

D V O N N



<i>Deutsch</i>	3
<i>English</i>	7
<i>Français</i>	11
<i>Italiano</i>	15
<i>Nederlands</i>	19
<i>Español</i>	23
<i>Polski</i>	27

Kris Burm

G I P F
project

& friends
H U C H!
H U C H!

Lass dich nicht isolieren!

Das vierte Spiel des GIPF project. Für 2 Spieler.

*Baue Stapel,
kontrolliere die Steine
deines Gegners und halte
immer Kontakt zu den
roten DVONN-Steinen!*

Wenn du das nicht tust?

*Dann werden einige deiner Steine
vom Spielplan verschwinden!*

*Achte immer darauf,
was dein Gegner tut und
verliere dabei nie deine eigenen*

*Möglichkeiten aus den Augen. Wenn
du das nicht beachtest?*

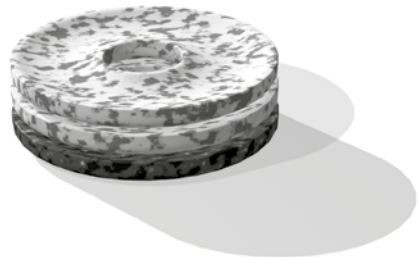
*Dann wirst du am Ende
gezwungen sein, Züge zu machen,
die du nicht machen wolltest,
und dann können merkwürdige
Dinge geschehen.*

A INHALT

- 1 Spielplan
- 23 weiße Spielsteine
- 23 schwarze Spielsteine
- 3 rote DVONN-Steine
- 1 Beutel
- diese Anleitung

B ZIEL DES SPIELS

Kontrolliere so viele Steine wie möglich, indem du sie aufeinanderstapelst und darauf achtest, immer eine Verbindung zwischen deinen eigenen Stapeln und den DVONN-Steinen zu halten. Der Spieler, der am Ende die meisten Spielsteine kontrolliert, gewinnt das Spiel.



Tipp: DVONN lässt sich leichter spielen, wenn die „hohle“ Seite der Spielsteine nach oben zeigt.

C SPIELVORBEREITUNG

- 1/ Es wird vereinbart, wer beginnt. Der Startspieler bekommt 2 DVONN-Steine und die 23 weißen Spielsteine. Der andere Spieler bekommt 1 DVONN-Stein und die 23 schwarzen Spielsteine.
- 2/ Der Spielplan wird horizontal zwischen den Spielern platziert. Jeder Spieler sitzt also an einer langen Seite des Spielplans und hat somit 9 **Felder** vor sich.

D PHASE 1: SETZEN DER SPIELSTEINE

- 1/ Das Spiel beginnt mit einem Spielplan ohne Spielsteine. Abwechselnd setzen die Spieler je einen Spielstein auf die Felder des Spielplans. Spielfelder sind die Schnittpunkte der Linien. Die Spieler müssen beim Einsetzen immer mit den roten DVONN-Steinen beginnen. Erst wenn alle 3 DVONN-Steine auf dem Spielplan liegen, dürfen die eigenen Steine auf den Plan gebracht werden.

Die Partie beginnt also wie folgt:

Weiß: erster DVONN-Stein

Schwarz: zweiter DVONN-Stein

Weiß: dritter DVONN-Stein

Schwarz: erster schwarzer Stein

Weiß: erster weißer Stein

Schwarz: zweiter schwarzer Stein

etc.

- 2/ Ein Spielstein kann auf jedes beliebige freie Spielfeld gesetzt werden.
- 3/ Phase 1 endet, wenn alle Spielsteine gesetzt und somit alle Spielfelder besetzt sind.

E PHASE 2: ZIEHEN DER SPIELSTEINE

- 1/ **WICHTIG: Der Spieler, der in Phase 1 begonnen hat, beginnt auch Phase 2.** Nachdem Weiß also den letzten Spielstein gesetzt hat, ist er direkt noch einmal an der Reihe. Warum? Schwarz setzt in Phase 1 als Erster einen eigenen Spielstein. Weiß hat in Phase 1 einen DVONN-Stein mehr gesetzt und darf daher in Phase 2 zuerst einen eigenen Stein ziehen.

- 2/ Wer am Zug ist, muss jeweils einen Spielstein oder einen kompletten Stapel ziehen. Steine oder Stapel können nur auf Zielfelder gezogen werden, die noch durch einen Stein oder einen Stapel besetzt sind. Die gezogenen Steine oder Stapel werden oben auf den Stein oder Stapel des Zielfelds gesetzt. Die Spieler dürfen nur mit Steinen der eigenen Farbe ziehen. Wenn zwei oder mehr Steine übereinander gestapelt worden sind, kontrolliert die oberste Spielsteinfarbe den Stapel.
- 3/ Ein einzelner Spielstein kann in jede beliebige Richtung ein Feld weit gezogen werden, jedoch **nur auf ein noch besetztes Feld** (d.h. also auf einen Stein oder Stapel **egal welcher Farbe**).
- 4/ Ein Stapel bewegt sich immer als Ganzes und zwar so viele Felder, wie Spielsteine im Stapel sind, egal welche Farbe sie haben. Ein Stapel mit 3 Spielsteinen bewegt sich also 3 Felder weit. Ein Stapel bewegt sich genau wie ein einzelner Spielstein in jede Richtung. **Er darf innerhalb eines Zuges nicht die Richtung wechseln.**
- 5/ Ein Zug darf nicht auf einem leeren Feld enden. Der Zug darf aber sehr wohl über ein oder mehrere leere Felder hinweg führen. Beim Ausführen des Zuges muss jedes Feld gezählt werden, egal ob es leer oder besetzt ist (**siehe Abbildung 1**).

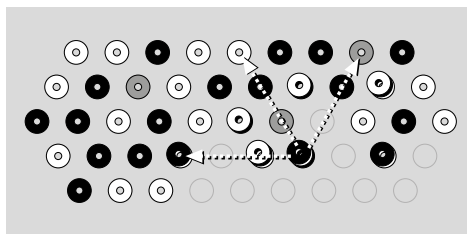


Abbildung 1: Der markierte Stapel kann drei Felder weit in die Richtung der Pfeile gezogen werden.

- 6/ **WICHTIG: Ein Spielstein oder Stapel, der auf allen sechs Seiten von anderen Steinen umgeben ist, ist blockiert und darf nicht bewegt werden.** Zu Beginn des Spiels können daher zunächst nur die Steine am Spielplanrand gezogen werden. Die

Spielsteine in der Mitte des Plans bleiben so lange blockiert, bis sie nicht mehr rundherum von anderen Steinen umgeben sind (siehe Abbildung 2).

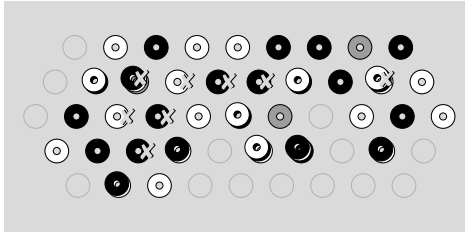


Abbildung 2: Die Spielsteine und Stapel mit dem „x“ sind von sechs Steinen umgeben und können nicht bewegt werden.

7/ Ein einzelner DVONN-Stein darf nicht bewegt werden. Ein Spielstein oder ein Stapel kann jedoch auf einen DVONN-Stein ziehen. Ist ein DVONN-Stein dann Teil eines Stapels, kann der ganze Stapel gezogen werden. Hier gilt, wie oben beschrieben: Nur der Spieler, dessen Spielfarbe zuoberst liegt, darf den Stapel ziehen.

8/ Passen ist nicht erlaubt, es sei denn man kann keinen Zug mehr machen.

F SPIELSTEINE VERLIEREN

1/ Spielsteine und Stapel müssen immer mit mindestens einem DVONN-Stein in Kontakt sein, um im Spiel zu bleiben. „In Kontakt sein“ bedeutet, es muss immer eine Verbindung zu einem DVONN-Stein bestehen, entweder direkt oder indirekt über eine Kette von Steinen. Jeder Spielstein oder Stapel, der den Kontakt zu DVONN-Steinen verliert, muss sofort vom Spielplan genommen werden. Es kann durchaus vorkommen, dass in Folge eines einzigen Zuges mehrere Steine vom Plan genommen werden müssen (siehe Abbildung 3).

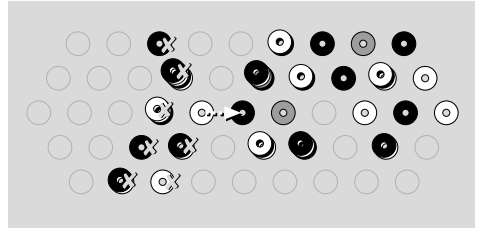


Abbildung 3: Wenn Weiß mit dem markierten Stein zieht, sind die linken Steine und Stapel alle nicht mehr in Verbindung mit einem DVONN-Stein. Sie werden aus dem Spiel genommen.

2/ Alle Steine, die entfernt werden müssen, sind für immer aus dem Spiel. Es macht keinen Unterschied, wer den Zug macht, durch den die Steine oder Stapel isoliert werden. Besonders am Ende des Spieles können Situationen auftreten, bei denen die Spieler gezwungen werden, ihre eigenen Steine zu isolieren – es ist daher ratsam, auf der Hut zu sein (siehe Abbildung 4)!

