GIPF

Abbildungen / Illustrations / Figure Illustraties / Figuras / Ilustracje 2-3

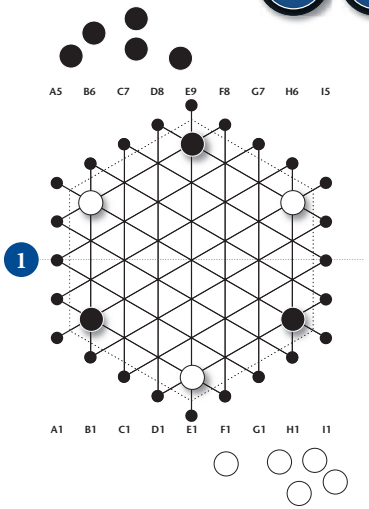
Deutsch 5
English 11
Français 17
Italiano 23
Nederlands 29
Español 35
Polski 41

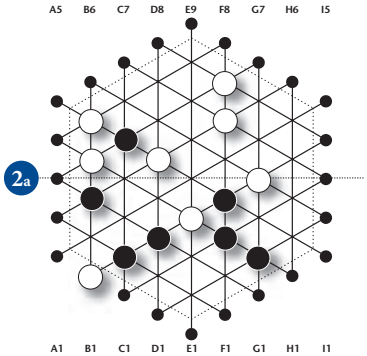
Kris Burm

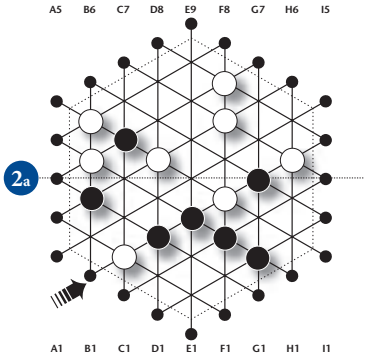
GIPF project

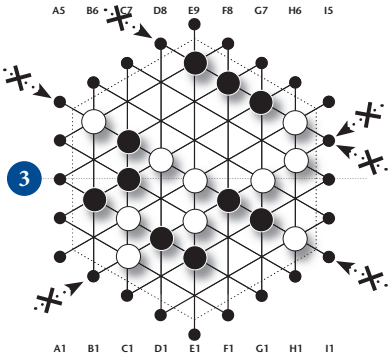
HUCH! & friends

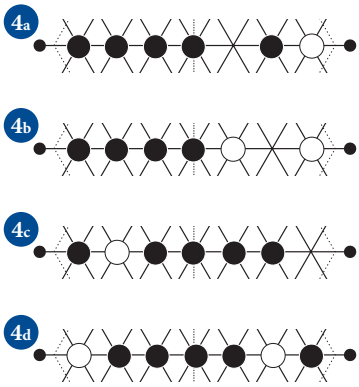
GIPF


1
A5 B6 C7 D8 E9 F8 G7 H6 I5
A1 B1 C1 D1 E1 F1 G1 H1 I1

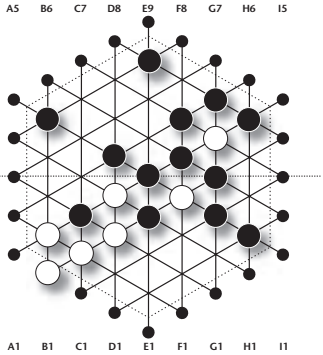

2a
A5 B6 C7 D8 E9 F8 G7 H6 I5
A1 B1 C1 D1 E1 F1 G1 H1 I1


2a
A5 B6 C7 D8 E9 F8 G7 H6 I5
A1 B1 C1 D1 E1 F1 G1 H1 I1

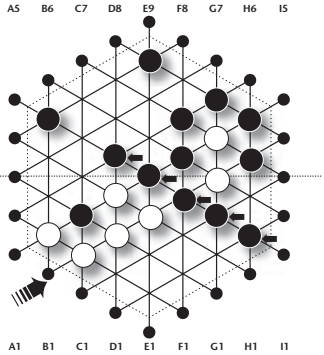

3
A5 B6 C7 D8 E9 F8 G7 H6 I5
A1 B1 C1 D1 E1 F1 G1 H1 I1


4a
4b
4c
4d

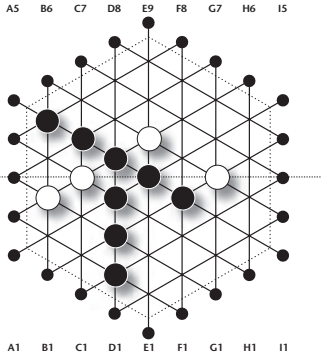
5a


A5 B6 C7 D8 E9 F8 G7 H6 I5
A1 B1 C1 D1 E1 F1 G1 H1 I1

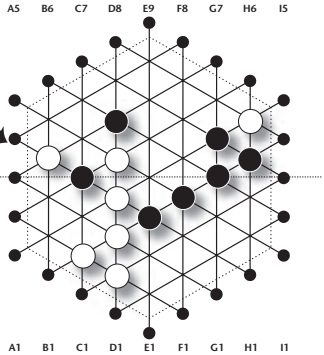
5b


A5 B6 C7 D8 E9 F8 G7 H6 I5
A1 B1 C1 D1 E1 F1 G1 H1 I1

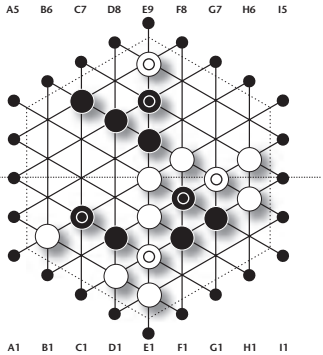
6


A5 B6 C7 D8 E9 F8 G7 H6 I5
A1 B1 C1 D1 E1 F1 G1 H1 I1

7


A5 B6 C7 D8 E9 F8 G7 H6 I5
A1 B1 C1 D1 E1 F1 G1 H1 I1

8


A5 B6 C7 D8 E9 F8 G7 H6 I5
A1 B1 C1 D1 E1 F1 G1 H1 I1

GIPF project

Das erste und zentrale Spiel des *GIPF project*

Keine Sorge: GIPF ist nicht schwierig. Die Spielanleitung ist nur deshalb so umfangreich, weil es eine Vielzahl an Spielmöglichkeiten gibt. Jeder Spieler wird hier Antworten auf seine Fragen finden – auch wenn er nur wenig Erfahrung mit Strategiespielen hat. Lest euch die Spielregel in Ruhe durch. Ihr werdet ein pures und spannendes Spiel entdecken!

Tipp: *Um die Spielsteine einfacher zu handhaben, solltet ihr sie immer mit der Rille nach oben auf dem Spielplan platzieren. (siehe Abb.)*

INHALT

1 Spielbrett
18 weiße Basis-Steine
18 schwarze Basis-Steine
1 Beutel
1 Spielanleitung

Die Spielanleitung besteht aus vier Teilen:

Das Basis-Spiel ❶
Hier wird die einfachste Version von GIPF erklärt, bei der man nur mit den Basis-Steinen spielt.

Das Standard-Spiel ❷
In diesem Teil werden die GIPF-Steine (das sind zwei aufeinandergesetzte Basis-Steine) eingeführt.

Die Turnier-Variante ❸
Dieser Teil enthält die offiziellen Turnierregeln.

Konzept und Möglichkeiten ❹
GIPF ist das zentrale Spiel eines Spielsystems. Welche Möglichkeiten es eröffnet, erfahrt ihr hier.

1 Das Basis-Spiel

A DAS SPIELBRETT

Das Spielbrett zeigt ein Netz von Linien. Jede Linie wird von zwei **Ausgangspunkten** begrenzt, zwischen denen sich 4 bis 7 **Schnittpunkte** mit anderen Linien befinden.

1/ Die **24 Ausgangspunkte** gehören nicht zum eigentlichen Spielfeld; sie sind nur dazu da, Spielsteine zu positionieren, bevor sie auf einen Schnittpunkt des Spielfeldes geschoben werden.

