

Pedres horitzontals: normalment, les pedres es juguen de forma horitzontal com es mostra a la figura. Les pedres horitzontals es poden apilar, i compten com part d'un camí.

Nota: les peces fosques i clares en aquest set tenen formes diferents. Això és merament decoratiu.

Pedres verticals: pots posar una pedra a dalt de tot com es mostra a la figura. No pot haver res sobre d'una pedra vertical, però aquestes no contenen com part del teu camí. Això les fa ideals per bloquejar, per això a vegades se les anomena "parets".

Pedres angulars: les pedres angulars convinen els millors aspectes tant de les pedres horitzontals com de les verticals: aquetes si que contenen com part del camí, però no poden tenir cap altra pedra apilada a sobre. A més, la pedra angular té el poder de tibar una pedra vertical.

Quan vols tibar una pedra vertical, la pedra angular és l'única que pots moure per posar-la sobre de la pedra vertical. Veuràs més sobre això als exemples de moviments.

¿Quantes peces?

El número de peces al joc dependrà del tamany del taulell. Cada jugador tindrà les següents peces:

Tamany de taulell	3x3	4x4
Pedres:	10	15
Pedres angulars:	0	0

Dir Tak: normalment diràs Tak quan siguis jugant una partida amistosa, però no és estrictament necessari. Com el "escac" en els escacs, és una avís de que estàs a un sol moviment de la victòria.

La preparació

El taulell comença buit. Comprova que cada jugador té el número correcte de peces i pedres angulars segons el taulell escollit.

Al començar, es decideix de forma aleatòria qui va primer. Després d'això, jugareu per torn.

Al primer torn de joc, cada jugador agafa una pedra del seu oponent i la col·loca horitzontalment a qualsevol casella del taulell. Després d'això, les jugades es desenvolupen amb normalitat.

Per exemple, si les blanques van primer, les blanques col·loquen una pedra negra, després les negres col·loquen una blanca, i després les blanques comencen el primer torn normal amb les seves peces.

L'objectiu

L'objectiu és crear un camí, que és una cadena de peces que connecten dos costats oposats del taulell. Un camí no té perquè ser en línia recta. Les caselles en diagonal no es connecten entre si. Les pedres verticals no formen part del teu camí, però si la teva pedra angular.

A la il·lustració, les negres han guanyat creant un camí que connecta dos costats oposats del taulell. Cada casella al llarg del camí té una torre amb una pedra horitzontal negra o una pedra angular adalt de tot.

Altres maneres de guanyar

Victòria plana: tant si un jugador es queda sense peces, como si el taulell està completament ple, el joc s'atura immediatament i el jugador que tingui més pedres horitzontals adalt de tot de les torres guanya.

Heu de contar només les pedres horitzontals que estiguin adalt de tot de les torres, no les que estiguin a sota. Si el recompte surt igual, el joc acaba en empat.

Doble camí: si un jugador crea un camí guanyador per tots dos jugadors en el mateix moviment, llavors el jugador que ha fet aquest moviment és el guanyador. (Això és possible però molt estrany) Per exemple, si les blanques fan un moviment que genera un camí de blanques i un altre de negres, llavors les blanques guanyen perquè eren al seu torn.

A cada torn

En el teu torn pots escollir entre col·locar una peça en una casella buida o moure una de les torres que tinguis sota el teu control.

Col·locar: pots col·locar una pedra horitzontal, una pedra vertical o la teva pedra angular a qualsevol de les caselles buides del taulell. Mai pots jugar una pedra directament sobre una altre. Les torres només es formen al moure pedres.

Si col·loques la teva última peça, o si ocupes l'últim espai buit del taulell, el joc s'atura immediatament.

Moure: pots moure una o més peces d'una torre que estigui sota el teu control. Una torre de peces pot tenir qualsevol alçada, inclús pot estar formada per una sola peça. "Sota el teu control" significa que la peça que es troba adalt de tot de la torre és una de les teves.

Per moure una torre, escull un número qualsevol de peces de la part superior, fins al límit de carga (veure més avall), i moules en línia recta deixant com a mínim una peça de la part inferior a cada casella. Les peces que deixis cobriràn qualsevol torre que ocupi aquella casella.

El moviment més simple consisteix en escollir una peça i moure-la una casella, como es mostra en el primer exemple de moviment. Les torres més altes es poden moure més lluny, deixant peces a mesura que avancen.

Regles de moviment addicionals

Carga màxima i límit d'alçada: no hi ha un límit d'alçada per a una torre, però si en el número de peces que pots moure. Aquest "límit de carga" és igual a la alçada del taulell, així per exemple en una partida de 5x5 no pots carregar més de 5 peces. Això significa que si comences amb una torre de 7, has de deixar com a mínim 2 peces al punt de partida.

Peces insuperables: les pedres verticals i les pedres angulars no es poden cobrir, el que significa que totes les caselles en el teu camí han d'estar buides o tenir pedres horitzontals.

Aplanar murs: una pedra angular pot, per si sola, moure's sobre una pedra vertical i aplanar-la. La pedra angular pot formar part d'una torre més gran que està movent-se, si l'últim pas (aplanar el mur) el fa la pedra angular ella sola. Apart d'aplanar-la amb una pedra angular, no hi ha un altre manera de derribar un mur.