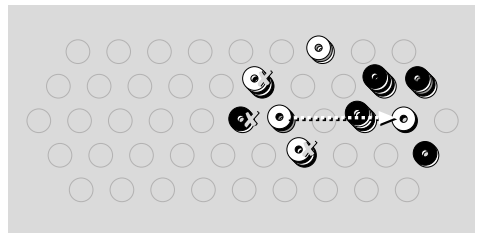


Abbildung 4: Spielsituation am Spielende. Weiß ist am Zug. Weiß kann nur noch mit einem Stapel ziehen. Weil er ziehen muss, solange er kann, muss er diesen Stapel bewegen, wodurch alle markierten Stapel verloren sind!

3/ Alle 3 DVONN-Steine bleiben bis zum Ende des Spiels auf dem Spielplan, selbst wenn einer von allen anderen Steinen isoliert wird. Er ist schließlich immer mit sich selbst in Kontakt.



G SPIELEND

- 1/ Solange Spieler gültige Züge durchführen können, müssen sie auch ziehen. Wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann, **muss** der andere Spieler so lange alleine weiterspielen, bis auch er zugunfähig ist. Kommt es währenddessen zu der seltenen Situation, dass ein Spieler wieder ziehen kann, obwohl er zuvor zugunfähig war, dann **muss** er ab dann wieder ziehen. Diese Situation kann eintreten, wenn etwa ein oder mehrere Steine dieses Spielers blockiert waren (also von 6 anderen Steinen umgeben) und anschließend durch den Gegner freigespielt wurden.
- 2/ Wenn der letzte mögliche Zug gemacht wurde, endet das Spiel. Beide Spieler türmen nun die Stapel, die sie kontrollieren, übereinander. Der Spieler mit dem höheren Stapel gewinnt das Spiel – ungeachtet der Farbe der Steine in seinem Stapel.
- 3/ Haben beide Spieler gleich viele Steine, endet das Spiel unentschieden.

Beachtet: Wenn die Stapel etwa gleich hoch scheinen oder nur um einen Stein differieren, solltet ihr die Steine nachzählen. Aus Produktionsgründen kann die Spielsteinhöhe leicht variieren.

H STRATEGISCHE HINWEISE

- 1/ **Phase 1:** Eigene Spielsteine sollten möglichst am Rand und in der Nähe der DVONN-Steine eingesetzt werden. Achtet darauf, nicht zu viele eigene Steine nah beieinander zu platzieren.
- 2/ **Phase 2:** In einem eigenen Zug solltet ihr stets versuchen, einen gegnerischen Stein zu neutralisieren, indem ihr einen eigenen Stein oder Stapel auf einen gegnerischen Stein oder Stapel setzt. Ein neutralisierter Spielstein ist für den Gegner wie ein geschlagener Stein: Der Stein bleibt zwar im Spiel, stellt für den Gegner jedoch einen Stein weniger dar, den er ziehen kann.
- 3/ Versucht so viele eigene Steine wie möglich mobil zu halten. Denkt daran, dass es schwieriger wird, Stapel zu bewegen, je höher die Stapel sind.
- 4/ Seid auf der Hut, wenn euer Gegner einen DVONN-Stein kontrolliert. Mit einem einzigen cleveren Zug kann er viele eurer Steine aus dem Spiel werfen. Versucht also, Stapel mit DVONN-Steinen bewegungsunfähig zu machen.
- 5/ Die letzten Spielzüge sind sehr wichtig. Häufig gewinnt der Spieler, der gegen Ende der Partie die meisten mobilen Spielsteine besitzt. Versucht also, lange im Spiel zu bleiben und euren Gegner zum Passen zu zwingen.

Viel Spaß!

Do not get cut off!

The fourth game of the GIPF project. For 2 players.

*Build stacks, try to control
your opponent's pieces and,
above all, remain linked to
the red DVONN pieces.*

*If you do not? Well, you may
suddenly see quite a few of your
pieces disappear from the board.*

*Be aware of everything your
opponent does, but do not forget
to watch your step, too.*

*If you do not? Well, you may be
forced to make moves you really
do not want to make and, then,
strange things can happen...*

A CONTENTS

- 1 game board
- 23 white pieces
- 23 black pieces
- 3 red DVONN pieces
- 1 bag
- this rulebook

B AIM OF THE GAME

Control as many pieces as possible by stacking them on top of each other and try to keep your stacks linked to the red DVONN pieces. When no more moves can be made, the player who controls the most pieces wins the game.



Tip: To make the pieces easier to pick up, place them on the board with the "hollow" side upwards.

C PREPARATION

- 1/ Draw lots to determine who begins. The starting player takes 2 DVONN pieces and the 23 white pieces; the other player takes the remaining DVONN piece and the 23 black pieces.
- 2/ Place the board horizontally between the players so that each player has 9 intersections on their side. Intersections are called spaces.

**D THE FIRST PHASE:
PLACING PIECES**

- 1/ The game starts with an empty board. The players take turns placing their pieces on the spaces of the board, one at a time.

They must start with the DVONN pieces and after that continue with their own color:

White: first DVONN piece

Black: second DVONN piece

White: third DVONN piece

Black: first black piece

White: first white piece

Black: second black piece

... and so on...

- 2/ A piece may be put on any vacant space, without restriction.
- 3/ When all the pieces are placed on the board, all spaces will be occupied. This is the end of the first phase.

**E THE SECOND PHASE:
STACKING PIECES**

- 1/ **IMPORTANT: the player who started the first phase also starts the second phase!** Thus, after White has put their last piece on the board, they must immediately play again. Then the players alternate turns. (As Black is the first to put a piece of their own color on the board in the first phase, so now it is White who may first move one of their pieces.)
- 2/ Each turn the players must move one piece or one stack. They may only move a piece or a stack of their own color. When two or more pieces are stacked on top of each other, the color of the topmost piece determines who owns the stack, and thus which player may move it.

- 3/ A single piece may move one space in any direction, but **only to an occupied space** (i.e. on top of another piece or stack of **any color**).
- 4/ A stack must always be moved as a whole and moves as many spaces as there are pieces in the stack. Thus, a stack of 3 pieces (regardless of their color) must be moved exactly 3 spaces. Just like a single piece, a stack may be moved in any direction, but **always in a straight line**.
- 5/ A move may never end in an empty space, but it is allowed to move across one or more empty spaces. When making a move, each space must be counted, no matter whether it is empty or occupied (see diagram 1).

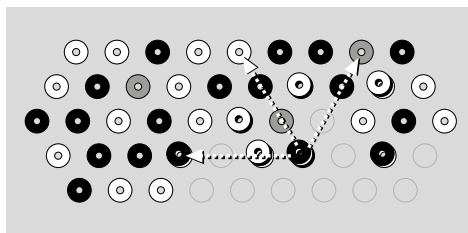


Diagram 1: the indicated stack may be moved 3 spaces in the direction of the arrows.

- 6/ **IMPORTANT: a piece or stack that is surrounded on all 6 sides may not be moved.** So, at the beginning of the game only the pieces at the edge of the board may move. The pieces that are not positioned at the edge remain blocked for as long as they remain completely surrounded (see diagram 2).

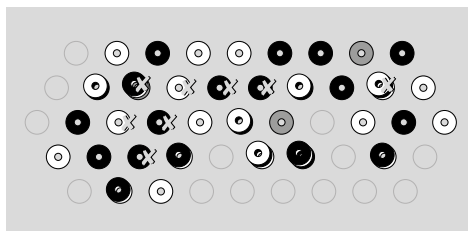


Diagram 2: the pieces and stacks marked with an "x" are surrounded on all 6 sides and may not be moved.

- 7/ A single DVONN piece may not be moved, but a piece or stack may move on top of it. When a DVONN piece is part of a stack, it is perfectly legal to move the stack containing the DVONN piece—but, as explained above, only by the player who controls the stack.
- 8/ You may not pass a turn, unless you cannot make any more moves.

F LOSING PIECES

- 1/ Pieces and stacks must somehow remain in contact with at least one DVONN piece to remain in play. “In contact” means that there must always be a link (directly or through a chain of other pieces) with at least one DVONN piece. Each and every piece and/or stack that is not linked to any of the DVONN pieces, must be removed from the board at once. Be careful: it may happen that a great number of pieces are suddenly removed as a result of one single move (see diagram 3).

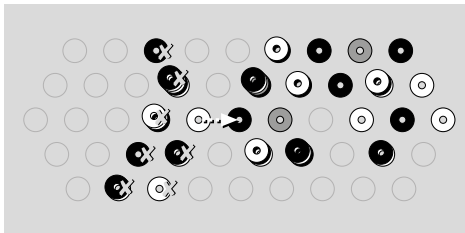


Diagram 3: if White moves the indicated piece, the pieces on the left will no longer be in contact with a DVONN piece. They must be removed from the board.

- 2/ All removed pieces go out of the game. It does not matter who makes the move through which the pieces and/or stacks become isolated. Watch out for this, especially in the endgame. Since you may not pass, you may be forced to make a move that isolates one or more of your own stacks (see diagram 4).