2/ Das **Spielfeld** besteht aus insgesamt **37 Schnittpunkten**. Nur die Spielsteine, die auf einem Schnittpunkt liegen, befinden sich im Spiel.

3/ Spielsteine dürfen nur entlang den eingezeichneten Linien verschoben werden.

B DER SPIELANFANG

1/ Die Spieler vereinbaren, wer mit den weißen bzw. schwarzen Spielsteinen spielt. Weiß fängt an.

2/ Im Basis-Spiel bekommt jeder Spieler nur 15 Basis-Steine. Mit den restlichen Steinen kann man Unterschiede in der Spielstärke ausgleichen. Der schwächere Spieler erhält 1, 2 oder 3 zusätzliche Steine.

3/ Das Spielbrett wird so zwischen die Spieler gelegt, dass der **Ausgangpunkt E1** auf den Spieler mit den weißen Spielsteinen zeigt. Wichtig: Trotzdem haben beide Spieler keine eigene Seite! Beide Spieler dürfen alle Ausgangspunkte benutzen, um ihre Spielsteine ins Spiel zu bringen.

4/ Jeder Spieler beginnt das Spiel mit drei Steinen auf dem Spielbrett. Sie werden abwechselnd (weiß-schwarz-weiß …) auf die Ausgangspunkte in den sechs Ecken gelegt und anschließend auf den ersten Schnittpunkt in Richtung Spielfeldmitte geschoben. **(Siehe Abbildung 1: Anfangsaufstellung.)**

5/ Jeder Spieler hat jetzt noch 12 Steine (schwächere Spieler haben mehr Steine; siehe Punkt B2), die noch nicht auf dem Spielfeld liegen. Diese Steine werden **Vorrat** genannt.

C DAS SPIELZIEL

Falls ein Spieler keine Steine mehr in seinem Vorrat hat, kann er keinen Spielzug mehr machen. Ziel ist es, die Steine des Gegners zu schlagen, damit dieser schließlich keine Steine mehr übrig hat, die er noch ins Spiel bringen könnte.

D EINE SPIELRUNDE

Die Spieler spielen abwechselnd. In jeder Runde muss jeder Spieler einen Stein aus seinem Vorrat ins Spiel bringen. Dies erfolgt in zwei Schritten: Der Stein wird zuerst auf einen Ausgangspunkt gesetzt (Schritt 1) und dann ins Spielfeld geschoben (Schritt 2).

Einzelheiten:

1/ Schritt 1: Ein Stein muss immer zuerst auf einen Ausgangspunkt gesetzt werden, ganz gleich, welchen Zug man danach machen möchte. Man setzt also nie einen Stein sofort ins Spielfeld. Solange ein Stein auf einem Ausgangspunkt liegt, befindet er sich noch nicht im Spiel.

2/ Es gibt zwei Möglichkeiten für Schritt 2:
- Ein Stein darf auf einen freien Schnittpunkt geschoben werden. Sobald der Spieler den Stein in Richtung des Schnittpunktes bewegt, ist der Zug endgültig.
- Man kann einen Stein auch auf einen bereits besetzten Schnittpunkt schieben. Der vorhandene Stein wird – **unabhängig von seiner Farbe** – auf den nächsten Schnittpunkt (in Zugrichtung) verschoben. Ist auch dieser Schnittpunkt besetzt, wird der vorhandene Stein auf gleiche Weise weiter verschoben usw. Schließlich wird der neue Stein vom Ausgangspunkt auf den freigewordenen Schnittpunkt geschoben **(Siehe Abbildungen 2a und 2b.)**.

Es empfiehlt sich, die Steine einzeln zu verschieben und damit beim vom Ausgangspunkt am weitest entfernten zu beginnen. Sobald ein Spieler einen Stein im Spielfeld berührt, muss der geplante Spielzug vollständig durchgeführt werden.

3/ Ein Stein darf in einem Zug jeweils nur **einen** Schnittpunkt weitergeschoben werden, nie zwei oder mehr.

4/ **Es ist verboten, Steine aus dem Spielfeld auf einen Ausgangspunkt zu schieben.** Wenn alle Schnittpunkte einer Linie besetzt sind, sind diese Steine in Richtung dieser Linie blockiert **(Siehe Abbildung 3.)**.

E STEINE SCHLAGEN

Vier gleichfarbige Steine, die direkt nebeneinander auf einer Linie liegen, nennt man **Vierer**. Wenn Steine ohne Unterbrechung durch einen freien Schnittspunkt auf der gleichen Linie an den Vierer angrenzen, spricht man von einer **Reihe**. Sobald ein Vierer zustande kommt, müssen diese vier Steine und alle anderen Steine der Reihe vom Spielfeld genommen werden. Der Spieler, dessen Vierer komplett war, nimmt seine eigenen Steine wieder in den Vorrat; die Steine des Gegners werden endgültig aus dem Spiel genommen **(Siehe Abbildungen 4a, 4b, 4c und 4d: Schwarz schlägt 4, 5, 6 bzw. 7 Steine; Weiß verliert 0, 1, 1 bzw. 2 Steine.)**.

Einzelheiten:

1/ Alle Steine einer Reihe (die also in ununterbrochener Verlängerung auf der Linie des Vierers liegen) werden geschlagen – unabhängig von ihrer Farbe.

2/ Man kann also auch eigene Steine schlagen, wenn sie in der Reihe liegen. Die eigenen geschlagenen Steine kommen wieder in den Vorrat; man verliert sie nicht!

3/ Schlagen ist eine Verpflichtung. Sobald ein Vierer entsteht, **muss** die Reihe geschlagen werden, unabhängig davon, welcher Spieler die Situation verursacht hat. Die Reihe wird immer von dem Spieler entfernt, dessen Steine den Vierer bilden; die Steine der eigenen Farbe kommen in den eigenen Vorrat, die gegnerischen Steine kommen aus dem Spiel. **(Siehe Abbildungen 5a und 5b: Weiß verpflichtet Schwarz zum Schlagen, so dass er 5 Steine wieder in seinen Vorrat nehmen muss.)**.

4/ Manchmal entstehen mehrere Vierer (oder auch längere Reihen) gleichzeitig. Falls diese Reihen sich nicht überschneiden, werden alle Steine geschlagen. Wenn sie sich überschneiden, muss der schlagende Spieler entscheiden, welche Reihe er schlagen möchte **(Siehe Abbildung 6: Schwarz muss entweder die Reihe aus 4 oder aus 5 Steinen schlagen.)**.

5/ Wenn beide Spieler gleichzeitig schlagen können, schlägt derjenige zuerst, der durch seinen Zug die Situation verursacht hat **(Siehe Abbildung 7: Weiß hat den durch den Pfeil markierten Zug durchgeführt; er darf also zuerst schlagen. Er schlägt vier eigene und einen schwarzen Stein; Schwarz schlägt danach nur vier eigene Steine. Hätte Schwarz diesen Zug durchgeführt – selbstverständlich mit einem schwarzen Stein – dann hätte er zuerst schlagen dürfen und hätte vier eigene und zwei weiße Steine geschlagen.)**.

Bemerkung:

Steine schlagen ersetzt nicht den Spielzug, es wird zusätzlich durchgeführt **(Siehe noch einmal die Abbildungen 5a und 5b: Weiß zwingt Schwarz zum Schlagen. Schwarz nimmt die Steine vom Brett und ist danach am Zug.)**.

F DAS SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Steine mehr ins Spiel bringen kann. Sobald also ein Spieler keine Steine mehr im Vorrat hat, gewinnt der andere Spieler.

Bemerkung:

1/ Man kann nur gewinnen, wenn man versucht, die Steine des Gegners zu schlagen. Wer seine Taktik ausschließlich auf die Erhaltung seines eigenen Vorrats konzentriert, wird bestimmt in Bedrängnis geraten.

2/ Ein Unentschieden ist nicht möglich. **Es verliert immer der Spieler, der zuerst keinen Stein mehr ins Spiel bringen kann**, sogar dann, wenn auch der andere Spieler in seinem nächsten Zug keinen Stein mehr hätte.

