן. בשל מגבלת הנשיאה, בשלב מסוים השואב לא יוכל לנוע מבלי לשחרר שבויים.

Brooker's Fall: מונח אשר עדיין לא צורפה לו משמעות אך מופיע בספר. ברדון מסביר את המונח לקוות'ה במשחק החמישי ביניהם, אך הוא מתואר רק כ"ההתחכמות שלך בפינה" (למרות שייתכן כי המהלך יכול להתבצע בכל מקום בלוח). ברדון מחמיא לקוות'ה ומסביר לו כי מדובר במהלך פיקחי הדורש ערמוניות יוצאת דופן על מנת להימלט מפניו, הוא קורא לדרך הפעולה שלו "ההגנה של ברדון".

מונחים נוספים באנגלית:

מערומים (Stacks)

דרך, נצחון דרך (Road, Road win)

ניצחון ספירה (Flat win)

מגבלת נשיאה (Carry limit, Hand size)

הפלת חומה (Flattening)

אתרים הקשורים לטאק:

www.youtube.com/watch?v=iEXkpS-Q9dl - סרטון באנגלית בו יוצר המשחק ג'יימס ארנסט מסביר ומדגים את חוקי המשחק.

www.cheapass.com/sites/default/files/TakBetaRules3-10-16.pdf - חוקי הבטא באנגלית

<http://www.cheapass.com/node/215> - עמוד המשחק באתר הרשמי של יוצרי המשחק (כולל לוחות להדפסה).

www.patrickrothfuss.com - האתר הרשמי של הסופר פתריק רות'פוס

www.playtak.com - אתר אינטרנט המאפשר לשחק טאק נגד בינה מלאכותית או שחקנים ברחבי העולם. ניתן גם להשתמש באתר למשחק מקומי עם חברים, אם אין ברשותכם אבני משחק.

www.reddit.com/r/Tak - קהילת הסאב-רדיט של טאק.

www.ustak.org - אגודת הטאק של ארה"ב.