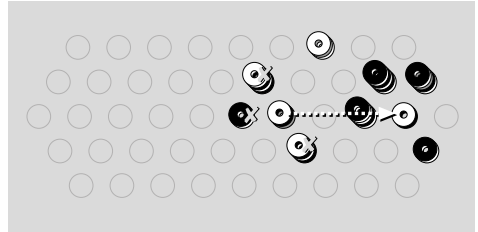


Diagram 4: the endgame. It is White's turn. White has only one stack left to play with. Since he must make a move he has no other choice than to play it, as a result of which the stacks marked with an “x” are out of the game...

- 3/ All 3 DVONN pieces remain in play until the end of the game, even if one of them becomes isolated, as it will always remain in contact with itself.

G END OF THE GAME

- 1/ The players must play for as long as they can do so. If one player cannot make a move any more, the other must continue to play until that player has no more moves. In the rare event that a player who must pass gets the opportunity to make a move again, they must do so. This can happen when one or more of a player's pieces are blocked (i.e. completely surrounded).
- 2/ The game ends when the last move is made. At this point, the players put all of the stacks they control on top of each other. The player with the highest stack wins the game, regardless of the color of the pieces in their stack.
- 3/ If both players end up with an equal stack, then the game ends in a tie. Note: if the stacks are equally high or if the difference is only one piece, then do count the pieces to be sure. As a result of the manufacturing process of the pieces, their thickness may differ slightly.

H STRATEGIC TIPS

- 1/ **Phase 1:** when placing the pieces on the board, make sure that you put enough of them at the edge and close to the DVONN pieces. Do not put too many of your pieces close together.
- 2/ **Phase 2:** when making a move, you neutralize an opponent's piece each time you play on top of one. A neutralized piece is like a piece that is captured (it remains in play, indeed, nonetheless it is one piece less for your opponent to play with).
- 3/ Try to keep as many of your pieces mobile. Keep in mind that the higher a stack gets, the more difficult it becomes to move.
- 4/ Be careful when your opponent is in control of a DVONN piece. Check where they can go to with the DVONN piece and how many of your pieces will have to be removed if they move it.
- 5/ The last moves are very important. Often the player with the most mobile pieces at the ending stage of the game will eventually win. In other words: try to make your opponent must pass his turn before you must do so yourself.

Have fun!

Restez connecté !

Le quatrième jeu du GIPF project. Pour 2 joueurs.

Empilez des pièces, tentez de contrôler les pièces adverses et, surtout, restez connecté aux pièces DVONN rouges – sinon vous pourriez soudain voir bon nombre de vos pièces disparaître du plateau. Soyez attentif à tous les coups de votre adversaire, et faites bien attention où vous mettez les pieds. Et si vous ne le faites pas ? Eh bien, vous pourriez être amené à jouer des coups que vous ne souhaitez surtout pas, et c'est à ce moment-là que des choses étranges peuvent arriver ...

A CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 23 pièces blanches
- 23 pièces noires
- 3 pièces DVONN rouges
- 1 sac en tissu
- 1 livret de règles

B BUT DU JEU

Contrôler le plus de pièces possible en les empilant les unes sur les autres tout en essayant de garder ses piles en contact avec les pièces DVONN rouges. Quand aucun nouveau coup n'est possible, le joueur qui contrôle le plus de pièces gagne la partie.



Remarque: Pour prendre les pièces plus facilement, placez-les sur le plateau face « creuse » vers le haut.

C PRÉPARATION

- 1/ Les joueurs tirent au sort pour déterminer qui commence. Le premier joueur prend 2 pièces DVONN et les 23 pièces blanches, son adversaire prend la pièce DVONN restante et les 23 pièces noires.
- 2/ Le plateau doit être placé horizontalement entre les joueurs (de manière à ce que chaque joueur ait 9 cases de son côté).

**D PREMIÈRE PHASE :
PLACEMENT DES PIÈCES**

- 1/ La partie commence alors que le plateau est vide. À tour de rôle, les joueurs placent les pièces sur le plateau, une à la fois.

Ils doivent commencer par les pièces DVONN, puis poursuivre avec les pièces de leur propre couleur :

Blanc : première pièce DVONN

Noir : deuxième pièce DVONN

Blanc : troisième pièce DVONN

Noir : première pièce noire

Blanc : première pièce blanche

Noir : deuxième pièce noire

Etc.

- 2/ Un pièce peut être placée sur n'importe quelle case libre, sans restriction.
- 3/ Lorsque toutes les pièces ont été placées sur le plateau, toutes les cases sont occupées. C'est la fin de la première phase.

**E SECONDE PHASE :
EMPLER LES PIÈCES**

- 1/ **IMPORTANT :** le joueur ayant commencé la première phase est aussi celui qui commence la seconde ! En d'autres termes, après avoir mis sa dernière pièce sur le plateau, Blanc rejoue immédiatement. Les joueurs jouent ensuite normalement à tour de rôle.

(Puisque Noir était le premier à poser une pièce de sa couleur lors de la première phase, c'est maintenant Blanc qui le premier peut déplacer une pièce.)

- 2/ A chaque tour, un joueur doit déplacer une pièce ou une pile. Il ne peut déplacer qu'une pièce ou une pile

de sa propre couleur. Lorsque deux pièces ou plus sont empilées les unes sur les autres, c'est la couleur de la pièce du dessus qui détermine à qui la pile appartient, et donc quel joueur a le droit de la déplacer.

- 3/ Une pièce seule peut être déplacée d'une case dans n'importe quelle direction, mais **seulement sur une case occupée** (donc sur une pièce ou une pile, **quelle qu'en soit la couleur**).

- 4/ Une pile doit toujours être déplacée en bloc et se déplace d'autant de cases qu'elle comporte de pièces (peu importe leur couleur). Par exemple, une pile de 3 pièces doit être déplacée de 3 cases exactement. À la manière d'une simple pièce, une pile peut être déplacée dans n'importe quelle direction, mais toujours **en ligne droite**.

- 5/ Un déplacement ne doit jamais se terminer sur une case vide, mais il est possible de traverser une ou plusieurs cases vides. Lors d'un déplacement, chaque case doit être comptée, qu'elle soit vide ou occupée. (**Voir schéma 1**)

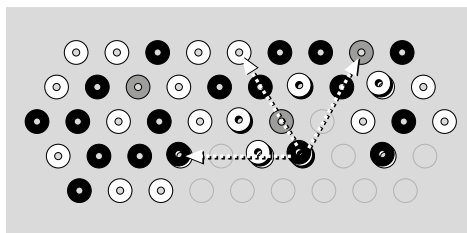


Schéma 1 : la pile marquée peut être déplacée de 3 cases dans les directions indiquées par les flèches.

- 6/ **IMPORTANT :** une pièce ou une pile qui est entourée de 6 pièces et/ou piles ne peut être déplacée. Ainsi, au début de la partie, seules les pièces à la périphérie du plateau peuvent être déplacées. Les pièces qui ne sont pas placées à la périphérie sont bloquées aussi longtemps qu'elles demeurent complètement entourées. (**Voir schéma 2**)

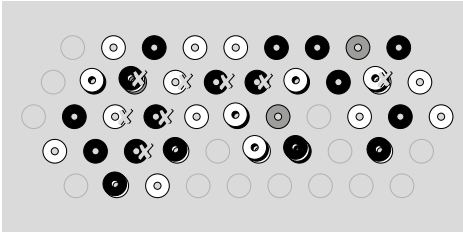


Schéma 2 : les pièces et piles marquées d'un X sont complètement entourées et ne peuvent être déplacées.

- 7/ Une pièce DVONN seule ne peut être déplacée, mais une pièce ou une pile peut être placée sur une pièce DVONN. Lorsqu'une pièce DVONN fait partie d'une pile, la pile peut être déplacée, mais – comme expliqué ci-dessus – seulement par le joueur qui la contrôle.
- 8/ Un joueur ne peut pas passer son tour, à moins de ne pouvoir effectuer aucun déplacement.

F LA PERTE DE PIÈCES

- 1/ Les pièces et les piles doivent, d'une manière ou d'une autre, demeurer en contact avec au moins une pièce DVONN pour rester en jeu. « En contact » signifie qu'il doit toujours y avoir un lien (direct ou au moyen d'une chaîne d'autres pièces) avec au moins une pièce DVONN. Tout pièce ou pile qui perd tout contact avec les pièces DVONN doit être immédiatement retirée du plateau.
- Soyez attentifs: il peut arriver qu'un grand nombre de pièces et de piles soit soudainement retirées à la suite d'un seul coup. (Voir schéma 3)

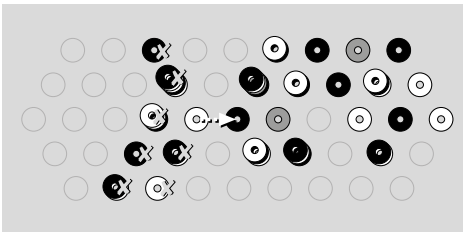


Schéma 3 : si Blanc déplace le pièce marquée, toutes les pièces à gauche cesseront d'être en contact avec un pièce DVONN. Elles devront être retirées du plateau.