3/ **Es muss jederzeit sichtbar sein, wie viele Steine beide Spieler jeweils in ihrem Vorrat haben.** Deshalb sollten die Steine gut sichtbar neben dem Spielbrett aufbewahrt werden.

G DIE STRATEGIE

Bei den meisten Strategiespielen für zwei Personen ist es am Anfang oft schwer, den Überblick zu behalten, aber das ändert sich schnell. Nach ein paar Partien wird sich eure Spielübersicht schnell verbessern. Folgende Tipps werden euch den Einstieg erleichtern, nachdem ihr eine erste Partie gespielt habt:

1/ Die wichtigste Regel für Anfänger lautet: Wenn ihr einen Stein ins Spiel bringt, ist es am besten, sich wirklich an die zwei vorgeschriebenen Schritte zu halten. Indem man den Stein zuerst auf einen Ausgangspunkt setzt, erkennt man die unterschiedlichen Bewegungsmöglichkeiten besser. (In Turnieren sind die Spieler dazu verpflichtet, sich an die vorgeschriebenen Schritte zu halten.)

2/ Man hat auf dem Spielbrett keine eigene Seite. Ihr könnt den Gegner also aus allen Richtungen angreifen.

3/ Steine auf dem Spielfeld sind gefährlicher als Steine im Vorrat. Je mehr Steine man im Spielfeld hat, desto mehr Möglichkeiten ergeben sich, Steine des Gegners zu schlagen. Am besten ist es also, das Schlagen eigener Steine möglichst lange hinauszuzögern.

4/ Man sollte darauf achten, dass durch das Schlagen von Steinen wieder Schnittpunkte frei werden und dadurch neue Bewegungsmöglichkeiten entstehen.

5/ In der Schlussphase des Spiels ist es wichtig, den Vorrat des Gegners gut im Auge zu behalten. Denn oft entscheidet ein einziger Stein über Sieg und Niederlage.

Bemerkung

Mühelos zu gewinnen ist unangenehm, immer zu verlieren auch. Wenn die Spielstärke der beiden Spieler zu unterschiedlich ist, solltet ihr mit unterschiedlich vielen Steinen spielen, wie bereits oben unter **Punkt B.2** beschrieben.

2 *Das Standard-Spiel*

Beim Standard-Spiel gelten im Prinzip dieselben Regeln wie beim Basis-Spiel. Hier gibt es jedoch zusätzlich **GIPF-Steine**, die aus zwei aufeinandergestellten Basis-Steinen bestehen. Die Spieler müssen in dieser Version nicht nur jede Runde einen Stein ins Spiel bringen, sondern auch darauf achten, dass mindestens ein eigener GIPF-Stein im Spiel bleibt.

Bemerkung:

GIPF-Steine bestehen zwar aus zwei Basis-Steinen, sie zählen jedoch als **ein Stein** auf dem Spielbrett.

A DER SPIELANFANG

Das Standard-Spiel wird mit allen 18 Basis-Steinen gespielt. Statt der Basis-Steine platzieren die Spieler je 3 GIPF-Steine in der Ausgangsaufstellung **(siehe Abbildung 1: GIPF-Steine statt Basis-Steine).**

B GIPF

1/ Der Unterschied zwischen den GIPF-Steinen und den Basis-Steinen besteht darin, dass man die **GIPF-Steine nicht schlagen muss** (weder die eigenen noch die gegnerischen). Wenn ein GIPF-Stein, ungeachtet seiner Farbe, Teil einer zu schlagenden Reihe ist, darf der Spieler selbst entscheiden, ob er den GIPF-Stein vom Spielfeld nimmt oder nicht. Meistens läuft es darauf hinaus, dass man seine eigenen GIPF-Steine im Spielfeld liegen lässt und die des Gegners schlägt. Trotzdem ergeben sich in jeder Partie Situationen, in denen es aus strategischen Gründen günstiger ist, einen eigenen GIPF-Stein zu schlagen **(Siehe Abbildung 8: Weiß schlägt drei weiße Basis-Steine und einen schwarzen. Er wird wahrscheinlich auch den schwarzen GIPF-Stein schlagen, aber seine eigenen GIPF-Steine im Spiel lassen.)**.

2/ Wenn sich zwei Vierer (oder längere Reihen) kreuzen, und auf dem Kreuzungspunkt ein GIPF-Stein liegt, entscheidet der schlagende Spieler,

ob er eine oder beide Reihen schlägt. Er schlägt entweder nur eine Reihe inklusive des GIPF-Steins (wodurch die zweite Reihe unterbrochen wird und nicht mehr geschlagen werden kann) oder eine Reihe ohne den GIPF-Stein, so dass die zweite Reihe intakt bleibt und ebenfalls geschlagen werden muss (ob nun mit oder ohne den GIPF-Stein) (**Siehe Abbildung 6: Schwarz muss eine Reihe schlagen. Wenn ein schwarzer GIPF-Stein auf dem Schnittpunkt liegen würde, auf dem sich die beiden Reihen kreuzen, könnte der Spieler eine oder beide Reihen schlagen. Wenn er sich entscheidet den GIPF-Stein beim Schlagen der ersten Reihe liegen zu lassen, muss er auch die zweite Reihe schlagen und wieder entscheiden, ob er den GIPF-Stein in den eigenen Vorrat nimmt oder nicht.**).

Bemerkung

Ein GIPF-Stein, der in den Vorrat genommen wird, wird in zwei Basis-Steine umgewandelt. Es ist nicht erlaubt, diese im Laufe des Spiels wieder als GIPF-Stein zu verwenden.

C DAS SPIELENDE

Es gibt jetzt zwei Möglichkeiten, wie das Spiel enden kann: Entweder hat ein Spieler irgendwann keine GIPF-Steine mehr auf dem Spielfeld oder der Vorrat eines Spielers ist erschöpft. Mit anderen Worten: Der Spieler, der entweder seinen letzten GIPF-Stein verloren hat oder keinen Basis-Stein mehr ins Spiel bringen kann, verliert das Spiel.

3 *Die Turnier-Variante*

Das Standard-Spiel ist schon sehr komplex und schwierig zu meistern; es bietet so viele Möglichkeiten, dass sich nicht jeder Spieler weitere Varianten wünschen wird. Darum sollte die Turnier-Variante nur als weitere Option verstanden werden. Aber: **Bei Turnieren wird immer nach den Regeln der Turnier-Variante gespielt!**
Grundsätzlich gelten die Regeln und Siegbedingungen des Standard-Spiels; lediglich der Spielanfang ändert sich.

1/ Es gibt keine Anfangsaufstellung; man beginnt mit einem leeren Spielfeld. Jeder Spieler hat 18 Basis-Steine in seinem Vorrat.
2/ In der ersten Runde müssen beide Spieler einen GIPF-Stein ins Spiel bringen. Dazu wird der GIPF-Stein zunächst auf einen beliebigen Ausgangspunkt gesetzt und anschließend ins Spielfeld geschoben (also wie bei einem ganz normalen Zug).
3/ Die Anzahl der GIPF-Steine ist nicht festgelegt. Die Spieler dürfen frei entscheiden, wie viele GIPF-Steine sie ins Spiel bringen.
4/ Sobald ein Spieler einen Basis-Stein ins Spiel gebracht hat, darf er für den Rest der Partie keinen GIPF-Stein mehr hinzufügen. Der Gegner darf allerdings unabhängig davon entschieden, wann er anfängt, statt GIPF-Steinen Basis-Steine ins Spiel zu bringen.

Bemerkung:

Die Anfangsphase wird von den Spielern mit ganz normalen Spielzügen gespielt (d.h. wechselnd und ohne besondere Unterbrechung).

4 Konzept und Möglichkeiten

GIPF ist ein eigenständiges Spiel und sollte in erster Linie so gesehen werden. Davon abgesehen ist GIPF aber auch der Name eines Projektes, dessen zentrales Spiel GIPF ist. Das **GIPF project** besteht aus einer Serie von Spielen und zusätzlichen Spielsteinen (Potentiale). Diese sollen den Spielern die Möglichkeit geben, Spiele zu kombinieren und selbst zu bestimmen, was sie spielen möchten.