Exemples de moviments

Movent una peça: has de deixar anar com a mínim una peça a cada casella mentre et mous, amb el que una peça tan sols pot moure's una casella. La peça negra a aquesta figura pot moure's a tres de les quatre caselles adjacents, com s'indica.

Si es mou amunt, ho farà a una casella buida. Si es mou a la dreta, cobrirà una peça blanca. Si es mou avall, cobrirà una peça negra. No podrà moure's a l'esquerra perquè la casella està ocupada per una pedra vertical.

Nota: les pedres verticals i les pedres angulars es mouen amb les mateixes regles que les pedres horitzontals. Si aquesta peça fos una pedra angular, tindria també la opció de moure's a l'esquerra aplanant la pedra vertical.

Movent una torre més gran

Les blanques controlen aquesta torre, amb una pedra vertical adalt de tot.

Assumint que aquest és un taulell de 5x5, el límit d'alçada és 5. Això significa que les blanques poden moure la torre sencera de 5 peces, o poden deixar alguna al seu lloc.

Si es mouen en línia recta, les blanques han de deixar com a mínim una peça a cada casella. Aquestes peces són les de la part d'abaix de la torre.

A la primera casella deixen 2 peces. A la segona casella deixen 2 peces més.

La pedra vertical es deixa a la última casella. El resultat final es mostra a l'última figura.

Aquest moviment ha donat a les blanques el control de tres caselles que pertanyien a les negres.

Movent una pedra angular

Les pedres angulars es poden moure com qualsevol altre peça. Ademés, una pedra angular pot aplanar una pedra vertical, si ho fa per si sola. En aquest exemple les negres mouran la seva pedra angular dos caselles amb el fi d'aplanar la pedra vertical de les blanques.

En el primer pas, les negres poden moure fins a 5 peces de la torre, però decideixen deixar 2 peces enrere i moure només 3 peces a la següent casella. (Això deixa a una pedra negra controlant la primera casella)

Per aplanar la pedra vertical, la pedra angular ha d'actuar sola. Les negres deixen la resta de peces a la segona casella, i mouen només la pedra angular sobre la pedra vertical.

Amb aquest moviment, les negres han aplanat la pedra vertical de les blanques, però han deixat el control de la casella central a les blanques. Aquesta no és una sol·lució perfecta per les negres, però aquest tipus de resultats és bastant comú ja que les pedres angulars solen acabar sobre peces del color oposat.

Fixa't que les pedres angulars poden aplanar pedres d'ambdós colors (no només el del teu oponent)

Estratègia bàsica

En els exemples es poden veure que els moviments són la clau del joc. Una torre alta té més opcions i un moviment llarg pot canviar seriosament la balança de poder.

Pots aprendre les bases del joc jugant varies partides en taulells de 4x4. Com no hi ha pedres angulars en aquest nivell, les pedres verticals són més poderoses, i les faràs servir tant per l'atac com per la defensa.

Procura no fer moviments massa aviat; necessites posar peces en joc i no només moure les que ja estan sobre el taulell. Al final del joc, no tinguis por de "quedar-te sense temps" i millor queda't sense peces si estàs per davant a les torres.

Puntuació

Com hi ha una lleugera ventatge per al jugador que comença primer, hauries d'apuntar la puntuació de varies partides.

Els punts per guanyar són iguals al tamany del taulell (per exemple, 25 punts en una partida de 5x5), més el número de peces que et quedin sense fer servir a la teva reserva.

Per exemple, en una partida de 4x4, si guanyes amb 4 peces encara sense jugar, obtens 20 punts. Això són 16 punts pel tamany del taulell i 4 per les peces restants.

Per fer-ho més just, ens turnem per veure qui comença. En les partides llargues, obtindràs més punts si jugues de forma més eficient.

Variants de puntuació

Per canviar una mica, pots provar aquestes variants a l'hora de puntuar:

Les regles de Downings: "Doblar la línia". Si el camí guanyador és una línia recta, el guanyador consegueix el doble de punts per les seves peces.

Les regles de Middletown: "Doblar la pedra angular". Si un jugador guanya sense fer servir la seva pedra angular, es dobla la puntuació de les seves peces.

Les regles de Tarway: "Camí baix, camí alt". Si el camí guanyador està format únicament per torres d'una sola peça (camí baix), el guanyador doblarà els seus punts per les seves peces. Si el camí guanyador està compost per torres de més d'una peça (camí alt), llavors la puntuació de les peces del guanyador es triplica.

Si vols saber més sobre Tak, com la història, costums i dos jocs més de la mateixa família, dóna una ullada a "Tak Companion Book", escrit per James Ernest i Patrick Rothfuss.

Tak va ser creat per James Ernest i Patrick Rothfuss. Els probadors del joc van ser Boyan Radakovich, Paul Peterson, Rick Fish, Je Morrow, Je Wilcox i Joe Kisenwether. Aquesta edició ha estat possible gràcies als 12.000 patrocinadors a través de Kickstarter, els quals van contribuir amb més de 1,3 milions de dòlars al seu èxit!

Taulells elaborats per Echo Chernik, il·lustracions realitzades per James Ernest i Nate Taylor. Editat per Carol Monahan i Cathy Saxton. Tak: A Beautiful Game és una marca registrada per Cheapass Games LLC. Tak ha estat realitzat en la seva totalitat als Estats Units d'Amèrica.

Aprèn més sobre Tak a jamesernest.com/games/tak