- 2/ Toutes les pièces retirées disparaissent du jeu, peu importe la couleur du joueur qui a isolé les pièces ou les piles. Prêtez attention à ces isollements, particulièrement à la fin de la partie. Puisque vous ne pouvez pas passer, il se peut que vous déconnectiez une ou plusieurs de vos propres piles à cause d'un coup que vous êtes obligé de jouer. (Voir schéma 4)

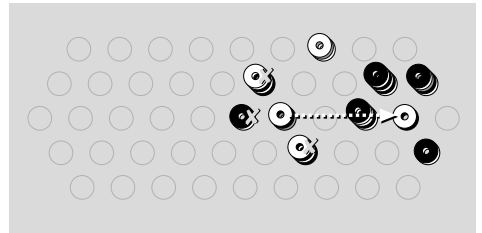


Schéma 4 : fin de partie. C'est à Blanc de jouer. Blanc n'a plus qu'une pile qu'il puisse déplacer. Puisqu'il est obligé de jouer, il n'a d'autre choix que de la déplacer, éliminant ainsi les piles marquées d'un X...

- 3/ Les trois pièces DVONN restent en jeu jusqu'à la fin de la partie même si l'une d'entre elles se retrouve isolée, puisqu'elle restera toujours en contact avec elle-même.

G FIN DE LA PARTIE

- 1/ Les joueurs doivent jouer autant de coups qu'il leur est possible. Si l'un des joueurs ne peut plus effectuer de déplacements, l'autre doit continuer jusqu'à ce qu'il ait, lui aussi, joué son tout dernier coup. Dans le cas exceptionnel où un joueur obligé de passer retrouve la possibilité de jouer un coup, il doit le faire. Cela peut se produire lorsqu'une ou plusieurs de ses pièces sont bloquées (totalement entourées).
- 2/ La partie se termine lorsque le dernier coup est joué. Quand il en est ainsi, chaque joueur empile toutes les pièces qu'il contrôle. Le joueur ayant la plus grande tour gagne la partie, quelle que soit la couleur des pièces qui composent sa tour.
- 3/ Si les deux tours sont d'égale grandeur, la partie est nulle.



Note : Si les piles sont d'une grandeur égale ou différent seulement d'un pièce, comptez les pièces pour être certain de l'issue de la partie. Pour des raisons techniques dues à leur fabrication, l'épaisseur peut différer légèrement d'une pièce à l'autre.

H CONSEILS STRATÉGIQUES

- 1/ **Phase 1 :** quand vous placez les pièces sur le plateau, assurez-vous d'en mettre suffisamment à la périphérie et à proximité des pièces DVONN. Ne mettez pas trop de vos pièces les unes à côté des autres.
- 2/ **Phase 2 :** quand vous effectuez un déplacement, chaque pièce adverse que vous recouvrez devient neutralisée. Une pièce neutralisée est comme un pièce capturée (qui reste de fait en jeu, mais représente tout de même une pièce de moins à jouer pour votre adversaire).
- 3/ Tentez de garder mobiles autant de vos pièces qu'il vous sera possible. Rappelez-vous que plus une pile devient grande, plus elle est difficile à déplacer.
- 4/ Soyez attentif au jeu de votre adversaire quand il contrôle une pièce DVONN. Vérifiez les endroits qu'il peut atteindre avec la pièce DVONN et combien de vos pièces devraient être retirées du jeu s'il la déplaçait. Si cela s'avère trop dangereux, essayez d'immobiliser cette pile en la rendant encore plus grande.
- 5/ Les derniers coups sont très importants. Le joueur qui possède les pièces les plus mobiles durant la phase finale de la partie finira souvent par gagner. En d'autres termes, tentez de forcer votre adversaire à passer son tour avant vous.

Amusez-vous bien !

Non fatevi tagliare fuori !

DVONN è il quarto gioco del GIPF project. Per 2 giocatori.

*Formate colonne,
tenete sotto controllo le
pedine del vostro avversario
e, soprattutto, restate connessi
alle pedine-DVONN rosse.
Altrimenti? Beh, potreste vedere
di colpo un po' di vostre pedine
sparire dal tavoliere. State attenti
a tutto quello che fa il vostro
avversario, ma non dimenticate
di guardare anche i vostri passi.
Altrimenti? Beh, potrebbero
accadere strane cose...*

A CONTENUTO

- 1 tavoliere
- 23 pedine bianche
- 23 pedine nere
- 3 pedine-DVONN rosse
- 1 sacchetto di stoffa
- questo libretto di regole

B SCOPO DEL GIOCO

Controllare quante più pedine possibile incolonnandole le une sulle altre e cercando di mantenere le colonne risultanti collegate alle pedine-DVONN rosse. Quando non sono più possibili nuove mosse, il giocatore che controlla il maggior numero di pedine vince la partita.

Suggerimento: Per giocare al meglio,
mettete le pedine sul tavoliere con la parte
"concava" verso l'alto.



C PREPARAZIONE

- 1/ Estraiete a sorte chi inizierà. Il primo giocatore prende 2 pedine-DVONN e le 23 pedine bianche; l'altro prende la rimanente pedina-DVONN e le 23 pedine nere.
- 2/ Piazzate il tavoliere orizzontalmente fra i giocatori, in modo che ogni giocatore abbia 9 caselle sul suo lato.

D PRIMA FASE: PIAZZAMENTO

- 1/ Il gioco inizia con il tavoliere vuoto. I giocatori si alternano piazzando le pedine sul tavoliere, una alla volta.

Iniziano col mettere le pedine-DVONN e poi continuano con le pedine del loro colore:

Bianco: prima pedina-DVONN

Nero: seconda pedina-DVONN

Bianco: terza pedina-DVONN

Nero: prima pedina nera

Etc...

- 2/ Una pedina può essere collocata su una qualsiasi casella libera, senza restrizioni.
- 3/ Quando tutte le pedine sono sul tavoliere, tutte le caselle saranno occupate. Qui termina la prima fase.

E SECONDA FASE: MOVIMENTO

- 1/ **IMPORTANTE! Il giocatore che ha iniziato nella prima fase, inizia anche nella seconda!** In altre parole: dopo che il Bianco ha messo la sua ultima pedina sul tavoliere, gioca subito la prima mossa della seconda fase. (Il Nero è il primo a posizionare una pedina del proprio colore sul tavoliere nella prima fase, così sarà il Bianco il primo a muovere nella seconda)
- 2/ Ogni turno il giocatore deve muovere una pedina (o una colonna di pedine, vedi sotto). Una pedina singola può muovere di una casella in ogni direzione, ma può essere mossa solo in una casella già occupata (ovvero in cima a un'altra pedina o colonna, di qualsiasi colore).

- 3/ I giocatori possono muovere soltanto pezzi del loro colore. Quando due o più pedine sono sovrapposte una sull'altra, è il colore della pedina più in alto a determinare il possessore della colonna, ovvero quale giocatore può muoverla.

Nota per evitare malintesi:

- **Pedina** = una pedina singola.
- **Colonna** = 2 o più pedine sovrapposte.
- **Pezzo** = indifferentemente una Pedina o una Colonna.

- 4/ Una colonna deve sempre essere mossa tutta intera e si muove esattamente di tanti spazi quante sono le pedine che la compongono (a prescindere dal loro colore). E. g. una colonna di 3 pedine deve essere mossa di 3 caselle. Come una pedina singola, una colonna può essere mossa in qualsiasi direzione, **ma sempre in linea retta**.
- 5/ La mossa di una pedina o una colonna non può mai terminare in una casella vuota (ovvero deve terminare sempre sopra un'altra pedina o colonna) ma è permesso muovere attraverso una o più caselle, vuote o occupate che siano. Quando si muove una colonna attraverso più caselle, ogni casella viene contata, che sia vuota o occupata. (V. **diagramma 1**)

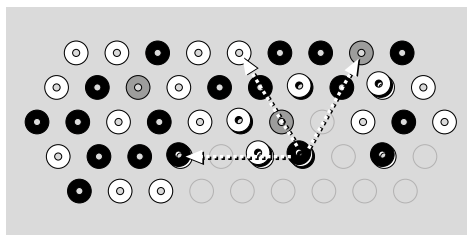


Diagramma 1: la colonna indicata può muoversi di 3 caselle nelle direzioni delle frecce.

- 6/ **IMPORTANTE! Una pedina o colonna che sia circondata su tutti i 6 lati non può muovere.** Così, all'inizio della seconda fase solo le pedine nelle caselle esterne del tavoliere possono essere mosse. Le pedine che non sono nelle caselle esterne del tavoliere rimangono bloccate fintanto che rimangono completamente circondate. (V. **diagramma 2**)

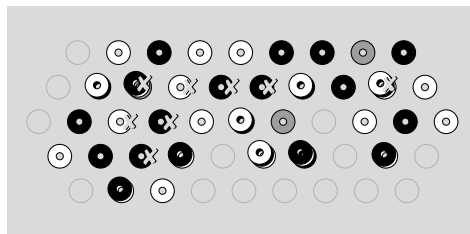


Diagramma 2: le pedine e le colonne contrassegnate con una "x" sono circondate su tutti e 6 i lati e non possono muovere.