A DAS KONZEPT

Das Spiel GIPF ist das erste und zentrale Spiel des Projektes. Es wird mit Basis-Steinen gespielt, aber man kann es mit zusätzlichen Spielsteinen erweitern. Diese zusätzlichen Spielsteine heißen **Potentiale**. Ein Potential ist ein Spielstein, der auf einen Basis-Stein gesetzt werden kann. Ein mit einem solchen Potential *geladener* Basis-Stein erlaubt euch Spielzüge, die ein gewöhnlicher Basis-Stein nicht ausführen kann.

Potentiale können für besondere Spielzüge in GIPF benutzt werden, oder aber auch, um andere Spiele mit GIPF zu verbinden. Je nach Vereinbarung kann man ein Potential entweder einfach so oder nur durch einen Sieg im gleichnamigen Spiel benutzen. **Beispiel:** Um während einer Partie GIPF ein ZÈRTZ-Potential nutzen zu dürfen, muss man zunächst eine Partie ZÈRTZ gewinnen; das Ergebnis der ZÈRTZ-Partie entscheidet also darüber, ob man das ZÈRTZ-Potential nutzen darf, sobald die GIPF-Partie fortgesetzt wird.

Die Essenz dieses Systems ist, dass man einige Spielsteine auf dem Spielbrett hat, die mit besonderen Möglichkeiten *geladen* sind. Man kann sich jedoch niemals sicher sein, diese besonderen Spielzüge auch ausführen zu können. Mit anderen Worten: Man spielt also mit Spielsteinen, die **eventuell** einen besonderen Spielzug erlauben und daher buchstäblich für einen **potentiellen** Spielzug stehen.

B DIE MÖGLICHKEITEN

Vielleicht kommt ihr jetzt zu der Ansicht, dass das **GIPF project** zu kompliziert sei. Deshalb möchten wir ausdrücklich betonen, dass das Verbinden von Spielen nur eine Option ist. Wenn euch diese Idee nicht gefällt, dann ignoriert sie einfach.

Jedes Spiel des Projektes ist im Hinblick auf Regeln, Konzept und Anspruch eigenständig. Es ist genau diese Eigenschaft (einzeln aber auch in Verbindung miteinander gespielt werden zu können) von GIPF und den anderen Spielen des Projektes, die sie zu einer einzigartigen Serie machen. Also, ob Gelegenheitsspieler oder Profi, jeder kann selbst entscheiden, ob er die Spiele einzeln oder in Verbindung miteinander spielen möchte.

Diejenigen, die die Möglichkeit nutzen, die Spiele miteinander zu kombinieren, werden eine ganz neue Art des Spielens entdecken. Kein anderes Spiel ermöglicht so viele Variationen wie GIPF. Jedes Mal könnt ihr euer eigenes Spiel zusammenstellen. Ihr könnt bestimmen, mit wie vielen Basis-Steinen ihr anfangt und ob bzw. welche Potentiale ihr benutzen möchtet, außerdem legt ihr fest, ob die Benutzung von Potentialen an andere Spiele gekoppelt wird; so könnt ihr einige Stunden oder die ganze Nacht spielen, usw.

Zusammengefasst: Das **GIPF project** ist ein Menü aus Bausteinen, bei dem man *à la carte* auswählen kann, welche Version von GIPF man gerade spielen möchte.

GIPF kann ganz nach Lust und Laune auch mit jedem existierenden 2-Personenspiel kombiniert werden. Mit anderen Worten: Hat man das Spiel GIPF und die Potentiale, dann kann man einfach anfangen zu kombinieren, was der Spieleschrank hergibt; ob Domino, Spielkarten oder Würfel. Ihr müsst lediglich den Einsatz eines Potentials an den Sieg bei einem bestimmten Spiel koppeln.

The first and central game of the *GIPF project*

Let's begin with a comforting notion: GIPF is not hard to learn. The length of these rules is not meant to overwhelm you; it is the result of our attempt to be as complete as possible, so that every player – even those unfamiliar with strategy games – will find an answer to every possible question. Do take some time to review these rules. You will discover a pure and challenging game, offering plenty of variation and inexhaustible possibilities.

Tip: *To make the pieces easier to pick up, use them with the furrow upwards (as you can see in this illustration).*

CONTENTS

1 game board
18 white basic pieces
18 black basic pieces
1 bag
1 rulebook

The rules are separated into 4 parts:

Basic rules ❶
How to play a basic game of GIPF.

Standard rules ❷
Concerns the standard version and introduces "GIPF", i.e. 2 pieces stacked one upon another.

Tournament rules ❸
The version for advanced players. The *real* game.

Concept and possibilities ❹
Contains information about the project in which GIPF is the central game.

1 Basic rules

A GAME BOARD

The board shows a pattern of lines. Each line is characterized by 2 **black dots** and a various number of intersections with other lines. These intersections are called **spots**.

1/ There are **24 dots** at the edges of the pattern on the board. Dots are not part of the play area; they are used to position a piece before bringing it into play.
2/ In total, the play area (i.e. the central part of the board) features **37 spots**. Only the pieces covering a spot are part of the game.
3/ The thick lines indicate the directions in which pieces may be moved.

B STARTING THE GAME

1/ The players draw lots for their colour. White begins.
2/ The basic version is played with only 15 pieces per player. The remaining 3 pieces can be used to equate the strength of the players: the less experienced player gets an advantage of 1, 2 or 3 pieces.
3/ The board must be placed between the players in such a way that the dot marked "**E1**" points at the player with the white pieces.
4/ The players start the game with 3 pieces each on the board. They are placed on the angular dots—with the colours alternating—and then moved to the first spot towards the center. They are now in play. **(See illustration 1: Starting Position.)**
5/ At the beginning, each player has 12 pieces that are not in play yet. Pieces that are not in play are hereafter referred to as the **reserve**.

C GOAL

If a player has no more pieces in his reserve, he cannot make any more moves. The goal is to capture opponent's pieces, so that eventually he has no pieces left to bring into play.

D A TURN

The players take turns. Each turn a player must add one piece to the game and this must be done in 2 steps: first, he takes a piece from his reserve and places it on any of the 24 dots (step 1) and then he moves it onto a spot in the play area (step 2).

Particulars:

1/ A piece must always first be placed on a dot, regardless of the move that will be made. This is step 1. A piece is not in play as long as it is covering a dot, meaning that the turn is not yet completed.
2/ There are two possibilities for step 2:
- A piece can be pushed from a dot to a free spot in the play area. As soon as a piece is pushed in the direction of a spot, the move must be executed.
- A piece can also be pushed from a dot to a spot that is already occupied by another piece. In this case, the occupied spot must first be cleared: the piece occupying it **(regardless of its colour)** must be moved to the next spot on the line; if that spot is also occupied, then this piece also moves over one spot, etc. Finally, the new piece is pushed onto the cleared spot. **(See illustrations 2a and 2b, respectively, for step 1 and step 2.)** Note that all the pieces are moved in one and the same direction. It is advisable not to "push" a row of pieces; always move pieces one by one, starting with furthest piece in the row. Once a player has touched a piece in the play area, the move must be executed.

3/ A piece can move only one spot at a time, never two or more.
4/ It is not allowed to push a piece out of the play area, i.e. onto the dot at the opposite far end of a line. **(See illustration 3.)**

E TAKING PIECES

As soon as 4 pieces of the same colour are lined up next to each other, they must be taken from the board by the player with that colour. In addition to removing the 4 pieces, the pieces that form a direct extension of these 4 pieces must also be removed. The pieces of the player's own colour are returned to his reserve and the pieces of the other colour are captured, thus lost for the opponent. **(See illustrations 4a, 4b, 4c and 4d: Black takes 4, 5, 6 and 7 pieces from the board, capturing 0, 1, 1 and 2 white ones respectively.)**

Particulars:

1/ Since it is imperative to bring a piece into play each turn, a player must try to keep his reserve "alive". To do so, he can capture his own pieces: he may return pieces from the board to his reserve, provided that he manages to get at least 4 pieces of his colour in a row.