- 7/ Una singola pedina-DVONN non può essere mossa. Ma un'altra pedina (o una colonna) può essere mossa sopra di essa. Quando una pedina-DVONN fa parte di una colonna, è perfettamente legale muovere la colonna contenente la pedina-DVONN – ma, come spiegato prima, solo dal giocatore che controlla la colonna.
- 8/ Non è permesso passare un turno, finché si ha la possibilità di muovere.

F PERDERE PEDINE

- 1/ Pedine e colonne devono rimanere in contatto con almeno una pedina-DVONN per restare in gioco. "In contatto" significa che ci deve sempre essere un collegamento (direttamente o attraverso una catena di altri pezzi) con almeno una pedina-DVONN. Ogni pedina e/o colonna che non resta connessa con almeno una pedina-DVONN, deve essere subito rimossa dal tavoliere.

Attenzione: può accadere che un gran numero di pedine possa venire eliminato repentinamente in seguito ad una sola mossa. (V. Diagramma 3)

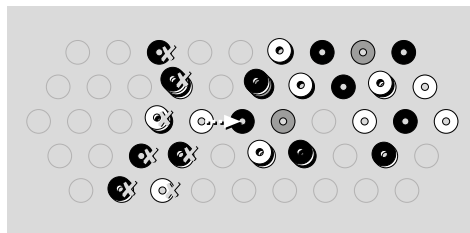


Diagramma 3: se il Bianco muove il pezzo indicato, i pezzi sulla sinistra non saranno più in contatto con una pedina-DVONN e dovranno essere rimossi dal tavoliere.

- 2/ Tutte le pedine eliminate vanno tolte dalla partita, non ha importanza chi ha fatto la mossa che le ha isolate.

Attenzione, specialmente in finale di partita: siccome non è permesso passare il turno se ci sono mosse possibili, potreste trovarvi costretti a fare una mossa che isola una o più delle vostre colonne! (V. Diagramma 4)

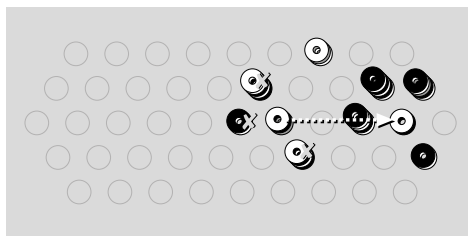


Diagramma 4: finale di partita. E' il turno del Bianco.

Il Bianco ha solo una colonna che può muovere. Siccome è costretto a muovere e non ha altra scelta, il risultato della sua mossa sarà l'eliminazione delle sue colonne contrassegnate con una "x"...

- 3/ Tutte e 3 le pedine-DVONN restano in gioco fino alla fine della partita; anche se una resta isolata, è pur sempre "in contatto con se stessa".

G FINE DEL GIOCO

- 1/ I giocatori devono giocare finché hanno mosse a disposizione. Se un giocatore non può muovere, l'altro continua a giocare fino a quando non ha fatto la sua ultima mossa possibile. (Nel raro evento in cui un giocatore che non aveva più mosse ottiene nuovamente la possibilità di muovere, deve farlo.)
- 2/ Il gioco finisce quando è fatta l'ultima mossa. A questo punto i giocatori impilano le colonne sotto il loro controllo in un'unica colonna: il giocatore con la colonna più alta (ovvero che ha più pedine) vince la partita, indipendentemente dal colore delle pedine nella colonna.
- 3/ Se alla fine le due colonne risultanti sono di pari altezza, il gioco termina in parità.



Nota: se le due colonne risultanti sono di pari altezza, o la differenza è di una pedina, è consigliabile contare le pedine per sicurezza. A causa di imperfezioni nella lavorazione, le pedine possono differire lievemente in quanto a spessore.

H CONSIGLI STRATEGICI

- 1/ Piazzando le pedine sul tavoliere, cercate di metterne un buon numero sui bordi e vicine alle pedine-DVONN. Non mettete troppe delle vostre pedine raggruppate insieme.
- 2/ Nella seconda fase, ricordatevi che potete neutralizzare un pezzo del vostro avversario muovendo al di sopra di esso un vostro pezzo.
- 3/ Cercate di mantenere i vostri pezzi mobili quanto più possibile. Ricordate che più una colonna è alta, più è difficile da muovere.
- 4/ Attenti a quando il vostro avversario controlla in una sua colonna una pedina-DVONN. Esaminate dove può andare con quella colonna e quanti dei vostri pezzi sarebbero eliminati se la pedina-DVONN fosse spostata. Se la situazione è troppo pericolosa, provate a immobilizzare la colonna contenente la pedina-DVONN rendendola più alta.
- 5/ Le ultime mosse sono molto importanti. Cercate di fare in modo che sia il vostro avversario a dover passare il turno prima che lo dobbiate fare voi.

Divertitevi!

Laat je niet afzonderen!

DVONN is het vierde spel van het GIPF project. Voor 2 spelers.

*Maak stapels,
spring zoveel mogelijk
op de stukken van
je tegenspeler en, bovenal,
blijf in contact met
de DVONN-stukken. Houd je
tegenspeler in het oog,
maar controleer ook goed welke
kanten je zelf nog uit kunt.
Zo niet, dan kan het dat
je op het einde net die
zetten moet doen die je had
willen vermijden...
en dan kunnen er vreemde
dingen gebeuren.*

A INHOUD

- 1 speelbord
- 23 witte stukken
- 23 zwarte stukken
- 3 rode DVONN-stukken
- 1 stoffen zakje
- dit reglementenboekje

B DOEL

Probeer zoveel mogelijk stukken te controleren door ze op elkaar te stapelen. De speler die het meeste stukken controleert wanneer er geen zet meer mogelijk is, wint het spel.



Tip: Leg de stukken met de "holle" kant naar boven op het bord. Dat maakt het gemakkelijk om ze op te nemen en er een zet mee uit te voeren.

C VOORBEREIDING

- 1/ De spelers bepalen onderling wie begint. Degene die begint, neemt 2 DVONN-stukken en de 23 witte stukken, de andere neemt het overblijvende DVONN-stuk en de 23 zwarte stukken.
- 2/ Plaats het bord horizontaal tussen de spelers, zodat elke speler 9 velden aan zijn kant heeft.

D FASE 1: STUKKEN PLAATSEN

- 1/ Het spel begint met een leeg bord.

Om de beurt plaatsen de spelers een stuk op het bord, beginnende met de DVONN-stukken:

Wit: eerste DVONN-stuk

Zwart: tweede DVONN-stuk

Wit: derde DVONN-stuk

Zwart: eerste zwarte stuk

Wit: eerste witte stuk

Zwart: tweede zwarte stuk

Enz.

- 2/ Een stuk mag op om het even welk vrij veld gelegd worden.
- 3/ Wanneer alle stukken op het bord zijn geplaatst, zijn alle velden bezet. Dat is het einde van Fase 1.

E FASE 2: STUKKEN STAPELEN

- 1/ **BELANGRIJK!** De speler die de eerste fase begon, is ook degene die de tweede fase begint. M.a.w. nadat Wit het laatste stuk op het bord heeft gelegd, is hij onmiddellijk weer aan de beurt. (Zwart mag als eerste een stuk van de eigen kleur op het bord leggen in Fase 1, dus is het nu aan Wit om als eerste een stuk te verplaatsen in Fase 2.)
- 2/ Elke beurt moeten de spelers een stuk of een stapel van de eigen kleur verplaatsen.
- 3/ Een enkel stuk mag één veld in om het even welke richting verplaatst worden, maar enkel en alleen naar een bezet veld. M.a.w. men is verplicht om telkens op een stuk of stapel te springen, **ongeacht de kleur.**
- 4/ Wanneer er twee of meer stukken op elkaar gestapeld zijn, dan behoort de stapel toe aan degene

die speelt met de kleur van het bovenste stuk. Een stapel moet altijd in zijn geheel verplaatst worden en altijd evenveel velden als het aantal stukken waaruit hij bestaat. Bijvoorbeeld: een stapel van 3 stukken moet 3 velden verplaatst worden. Een stapel mag, net als een enkel stuk, in om het even welke richting verplaatst worden, maar wel altijd in een **rechte lijn**.

- 5/ Een zet mag niet op een leeg veld eindigen, maar het is wel toegelaten om een stapel over een of meerdere lege velden te verplaatsen. Daarbij moeten zowel de bezette als de lege velden geteld worden. (Zie diagram 1)

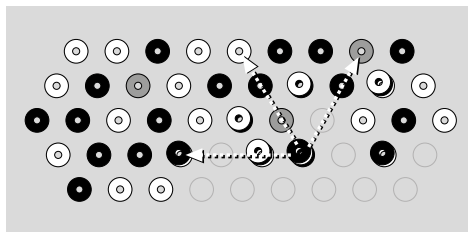


Diagram 1: de gemarkeerde stapel mag 3 velden in de aangegeven richtingen verplaatst worden.

- 6/ **BELANGRIJK!** Stukken en stapels die volledig omsingeld zijn, mogen niet verplaatst worden. M.a.w. in het begin van het spel mag alleen gespeeld worden met de stukken aan de rand van het bord. De stukken die niet aan de rand liggen, blijven geblokkeerd zolang ze omgeven blijven door 6 stukken en/of stapels. (Zie diagram 2)

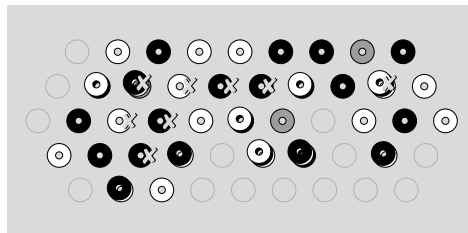


Diagram 2: de stukken en stapels die gemarkeerd zijn met een "X" zijn volledig omsingeld en mogen dus niet verplaatst worden.

- 7/ Een DVONN-stuk mag niet afzonderlijk verplaatst worden, maar het is toegelaten om erop te springen. Als een DVONN-stuk deel uitmaakt van een stapel, dan is het toegelaten om het als onderdeel van die stapel te verplaatsen – maar, zoals reeds eerder gesteld, alleen door de speler die de stapel controleert.
- 8/ Het is niet toegelaten om een beurt over te slaan, tenzij je geen reglementaire zet meer kunt uitvoeren.

F VERLOREN STUKKEN

- 1/ Stukken en stapels moeten in contact blijven met de DVONN-stukken om in het spel te blijven. “In contact” betekent dat er, direct of middels een ketting van stukken, een verbinding moet zijn met ten minste één DVONN-stuk. Stukken en stapels die hun contact met de DVONN-stukken verliezen, moeten meteen van het bord verwijderd worden. (Pas op: het zal ongetwijfeld gebeuren dat ten gevolge van één enkele zet een groot aantal stukken en stapels uit het spel verdwijnt! (Zie diagram 3.)

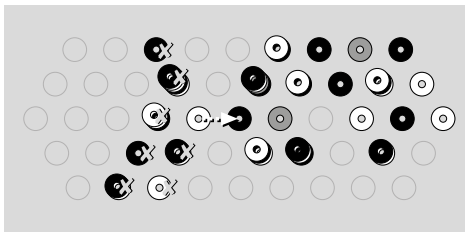


Diagram 3: als Wit het aangegeven stuk verplaatst, dan zijn de stukken en stapels aan de linkerkant niet meer in contact met een DVONN-stuk. Ze worden onmiddellijk van het bord genomen.

- 2/ Verwijderde stukken, ongeacht de kleur, behoren niemand toe. In dat opzicht speelt het dus geen rol wie een zet uitvoert waardoor er stukken van het bord genomen moeten worden. (Pas op! Vermits je verplicht bent om te spelen zolang je kunt, is het mogelijk dat je op het einde een zet moet doen waardoor meerdere van je eigen stukken en stapels hun contact met de DVONN-stukken verliezen! (Zie diagram 4.)

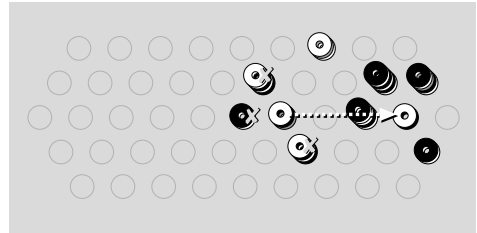


Diagram 4: het eindspel. Wit is aan de beurt en heeft nog slechts één stapel die kan verplaatst worden. Vermits hij verplicht is te spelen, moet hij met die stapel spelen, waardoor hij de gemarkeerde stapels verliest.

- 3/ De 3 DVONN-stukken blijven tot het einde in het spel. Ook een geïsoleerd DVONN-stuk blijft op het bord, omdat het in contact blijft “met zichzelf”.

G EINDE VAN HET SPEL

- 1/ Het spel eindigt als geen van beide spelers nog kan spelen. Als één van hen geen zet meer kan uitvoeren en dus moet passen, dan moet de andere voortspelen tot ook hij geen zet meer kan doen.
- 2/ In het uitzonderlijke geval dat een speler moet passen maar daarna weer de mogelijkheid krijgt om verder te spelen, dan moet hij dat doen.
- 3/ Nadat de laatste mogelijke zet is uitgevoerd, wordt de eindstand bepaald: de spelers zetten, elk voor zich, alle stapels die ze controleren op elkaar. De speler met de hoogste toren wint het spel. De kleur van de stukken speelt hierbij geen rol!
- 4/ Als de torens van beide spelers uit exact evenveel stukken bestaan, dan eindigt het spel onbeslist.

Opmerking: als gevolg van het gebruikte fabricageprocedé zijn niet alle stukken precies even dik. Als de torens van beide spelers even hoog lijken of het verschil slechts één stuk is, tel dan voor de zekerheid de stukken na.

H STRATEGISCHE TIPS

- 1/ **Fase 1:** als je de stukken op het bord plaatst, let er dan op dat je voldoende stukken aan de rand legt en in de buurt van de DVONN-stukken. Probeer te vermijden te veel van je stukken dicht bij elkaar te plaatsen.
- 2/ **Fase 2:** stukken waarop je springt, blijven wel in het spel, maar er kan geen zet meer mee uitgevoerd worden. Probeer dus zoveel mogelijk op de stukken van je tegenspeler te springen. Op die manier vermindert het aantal stukken waarmee hij kan spelen.
- 3/ Probeer je stapels “mobiel” te houden. Hoe hoger een stapel is, hoe moeilijker het wordt om ermee te spelen.
- 4/ Wees voorzichtig als je tegenspeler een stapel controleert waarin een DVONN-stuk zit. Ga na waar hij met het DVONN-stuk naartoe kan en hoeveel stukken en/of stapels je er mogelijk door zult verliezen. Ziet het er te gevaarlijk uit, probeer dan op de stapel met het DVONN-stuk te spelen.
- 5/ De laatste zetten zijn heel belangrijk. Meestal wint de speler die op het einde nog de meeste mogelijkheden heeft. M.a.w. probeer ervoor te zorgen dat je tegenspeler moet passen voor je dat zelf moet doen.

Veel plezier!

¡No os quedéis bloqueados!

DVONN es el cuarto juego del GIPF project. Para 2 jugadores.

*Apila piezas,
trata de controlar
las piezas de tu
contrincante y, por encima
de todo, mantente en
contacto con las
piezas-DVONN.
¿Qué sucede si no lo haces?
Bien, de repente podrías ver
como unas cuantas de tus
piezas desaparecen del tablero.
Cosas extrañas
pueden suceder...*

A CONTENIDO

- 1 tablero
- 23 piezas blancas
- 23 piezas negras
- 3 piezas-DVONN rojas
- 1 bolsa
- 1 reglamento

B OBJETIVO

Controlar el mayor número de piezas posibles apilándolas unas encima de otras y tratando de mantener tus pilas en contacto con las piezas-DVONN rojas. Cuando no se pueden realizar más movimientos, el jugador que controla más piezas gana el juego.

Consejo: Para mejorar el movimiento de las -piezas, éstas deben ser colocadas en el tablero con el lado hueco hacia arriba.



MALDITO GAMES

C PREPARACIÓN

- 1/ Sortear quien empieza. El jugador que empieza dispone de 2 piezas-DVONN y de las 23 piezas blancas; el otro jugador dispone de la pieza-DVONN que resta y de las 23 piezas negras.
- 2/ Colocar el tablero de manera horizontal entre los jugadores (de forma que cada jugador tenga 9 espacios en su lado).

D LA PRIMERA FASE: COLOCACIÓN DE LAS PIEZAS

- 1/ El juego empieza con un tablero vacío. Los jugadores colocan alternativamente sus piezas en el tablero, de una en una.

Deben empezar con las piezas-DVONN y entonces continuar con las de su color:

Blancas: primera pieza-DVONN

Negras: segunda pieza-DVONN

Blancas: tercera pieza-DVONN

Negras: primera pieza negra

Etc.

- 2/ Una pieza puede ser colocada en cualquier espacio vacío, sin ninguna restricción.
- 3/ Cuando todas las piezas están colocadas en el tablero, todos los espacios habrán sido ocupados. Aquí acaba la primera fase.

E LA SEGUNDA FASE: APILANDO PIEZAS

- 1/ **IMPORTANTE: ¡El jugador que empieza la primera fase también empieza la segunda fase!** En otras palabras: después que las Blancas hayan puesto su última pieza en el tablero, las Blancas vuelven a jugar. Entonces los jugadores de nuevo juegan por turnos, tal como es habitual. (Las Negras son las primeras en colocar una de las piezas de su propio color en el tablero en la primera fase, así que ahora son las Blancas las que primero pueden mover las piezas).
- 2/ En cada turno el jugador puede mover una pieza (o apilar una; ver más abajo). Una pieza puede moverse un espacio en cualquier dirección, pero solo hacia un espacio ocupado (por ejemplo encima de otra pieza o apilándola en cualquier color).