2/ When 4 pieces of one colour are lined up and more pieces extend this row, these pieces must also be taken from the board, regardless of their colour. (Note that a vacant spot interrupts a row! **See again illustrations 4a and 4b.**)

3/ As soon as 4 pieces of the same colour are lined up, it is compulsory to take them from the board (included the pieces extending the row). It is of no importance which player causes the situation; the pieces must always be taken by the player playing with the colour of the 4 pieces in a row. **(See illustrations 5a and 5b, i.e. step 1 and step 2: White forces Black to return 5 pieces to his reserve.)**

4/ It may occur that more than one row of 4 (or more) pieces of the same colour are lined up at the same time. If these rows don't intersect each other, all must be captured; if they do intersect, the player playing with that colour may choose which row he will take. **(See illustration 6: Black may choose between taking the row with 4 pieces or the one with 5 pieces.)**

5/ When a situation occurs in which both players must take pieces, the player who caused the situation goes first. **(See illustration 7: White has made the move indicated by the arrow and may first take pieces; White takes 4 white pieces and 1 black piece, and then Black must take 4 black pieces. If Black would have made that move – with a black piece, of course – he would not only capture 4 black pieces but 2 white ones as well.)**

Remark:

Removing pieces from the board does not count as a turn! **(See again illustrations 5a and 5b: White forces Black to take pieces; Black takes the pieces and then has to make a move.)**

F END OF THE GAME

The game ends when one of the players cannot bring a piece into play. Thus, if a player has no pieces left in his reserve, the other player is the winner.

Remarks:

1/ Don't misinterpret the aim of the game; the only way to win is by capturing the opponent's pieces, not by returning own pieces repeatedly from the board to the reserve!

2/ **A tie is not possible. The first player to run out of pieces loses the game**, even if the other player, too, would run out of pieces in his next turn.

3/ **A player should always be able to see how many pieces the opponent has left in his reserve.** Leave them clearly visible next to the board.

G STRATEGY

When you learn how to play a new strategy game, it often happens that you feel lost in the many possibilities. Don't let this discourage you. Give yourself a fair chance and after a few games you will notice that your play improves rapidly. Below you'll find a few tips to get you started. We advise reading them after having played a first game.

1/ The most important rule for beginners is this: **a turn always starts by putting a piece on a dot!** By executing your moves in the dictated 2 steps, you will come to recognize the possible movements of the pieces even sooner. (This is obligatory during tournaments, too.)

2/ There is no side of the board that you can consider as your side. Make use of the possibility to attack your opponent from all sides—and, of course, be conscious (and cautious!) of the fact that your opponent will do the same.

3/ Playing GIPF starts with the notion that pieces in the play area are more dangerous and effective than pieces in reserve. Always try to keep as many pieces on the board as possible.

4/ Use the possibility of forcing your opponent to capture his own pieces (of course without losing a piece yourself). That way you weaken his position in

the play area, which often creates better possibilities for attacking his remaining pieces.

5/ Keep in mind that taking pieces from the board implies that a number of occupied spots will no longer be occupied. This often causes new (and dangerous) openings.

6/ Only at the ending stage of the game does it become important to keep a close eye on the opponent's reserve. You will notice that the difference between winning and losing often depends on having just one more piece in reserve than your opponent.

Remark:

An easy win is not really enjoyable, nor is losing all the time. When the difference between two players is so vast that it affects the joy of playing, make use of the possibility to adjust the number of pieces per player according to their strength. **(See B. Starting the Game, point 2.)**

2 *Standard rules*

This version is played according to exactly the same rules as the basic version, but with the addition of **GIPF-pieces**. A GIPF-piece consists of 2 basic pieces stacked one on top of another.

GIPF means "**potential**". On the one hand, just as in the basic game, a player must comply with the rule to bring a piece into play each turn. On the other hand, he must also take care that his potential (i.e. his GIPF) stays in play. So, a player must always have at least one GIPF-piece on the board.

Remark:

A GIPF-piece consists of 2 basic pieces, but on the board it counts as only **1** piece.

A BEGIN

Both players take **18 basic pieces**. The start position remains the same but now they start with 3 GIPF-pieces on the board each. **(See illustration 1: GIPF-pieces instead of basic pieces.)**

B GIPF

1/ The difference between a basic piece and a GIPF-piece is **that it is not obligatory to capture a GIPF-piece** (neither your own, nor your opponent's). In other words: when a GIPF-piece (regardless of its colour) is part of a row that must be taken from the board, then a player is free to choose between taking it and leaving it on its spot. In most cases the choice will amount to taking a GIPF-piece only when it belongs to the opponent. But be careful: situations will certainly occur in which it may be better to deviate from this strategy. **(See illustration 8: White takes 3 white basic pieces and 1 black basic piece; most likely White will also take the black GIPF-piece, but leave the 2 white GIPF-pieces on the board.)**

2/ When two rows of at least 4 pieces of the same colour intersect each other and the spot of intersection is occupied by a GIPF-piece, then the player may choose whether he will take one or two rows from the board. Either he captures only one row, including the GIPF-piece on the intersection spot (which means there is no second row to be taken any more), or he takes one row and leaves the GIPF-piece on its spot, thus having to capture the second row as well (with or without the GIPF-piece). **(See again illustration 6: as it is, Black has to remove only one row. In case the intersection spot would be occupied by a GIPF-piece, Black would first have to take one row, with or without the GIPF-piece; if he decides not to take the GIPF-piece, he has to take the second row as well—again with or without the GIPF-piece.)**

Remark:

When a player captures a GIPF-piece of his own colour, it must be returned to the reserve as two separate basic pieces. They may not be brought into play again as a GIPF-piece.

C END OF A GAME

Now there are two ways of winning: a player must succeed in removing the opponent's GIPF from the board (i.e. all of his GIPF-pieces) or he must exhaust the opponent's reserve. In other words: the one who has either lost his last GIPF-piece, or has no basic piece left to bring into play, loses the game.

3 *Tournament rules*

The standard game in itself is a complex and difficult game to master; it offers so many possibilities that not everyone will want even more possibilities. Therefore we advise players to look at this variant as an option, as an extra challenge; by no means is it meant as an obligatory GIPF-exercise.

The Tournament rules only change the beginning of the game:

1/ The game starts with an empty board (i.e. there is no starting position now). The players each start with 18 basic pieces in their reserve.

2/ Both players are obliged to use their first turn to bring a GIPF-piece into play. This must be done as a standard move: put the GIPF-piece on any of the dots and next move it onto a spot in the play area.

3/ The game is played without a fixed number of GIPF-pieces per player. The players are completely free to also use their second, third, fourth etc. turn to bring more GIPF-pieces into play.

4/ Once a player has decided that he has enough GIPF-pieces in the play area, he may start playing with single pieces. But, as soon as he has brought his first single piece into play, he can bring no more GIPF-pieces into play during the rest of the game. The opponent may still bring GIPF-pieces in play, until he also has played his first single basic piece. (During this start-up phase, the players take turns without interruption, as usual.)

The further game is played according to exactly the same rules as the standard game, and to win a player pursues the same goals.

4 Concept and possibilities

GIPF is a separate game and should, at first, always be seen as such. In addition, it is also the name of a project of which the game GIPF is the center. This project consists of a series of games and a number of extra pieces that are all compatible with GIPF, which allows you to combine games and to decide for yourself what, exactly, you would like to play.

A CONCEPT

GIPF is the central game project GIPF. It is played solely with basic pieces, but you can add extra pieces to it, which means you can expand it. These extra pieces are called **potentials**. A potential is a piece that can be grafted onto the basic pieces you use to play GIPF. A basic piece "loaded" with such potential will allow you to make a move which cannot be made with a normal basic piece. Each game of the project introduces its own new potential into GIPF.

Potentials can be used either as a number of special moves you may make while playing GIPF, or as a means to connect one or more games to GIPF. In the first case, you may make use of the extra strength of a potential at any moment while playing GIPF. In the latter case you must win the like-named game to obtain the right to use a potential. For example: to be allowed to use a ZÈRTZ-potential, you first have to win a game of ZÈRTZ. This means that you and your opponent interrupt the running game of GIPF to play a game of ZÈRTZ; the result will determine whether or not you may use the ZÈRTZ-potential when the game of GIPF is resumed.

The essence of this system is that you and your opponent have a number of pieces on the board that are loaded with particular possibilities. These possibilities are about special moves, but you are not sure that you will be allowed to execute them. In other words: you play with pieces that **might** enable you to make a special move, which literally means that only the **potential** of such a move is available—not the move itself.

B POSSIBILITIES

Maybe you will be tempted to conclude that the GIPF project is too complicated and too far-fetched a construction. That's why we stress that the possibility to combine games is nothing but an option. Forget all about it if it doesn't appeal to you. Each game of the project stands on its own in terms of rules, concept and quality. It is exactly this ability of GIPF and all other GIPF-related games to be playable as separate contests of skill *and* as a complex composition of different strategic elements, that makes them a unique series. So, whether you are an occasional player or a fanatic gamer, you are completely free to decide for yourself that you'll play the games separately or in connection with each other.

If you would like to make use of the possibility to combine them, you will discover a completely new way of playing. No other game offers so much variation. Each time, you and your opponent will be able to compose which version of GIPF you are going to play. You can choose the number of basic pieces to start with and whether or not you are going to use potentials; if so, you can decide to both play with the same potentials or maybe you will each choose your favorite ones. You can then decide whether you connect the use of the potentials to playing other games or not, et cetera. You can play for one or two hours, or you can take off into an entire evening of GIPF; you can play a straight-forward version or decide to go for a complex cluster of games; you can even make it an adventurous trip, spread over several game sessions. In short, the project is a menu with components, by means of which you have the opportunity to choose *à la carte* which game of GIPF you would like to play at any moment.

GIPF can be combined with every existing two-person game, depending on how much time you have and what you feel like playing. If you have a game of GIPF and at least one set of potentials, you can start combining the games you already have somewhere on a shelf, no matter what: Dominos, Ludo, or even just a deck of cards or an ordinary die. All you have to do is connect the use of a certain potential to a certain game, or cards or dice or whatever, and start playing.

Le premier jeu et le pivot du *GIPF project*

Commençons avec une notion rassurante : GIPF est un jeu simple à apprendre. Les règles peuvent paraître longues du fait qu'elles ont été élaborées pour être les plus complètes possibles afin de répondre à toutes les questions – même celles des joueurs peu familiers avec les jeux de stratégie. Prenez le temps de lire les règles. Vous découvrirez un jeu stimulant, aux possibilités illimitées.

Remarque : *Afin que les pièces soient plus faciles à manipuler, placez-les sur le plateau avec le sillon sur le dessus (comme vous pouvez le voir sur cette illustration).*

CONTENU

1 plateau
18 pièces de base blanches
18 pièces de base noires
1 sac en tissu
1 livret de règles

Les règles sont divisées en 4 sections :

1. Les règles de base ❶
Comment jouer à GIPF avec les pièces de base dans leur utilisation élémentaire.

2. Les règles standard ❷
La version standard du jeu, et la présentation du « GIPF », c'est-à-dire deux pièces de base empilées.

3. Les règles de tournoi ❸
La version pour joueurs avancés. Le « vrai » jeu.

4. Le concept et les possibilités ❹
Contient des informations sur le projet dont GIPF est le jeu central.

1 Les règles de base

A LE PLATEAU

Le plateau présente une multitude de lignes. Chaque ligne comporte un **rond** à chacune de ses extrémités et un nombre variable d'intersections avec les autres lignes – les **points**.

1/ Le plateau comporte **24 ronds**. Ceux-ci ne font pas partie de l'espace de jeu ; ils servent à positionner une pièce avant de la mettre en jeu.
2/ La partie centrale du plateau forme l'espace de jeu et comprend **37 points**. Seules les pièces se trouvant sur un point sont considérées en jeu.
3/ Les lignes indiquent les directions dans lesquelles les pièces peuvent être déplacées.

B DÉBUT D'UNE PARTIE

1/ Les joueurs tirent leur couleur au sort. Le joueur blanc commence.
2/ Le jeu de base se joue avec **seulement 15 pièces par joueur.** (Les 3 pièces restantes peuvent servir à égaliser les forces respectives des joueurs : le joueur moins expérimenté peut ainsi avoir un avantage de 1, 2 ou 3 pièces.)
3/ Le plateau est placé entre les deux joueurs de telle façon que le rond marqué « E1 » pointe vers le joueur aux pièces blanches.
4/ Chaque joueur début la partie avec 3 pièces en jeu. Elles doivent être placées sur les ronds aux angles, en alternant les couleurs. Elles sont ensuite poussées sur le premier point en direction du centre. **(Voir illustration 1 : Position de départ.)**
5/ En début de partie, chaque joueur a 12 pièces qui ne sont pas encore en jeu. Ces pièces forment la « **réserve** ».

C BUT DU JEU

Un joueur qui n'a plus de pièces en réserve ne peut plus jouer. Donc, le but du jeu est de prendre les pièces de l'adversaire afin qu'il ne lui en reste plus à mettre en jeu.

D UN TOUR

Les joueurs jouent à tour de rôle. À chaque tour, le joueur doit mettre une pièce en jeu, et ceci en deux phases : (1) le joueur prend une pièce de sa réserve et la place sur un rond de son choix ; (2) il la pousse ensuite sur un point de l'espace de jeu.

Particularités :

1/ Un coup commence toujours en plaçant une pièce sur un rond (phase 1). On ne met donc jamais une pièce directement en jeu. Tant que la pièce est sur un rond, elle n'est pas en jeu.
2/ Ensuite, il existe deux possibilités pour mettre la pièce en jeu (phase 2) :
– Une pièce peut être poussée vers un point libre de l'espace de jeu. Dès qu'une pièce est poussée en direction d'un point, elle entre en jeu. Le joueur ne peut plus changer d'avis et doit exécuter le coup.
– Une pièce peut aussi être poussée vers un point déjà occupé. La pièce (**quelle que soit sa couleur**) qui occupe le point est alors déplacée jusqu'au prochain point de la ligne ; si ce point est également occupé, cette pièce est aussi déplacée, et ainsi de suite. Le joueur pousse ensuite la nouvelle pièce sur le point devenu libre. **(Voir illustrations 2a et 2b, pour les phase 1 et phase 2, respectivement.)** Toutes les pièces doivent être déplacées dans la même direction et il vaut mieux ne pas « pousser » la rangée de pièces, mais plutôt les déplacer une à une en commençant par la pièce la plus éloignée. Dès qu'on a touché une pièce se trouvant dans l'espace de jeu, on est obligé d'exécuter le coup.
3/ Une pièce ne peut être avancée que d'un point, jamais plus.
4/ Il n'est pas permis de pousser une pièce hors de l'espace de jeu, c'est-à-dire sur le rond à l'autre bout de la ligne. **(Voir illustration 3.)**

E PRENDRE DES PIÈCES

Dès que 4 pièces d'une même couleur se trouvent l'une à côté de l'autre sur une même ligne, le joueur jouant cette couleur les retire du plateau. Non

seulement il enlève ces 4 pièces, mais aussi toutes celles se trouvant dans le prolongement de ces pièces. Le joueur replace les pièces de sa couleur dans sa réserve, alors que les pièces de l'adversaire sont retirées du jeu et ainsi perdues. **(Voir illustrations 4a, 4b, 4c et 4d : Noir prend respectivement 4, 5, 6 et 7 pièces, Blanc en perd respectivement 0, 1, 1 et 2.)**

Particularités :

1/ Comme on doit mettre une pièce en jeu à chaque tour, l'on se doit de garder sa réserve « en vie ». Un joueur peut donc prendre ses propres pièces : il peut former une rangée de quatre de ses pièces et les replacer dans sa réserve.