- 3/ Los jugadores pueden jugar solo con las piezas de su color. Cuando dos o más piezas son apiladas encima de otras, el color de la pieza colocada en el tope superior determina quien controla la pila de piezas, y por tanto que jugador puede moverla.
- 4/ Una pila debe ser siempre desplazado como una sola pieza y moverse tantos espacios como piezas contenga la pila (sin tener en cuenta el color de las piezas). Así un pila de tres piezas debe mover 3 espacios. Como si fuese una pieza sencilla, una pila puede mover en cualquier dirección, pero **siempre en línea recta**.
- 5/ Un movimiento nunca puede finalizar en un espacio vacío, aunque esta permitido mover a través de una o más espacios vacíos. Cuando se realiza un movimiento, cada espacio puntúa, sin importar si está vacía u ocupada. (Ver diagrama 1)

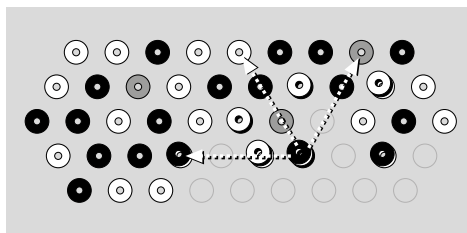


Diagrama 1: La pila indicada debería mover 3 espacios en la dirección de las flechas.

- 6/ **IMPORTANTE:** Una pieza o pila que está totalmente rodeada por los 6 lados no puede mover. Por lo tanto, en el comienzo del juego solo las piezas situadas en el borde del tablero pueden mover. Las piezas que no estén colocadas en los bordes permanecen bloqueadas mientras sigan totalmente rodeadas. (Ver diagrama 2)

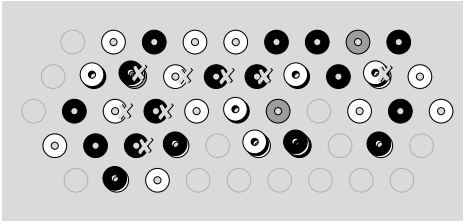


Diagrama 2: Las piezas y pilas marcadas con una “x” están rodeadas por los 6 lados y no pueden ser movidas.

- 7/ Una pieza-DVONN no puede ser movida, pero una pieza o pila puede moverse encima de ella. Cuando una pieza-DVONN forma parte de una pila, es posible mover la pila que contiene la pieza-DVONN – pero, como se ha explicado anteriormente, la pila sólo puede ser movida por el jugador que la controla.
- 8/ No se puede pasar el turno, a no ser que no se pueda realizar ningún otro movimiento.

F PERDIENDO PIEZAS

- 1/ Las piezas y las pilas deben mantenerse de alguna manera en contacto con al menos una pieza-DVONN para mantenerse en juego. “En contacto” significa que debe siempre haber un vínculo (directo o a través de una cadena o sucesión de otras piezas) con al menos una pieza-DVONN. Cada una de las piezas y/o pila que no está en contacto con cualquiera de las piezas-DVONN, debe ser expulsada del tablero.

Tened cuidado: ¡Puede suceder que un gran número de piezas sean de repente expulsadas del tablero como resultado de un simple movimiento! (Ver diagrama 3)

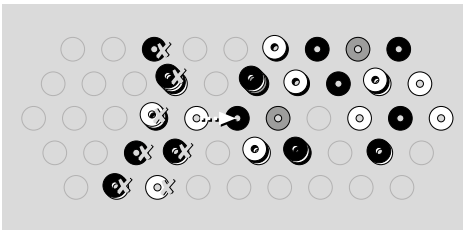


Diagrama 3: Si las Blancas mueven la pieza indicada, las piezas a su izquierda dejarán de estar en contacto con las piezas-DVONN. Todas éstas deben ser expulsadas del tablero.

- 2/ Todas las piezas expulsadas desaparecen del juego; no importa quien realiza el movimiento que las aísla a las piezas y/o pilas. (Vigilad, especialmente los momentos finales del juego. ¡Ya que no está permitido pasar, puedes verte forzado a realizar movimientos que aíslan una o más de tus propias piezas y/o pilas! (Ver diagrama 4)

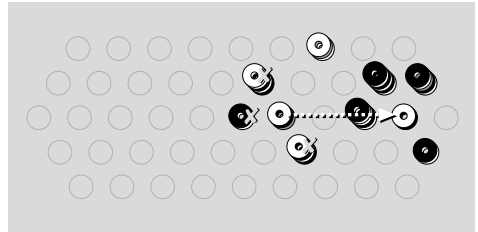


Diagrama 4: El final del juego. Es el turno de las Blancas. Las Blancas sólo tienen una pila con la que jugar. Como debe hacer un movimiento no tiene otra opción que jugar la pila, y como resultado las pilas marcadas con una “x” quedan fuera del juego ...

- 3/ Las 3 piezas-DVONN permanecen en juego hasta el final del juego, incluso si alguna de ellas queda aislada, ya que siempre permanecen “en contacto con ellas mismas”.

G EL FINAL DEL JUEGO

- 1/ Los jugadores deben jugar mientras puedan mover piezas y pilas. Si un jugador no puede realizar ningún otro movimiento, el otro jugador debe continuar jugando hasta que éste también haya realizado su último movimiento. En la rara situación que un jugador que se ha visto forzado a pasar tenga la oportunidad de mover otra vez, debe hacerlo (Esto puede suceder cuando uno o más de sus piezas estén bloqueadas, rodeadas).
- 2/ El juego acaba cuando se realiza el último movimiento. Cuando se llega a este punto, los jugadores juntan todas las pilas que controlan en una sola pila. El jugador con la pila de mayor altura gana el juego, independientemente del color de las piezas que haya en su pila.
- 3/ Si ambos jugadores finalizan con una pila igual, entonces el juego finaliza con un empate.



Nota: si las pilas o montones son igualmente altas o si la diferencia es de una sola pieza, entonces contar las piezas para estar seguros. Como resultado del proceso de fabricación de las piezas, su grosor puede variar ligeramente.

H CONSEJOS ESTRATÉGICOS

- 1/ Al colocar las piezas en el tablero, estar seguros que colocas suficientes piezas en los bordes y cerca de las piezas-DVONN. No coloques demasiado juntas tus piezas.
- 2/ Al realizar un movimiento. Neutralizas una pieza contraria cada vez que colocas una de tus piezas encima (en realidad permanece en juego, sin embargo es una pieza menos con la que el contrario puede jugar).
- 3/ Trata de mantener la mayor cantidad de piezas móviles. Trata de tener en cuenta que cuanto mayor es una pila, más difícil es moverla.
- 4/ Ten cuidado cuando tu rival controla una pieza-DVONN. Examina donde puede ir con la pieza-DVONN y cuantas de tus piezas pueden ser expulsadas si la mueve. Si es demasiado peligroso, entonces trata de inmovilizar la pila haciéndola mayor.
- 5/ Los últimos movimientos son muy importantes. Trata de provocar el “paso” de tu contrincante antes de que tu mismo te veas forzado a esta situación.

¡A divertirse!

Nie daj się odciąć!

DVONN to czwarta gra projektu GIPF. Dla 2 graczy.

*Buduj stosy z pionów,
przejmuj kontrolę nad
pionami przeciwnika i przede
wszystkim utrzymuj połączenie
z czerwonymi pionami DVONN.*

Dlaczego?

*Ponieważ jeśli Ci się nie uda,
kilka z Twoich pionów może nagle
zniknąć z planszy. Pilnuj więc
przeciwnika, ale nie zapomnij
też o skrupulatnym planowaniu
swoich poczynań, abyś nie musiał
wykonać ruchu, którego pożałujesz.
Bo wtedy sprawy mogą przyjąć
naprawdę niekorzystny obrót...*

A ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- plansza;
- 23 białe pion;
- 23 czarne pion;
- 3 czerwone pion DVONN;
- woreczek;
- instrukcja.

B CEL GRY

- 1/ Przejęcie kontroli nad jak największą liczbą pionów przez układanie ich w stosy i utrzymywanie połączenia między nimi a czerwonymi pionami DVONN. Gra kończy się w momencie, gdy gracze nie mogą już wykonać żadnych ruchów, a zwycięzcą zostaje ten z nich, który kontroluje więcej pionów.

Wskazówka. Piony będzie łatwiej podnosić, jeśli umieścisz je na planszy stroną w wgłębieniu ku górze.



C PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

- 1/ Gracze losują swoje kolory. Biały rozpoczyna rozgrywkę. Bierze 2 pionory DVONN i 23 białe pionory. Drugi gracz otrzymuje 1 pion DVONN i 23 czarne pionory.
- 2/ Planszę należy położyć poziomo pomiędzy graczami tak, aby każdy miał przed sobą 9 przecięć linii. Przecięcia są nazywane polami.

D PIERWSZA FAZA – ROZMIESZCZANIE PIONÓW

- 1/ Na początku gry plansza jest pusta. W tej fazie gracze naprzemiennie umieszczają swoje pionory na polach planszy, po jednym pionem naraz.

Muszą jednak rozpocząć od pionów DVONN, a następnie rozmieszczać pionory swojego koloru.

Biały – pierwszy pion DVONN.

Czarny – drugi pion DVONN.

Biały – trzeci pion DVONN.

Czarny – pierwszy czarny pion.

Biały – pierwszy biały pion.

Czarny – drugi czarny pion.