2/ Quand 4 pièces d'une même couleur se trouvent alignées et que d'autres pièces se trouvent dans le prolongement de ces 4 pièces, celles-ci doivent aussi être prises, quelle que soit leur couleur. (Mais un point libre interrompt ce prolongement ! **Voir à nouveau les illustrations 4a et 4b.)**

3/ Dès que 4 pièces d'une même couleur forment une rangée, elles doivent être retirées du plateau. Peu importe qui provoque cette situation, c'est le joueur jouant la couleur des 4 pièces alignées qui doit les retirer. **(Voir les illustrations 5a et 5b, qui illustrent les phase 1 et 2 : Blanc oblige Noir à replacer 5 pièces dans sa réserve.)**

4/ Il peut arriver que plusieurs rangées de 4 pièces (ou plus) d'une même couleur soient créées en même temps. Si ces rangées ne se croisent pas, elles doivent toutes être retirées ; si elles se croisent, le joueur qui joue cette couleur peut choisir laquelle retirer. **(Voir l'illustration 6 : Noir peut choisir la rangée de 4 pièces ou celle de 5 pièces.)**

5/ Si les deux joueurs doivent retirer des pièces au même moment, le joueur qui a créé cette situation le fait en premier. **(Voir l'illustration 7 : Blanc a exécuté le coup indiqué par la flèche et peut donc retirer en premier des pièces du plateau. Il retire 4 pièces blanches et une noire ; Noir ne peut prendre que des pièces à lui. Si Noir avait créé la situation, il aurait pu prendre 4 noires et 2 blanches.)**

Remarque :

Prendre des pièces ne remplace pas un tour ! **(Voir les illustrations 5a et 5b : Blanc oblige Noir à retirer des pièces ; Noir les retire et peut ensuite jouer son tour.)**

F LA FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand un joueur ne peut plus mettre une pièce en jeu. Ainsi, si un joueur n'a plus de pièces en réserve, l'autre joueur remporte la partie.

Remarque :

1/ Ne perdez pas de vue le but du jeu – on peut seulement gagner en prenant les pièces de l'adversaire, et non pas en replaçant continuellement ses propre pièces dans la réserve.

2/ Une nulle est impossible. Le premier joueur qui n'a plus de pièces perd la partie, même si l'autre joueur aurait également manqué de pièces à son tour.

3/ Les pièces de la réserve doivent toujours rester à la vue de l'adversaire. Placez-les à côté du plateau de jeu pour éviter toute équivoque.

G STRATÉGIE

Comme pour la plupart des jeux de stratégie, il est tout d'abord difficile de se faire une idée de la stratégie à suivre. Ne vous laissez pas décourager : vous constaterez, après quelques parties, que vous progressez rapidement. Voici quelques conseils stratégiques pour vous mettre sur la bonne voie. Nous vous recommandons de les lire après votre première partie.

1/ La règle la plus importante pour les joueurs débutants : **un coup commence toujours par le placement d'une pièce sur un rond** ! En appliquant cette règle lors de chaque coup, vous percevrez plus facilement les possibilités de mouvement des pièces. (Cette règle est également obligatoire en tournoi.)

2/ Le plateau ne comporte pas de côté qui soit le *vôtre*. Utilisez les occasions d'attaquer votre adversaire de tous les côtés, et gardez en tête que votre adversaire en fera de même.

3/ Jouer à GIPF commence en se disant que les pièces en jeu sont plus efficaces et dangereuses que les pièces en réserve. Essayez de garder le plus de vos pièces possible sur le plateau.

4/ Profitez des occasions de forcer votre adversaire à prendre ses propres pièces (sans en perdre une de votre couleur, bien sûr). Vous affaiblirez sa position dans l'espace de jeu, ce qui ouvre souvent de nouvelles voies d'attaque contre les pièces restantes.

5/ Gardez en tête que la prise de pièces libère un certain nombres de points de l'espace de jeu. Ceci créer de nouvelles (et dangereuses) ouvertures.

6/ C'est seulement en fin de partie qu'il est important de prêter attention à la réserve de l'adversaire. Vous découvrirez qu'une pièce de plus ou de moins en réserve peut s'avérer être un facteur de victoire décisif.

Remarque :

Gagner avec trop de facilité n'est pas agréable, pas plus que de toujours perdre. Nous vous rappelons donc la possibilité de trouver un juste équilibre : si la différence de niveau entre les deux joueurs est si importante que l'intérêt du jeu en pâtit, vous pouvez jouer avec un nombre différent de pièces. **(Voir B. Début d'une partie, point 2.)**

2 *Les règles standard*

Cette version est jouée selon les règles de base, mais en y ajoutant les **pièces GIPF.** Une pièce GIPF est constituée de deux pièces de bases empilées.

GIPF signifie « **potentiel** ». Comme dans le jeu de base, un joueur est obligé de mettre une pièce en jeu à chaque tour. Mais il doit aussi s'assurer que son potentiel (son GIPF) demeure en jeu. Ainsi, un joueur doit toujours avoir au moins une pièce GIPF dans l'espace de jeu.

Remarque :

Une pièce GIPF est constituée de 2 pièces de base, mais ne compte que comme **une** pièce sur le plateau de jeu.

A DÉBUT DU JEU

Chaque joueur joue avec **18 pièces**. La position de départ demeure la même, mais les pièces de bases sont remplacées par des pièces GIPF. **(Voir l'illustration 1 : pièces GIPF au lieu des pièces de base.)**

B GIPF

1/ Contrairement à une pièce de base, on n'est pas obligé de retirer une pièce GIPF (ni la vôtre, ni celle de votre adversaire). Autrement dit, si une pièce GIPF, quelle que soit sa couleur, se trouve dans une rangée de pièces qui doivent être retirées de l'espace de jeu, le joueur peut choisir entre retirer la pièce GIPF ou la laisser sur place. La situation la plus courante sera de laisser sa propre pièce GIPF sur le plateau et de retirer celle de l'adversaire, mais la stratégie vous dictera parfois d'agir autrement. **(Voir l'illustration 8 : Blanc retire 3 pièces de base blanches et 1 pièce de base noire ; il retirera aussi probablement la pièce GIPF noire mais laissera ses 2 pièces GIPF blanches sur le plateau.)**

2/ Si deux rangées de 4 pièces de même couleur se croisent et qu'une pièce GIPF se trouve à leur point d'intersection, le joueur décide s'il retire une seule rangée ou les deux : soit il retire une rangée et la pièce GIPF (il n'existe donc plus de deuxième rangée à retirer), soit il retire une rangée en laissant la pièce GIPF, et il doit alors retirer

également la deuxième rangée (en laissant ou non la pièce GIPF en jeu). **(Voir l'illustration 6 : dans cette situation, Noir doit retirer une rangée de l'espace de jeu. Si une pièce GIPF se trouve à l'intersection des deux rangées, Noir doit d'abord décider quelle rangée il retirera, avec ou sans la pièce GIPF. S'il décide de laisser la pièce GIPF en jeu, il doit alors retirer la deuxième rangée—toujours avec ou sans la pièce GIPF.)**

Remarque :
quand un joueur retire une de ses pièces GIPF de l'espace de jeu, elle retourne dans sa réserve en tant que 2 pièces de base. Par la suite, il lui est interdit de remettre ces pièces en jeu sous la forme d'une pièce GIPF.

C LA FIN DE LA PARTIE

Il existe maintenant deux façons de gagner : en éliminant le GIPF de l'adversaire (en prenant sa dernière pièce GIPF) ou en vidant la réserve de l'adversaire. Autrement dit, un joueur qui n'a plus de pièce GIPF sur le plateau ou qui n'a plus de pièces de base à mettre en jeu perd la partie.

3 *Les règles de tournoi*

Le jeu standard est un jeu complexe et difficile à maîtriser, qui offre déjà tant de possibilités que plusieurs ne souhaiteront pas s'en voir donner davantage. Nous vous recommandons donc de considérer ce qui suit comme une option, et rien de plus. Il ne s'agit pas du tout d'un passage obligé dans l'univers de GIPF.