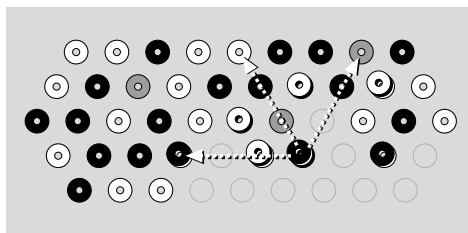
I tak dalej...

- 2/ Gracze mogą kłaść kolejne pionory tylko na pustych polach, poza tym nie obowiązują ich żadne ograniczenia.
- 3/ Z chwilą, gdy gracze umieszczą na planszy ostatni pion, wszystkie pola planszy zostają zajęte. Tym samym faza pierwsza dobiega końca.

E FAZA DRUGA – TWORZENIE STOSÓW

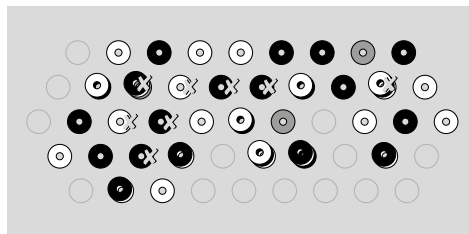
- 1/ **UWAGA! Gracz, który rozpoczął fazę pierwszą, rozpoczyna także fazę drugą!** Biały po tym, gdy umieścił na planszy swój ostatni pion, natychmiast wykonuje kolejny ruch. Następnie gracze wykonują swoje ruchy naprzemiennie. (Jako że Czarny jako pierwszy umieścił swój czarny pion na planszy, to w fazie drugiej Biały ma prawo jako pierwszy poruszyć swoje pionory).

- 2/ W każdej swojej turze gracz musi poruszyć 1 pion albo 1 stos. Gracz może poruszać tylko pionory i stosy swojego koloru. Gdy 2 lub więcej pionów tworzy stos, kolor pionu na górze stosu określa, do kogo należy stos, a co za tym idzie – kto może nim poruszać.
- 3/ Gracz może przesunąć pojedynczy pion o 1 pole w dowolnym kierunku, ale tylko na zajęte pole (tj. musi umieścić pion na innym pionie albo stosie dowolnego koloru).
- 4/ Gracz może poruszyć stos tylko jako całość i tylko o tyle pól, z ilu pionów ten stos się składa. Na przykład stos złożony z 3 pionów (bez względu na ich kolor) trzeba przesunąć dokładnie o 3 pola. Podobnie jak w przypadku pojedynczego pionu, stos porusza się w dowolnym kierunku, ale tylko w linii prostej.
- 5/ Gracz nigdy nie może zakończyć ruchu na pustym polu, ale w trakcie ruchu może przeskoczyć stosem przez 1 lub więcej pustych pól. Każde pole, zarówno puste, jak i zajęte, jest wliczane do pokonanego dystansu (**zob. Rysunek 1**).



Rysunek1. Ten stos może zostać przesunięty o 3 pola w kierunkach wskazanych przez strzałki.

- 6/ **UWAGA! Gracz nie może poruszyć pionu albo stosu, który jest otoczony ze wszystkich 6 stron.** Na początku gry można poruszyć tylko pionami znajdującymi się przy krawędziach planszy. Pionory znajdujące się już na planszy pozostają zablokowane, dopóki są całkowicie otoczone (**zob. Rysunek 2**).



Rysunek 2. Piony i stosy oznaczone znakiem „x” są otoczone z 6 stron, więc nie można nimi poruszyć.

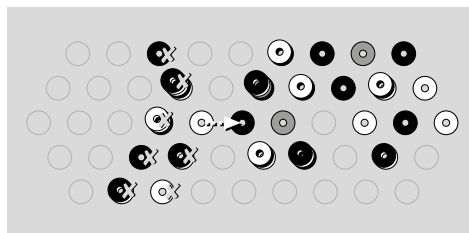
7/ Gracz nie może poruszyć pojedynczego piona DVONN, jednakże inny pion albo stos może wskutek ruchu znaleźć się na wierzchu piona DVONN. Gdy pion DVONN jest częścią stosu, właściciel stosu (jak zostało to zdefiniowane wcześniej) może poruszać takim stosem.

8/ Gracz nie może zrezygnować ze swojej tury, chyba że nie może już wykonać żadnego ruchu.

F UTRATA PIONÓW

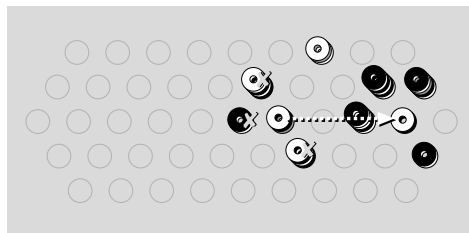
1/ Piony i stosy muszą pozostawać w łączności z przynajmniej 1 pionem DVONN. „W łączności” oznacza styczność bezpośrednią albo pośrednią – poprzez łańcuch innych pionów lub stosów – z co najmniej 1 pionem DVONN. Każdy pion i stos, który nie ma połączenia z żadnym pionem DVONN, zostaje od razu zdjęty z planszy.

Uwaga! Może się zdarzyć, że wskutek 1 ruchu z planszy zostanie zdjętych wiele pionów naraz (zob. Rysunek 3).



Rysunek 3. Jeśli Biały poruszy wskazanym pionem, piony po lewej stronie nie będą już w łączności z pionem DVONN. Należy usunąć je z planszy.

2/ Wszystkie zdejmowane z planszy pionów są usuwane z gry. Nie ma przy tym znaczenia, który z graczy wykonał ruch powodujący ich izolację i w konsekwencji zdjęcie. Należy uważać na takie sytuacje szczególnie w końcowej fazie rozgrywki. Jako że gracz nie może spasować, może być zmuszony do wykonania ruchu, który spowoduje usunięcie jego własnych pionów albo stosów z gry (zob. Rysunek 4).



Rysunek 4. Końcowa faza gry. Tura Białego. Biały ma już tylko 1 stos, którym może poruszyć. Jako że musi wykonać ruch, stosy ze znakiem „x” zostają usunięte z gry.

3/ Wszystkie 3 pionów DVONN pozostają na planszy do końca gry, bo nawet odizolowany pion DVONN pozostaje w łączności z samym sobą.

G KONIEC GRY

1/ Gracze muszą wykonywać swoje tury, dopóki mogą wykonywać ruchy. Jeśli jeden z graczy nie ma już możliwości ruchu, drugi gracz musi kontynuować swoje tury do momentu, aż wykona swój ostatni możliwy ruch. W rzadkiej sytuacji, gdy gracz, który już spasował, ma nagle możliwość wykonania ruchu, to musi go wykonać. Może się to zdarzyć, gdy 1 albo kilka jego pionów było wcześniej zablokowanych (tj. całkowicie otoczonych).

2/ Gra kończy się po wykonaniu ostatniego ruchu. Gracze kładą teraz wszystkie kontrolowane przez siebie stosy jeden na drugim. Gracz, którego wieża jest wyższa, wygrywa (bez względu na kolor pionów w stosach).

3/ Jeśli wieże obu graczy są równe, gra kończy się remisem.

Uwaga! Jeśli wieże wydają się równe albo różnica wynosi optycznie 1 pion, policzcie dla pewności piony w wieżach. Grubość pionów może minimalnie się różnić.

H WSKAZÓWKI STRATEGICZNE

- 1/ **Faza 1** – staraj się umieścić odpowiednio dużo pionów przy krawędziach planszy i w pobliżu pionów DVONN. Nie umieszczaj zbyt wielu swoich pionów obok siebie.
- 2/ **Faza 2** – podczas wykonywania ruchów pamiętaj, że kładąc swoje piony albo stosy na pionach albo stosach przeciwnika, unieruchamiasz je (co prawda pozostają w grze, ale przeciwnik nie ma nad nimi kontroli).
- 3/ Staraj się zapewnić mobilność jak największej liczbie swoich pionów. Zauważ, że im wyższy stos, tym trudniej nim poruszać.
- 4/ Miej się na baczności w sytuacji, gdy przeciwnik kontroluje piona DVONN. Sprawdź, dokąd może go przesunąć i ile Twoich pionów zostanie odizolowanych w wyniku takiego ruchu. Jeśli sytuacja wygląda bardzo źle, spróbuj unieruchomić stos przeciwnika poprzez podwyższenie go.
- 5/ Ostatnie ruchy w grze są niezwykle istotne. Zazwyczaj zwycięzcą zostaje gracz, który posiada więcej mobilnych pionów na koniec rozgrywki. Innymi słowy, najlepiej doprowadzić do sytuacji, w której to przeciwnik spasuje jako pierwszy.

Dobrej zabawy!



Informationen zum *GIPF project*:
Spiele, Potentiale, digitale Versionen
und mehr.



Information about the *GIPF project*:
games, potentials, digital versions
and more.

Author: Kris Burm
3D: Andreas Resch
Design: Kris Burm,
HUCH! & friends

© 2017 HUCH! & friends
Editor: Simon Hopp
Made in Germany
www.hutter-trade.com

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg
GERMANY

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. **¡Atención!** No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse. **Ostrzeżenie!** Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Istnieje ryzyko zadławienia się małymi elementami.

& friends
HUCH!