Les changements aux règles du jeu ne s'appliquent qu'au début du jeu :

1/ Il n'y a pas de position de départ. Les joueurs commencent à jouer avec le plateau vide. Chaque joueur comment la partie avec 18 pièces de bases chacun en réserve.
2/ Lors de leur premier, les joueurs sont obligés de mettre une pièce GIPF en jeu. Ceci se fait de la manière habituelle : il faut placer la pièce GIPF sur un rond, puis la pousser sur un point de l'espace de jeu.
3/ Les joueurs jouent avec un nombre indéfini de pièces GIPF. Ils sont totalement libres d'en mettre une en jeu lors de leur deuxième, troisième, quatrième tour, etc.
4/ Une fois qu'un joueur juge avoir assez de pièces GIPF en jeu, il peut commencer à jouer des pièces de bases (des pièces simples). Mais dès qu'il a mis sa première pièce simple en jeu, il ne peut plus ajouter de pièces GIPF. Son adversaire peut continuer à le faire, jusqu'à ce que lui aussi ait introduit sa première pièce de base. (Durant cette phase de mise en place, les joueurs jouent à tour de rôle sans interruption, comme d'habitude.)

Le reste de la partie se joue selon les règles standard, et la victoire est acquise des mêmes deux façons.

4 Le concept et les possibilités

GIPF est un jeu à part entière et devrait toujours être tout d'abord considéré comme tel. Mais GIPF est aussi le nom d'un projet dont le jeu GIPF est l'épicentre. Ce projet est constitué d'une séries de jeux et de pièces additionnelles qui sont tous et toutes compatibles avec GIPF. Ceci vous permettra ainsi de combiner les jeux et de choisir exactement à quoi vous voulez jouer.

A CONCEPT

GIPF est le jeu central du projet GIPF. Il se joue avec les pièces de base, mais vous pouvez y ajouter des pièces additionnelles, ce qui signifie que vous pouvez agrandir le jeu. Ces pièces additionnelles sont appelées **potentiels**. Un potentiel est une pièce qui peut être greffée à une pièce de base que vous utilisez pour jouer à GIPF. Une pièce de base « chargée » d'un potentiel vous permettra de jouer un coup impossible avec une pièce de base. Chaque jeu du projet ajoute son propre potentiel dans GIPF.

Les potentiels peuvent être utilisés simplement en tant que coups spéciaux dans une partie de GIPF, ou comme un moyen de relier un ou plusieurs autres jeux à GIPF. Dans le premier cas, vous pouvez utiliser la force supplémentaire d'un potentiel à n'importe quel moment au cours d'une partie de GIPF. Dans le deuxième cas, vous devez gagner une partie du jeu du même nom pour obtenir le droit d'utiliser le potentiel. Un exemple : pour avoir le droit d'utiliser un potentiel ZÈRTZ, vous devez tout d'abord gagner une partie de ZÈRTZ. Ceci signifie que vous et votre adversaire devez interrompre la partie de GIPF et jouer une partie de ZÈRTZ. Le résultat de cette partie vous indiquera si vous pouvez (ou non) utiliser le potentiel au moment de reprendre la partie de GIPF. Ce système est essentiellement représenté par les pièces que vous et votre adversaires avez placées en jeu, pièces qui sont chargée de possibilités particulières. Ces possibilités sont des coups spéciaux, mais vous n'êtes jamais certain de pouvoir les jouer. Autrement dit, vous jouez avec des pièces qui peuvent **peut-être** vous permettre de jouer un coup spécial. Ce qui signifie, littéralement, que le **potentiel** d'un tel coup vous est accessible, mais pas le coup lui-même.

B POSSIBILITÉS

Certaines personnes auront tendance à croire que le projet GIPF est trop compliqué et un peu tiré par les cheveux. Voilà pourquoi nous tenons à souligner que la possibilité de combiner des jeux n'est qu'une option. Oubliez-la si cette idée ne vous attire pas. Chaque jeu du projet se tient du point de vue des règles, du concept et de la qualité. C'est cette capacité que partagent GIPF et tous les autres jeux reliés à GIPF, de pouvoir être joué en tant que duel isolé *et* en tant qu'une construction complexe de différents éléments stratégiques, qui fait de GIPF une série unique. Ainsi, que vous soyez un joueur occasionnel ou un fanatique, vous êtes libre de décider de faire l'expérience des jeux un à la fois où reliés les uns aux autres. Si vous décidez de les relier, vous découvrirez une façon complètement nouvelle de jouer. Aucun autre jeu n'offre une telle variété. Chaque fois, vous et votre adversaire pourrez décider de la version de GIPF à laquelle vous voulez jouer. Vous pouvez choisir le nombre de pièces de base, et décider d'utiliser ou non des potentiels. Si c'est le cas, vous pourrez ensuite choisir de jouer avec les mêmes potentiels, ou chacun avec vos favoris. Vous pouvez ensuite décider de relier ou non l'utilisation des potentiels aux autres jeux, et ainsi de suite. Vous pouvez jouer pour une heure ou deux, ou bien vous lancer dans toute une soirée GIPF ; vous pouvez jouer à la version de base ou attaquer un enchevêtrement complexe de jeux ; vous pouvez même en faire une véritable aventure ludique, étalée sur plusieurs séances de jeu. Bref, le projet est un menu auquel figurent des composantes avec lesquelles vous avez la possibilité de choisir « à la carte » le jeu GIPF auquel vous voulez jouer à n'importe quel moment.

GIPF peut être combiné avec n'importe quel jeu pour deux personnes – tout dépend du temps dont vous disposez et de ce à quoi vous avez envie de jouer. Si vous possédez une jeu GIPF et au moins un ensemble de potentiels, vous pouvez combiner les jeux que vous avez déjà sur vos tablettes : les dominos, Cluedo, ou simplement un jeu de cartes ou un dé. Tout ce que vous avez à faire est de relier l'utilisation d'un potentiel à un jeu quelconque, des cartes, un dé – n'importe quoi – et vous mettre à jouer.

Il primo e principale gioco del *GIPF project*

Iniziamo con una rassicurazione: GIPF non è difficile da imparare. Queste regole sono così lunghe soltanto per far sì che siano quanto più complete possibile, in modo che tutti coloro che si avvicinano a GIPF – anche quelli che non hanno dimestichezza con i giochi di strategia – possano trovare una risposta ad ogni domanda. Prendetevi un po' di tempo per leggere queste regole. Facendo così, potrete scoprire un gioco appassionante, in grado di offrirvi sviluppi impensati e infinite possibilità.

Suggerimento: *Per maneggiare più facilmente le pedine del gioco, queste andrebbero inserite sul tabellone di gioco con la scanalatura in alto (v. figura).*

CONTENUTO

1 tavoliere
18 pedine di base bianche
18 pedine di base nere
1 sacchetto di stoffa
1 libretto di regole

Le regole sono suddivise in 4 parti:

Gioco di base ❶
In questa parte viene spiegata la versione più semplice di GIPF, in cui si utilizzano solo le pedine di base.

Gioco standard ❷
In questa parte viene illustrato come si gioca utilizzando anche le pedine "GIPF", formate da 2 pedine di base sovrapposte.

Versione da torneo ❸
La versione per i giocatori avanzati. Il gioco vero e proprio.

Il progetto GIPF ❹
GIPF è il gioco centrale di una serie di giochi. In questa parte delle istruzioni vengono illustrate le possibili combinazioni.

1 Gioco di base

A TAVOLIERE

Il tavoliere è composto da una griglia di linee. Alle estremità di ogni linea vi sono 2 **punti di partenza** neri. I punti di incontro delle linee si definiscono **punti di intersezione**.

1/ Ci sono **24 punti di partenza** nella parte più esterna della griglia del tavoliere. Essi non fanno parte del gioco, servono unicamente al posizionamento delle pedine prima che queste vengano spostate sui primi punti di intersezione dello schema esagonale.

2/ Nella parte più centrale del tavoliere sono presenti **37 punti di intersezione**. Solo le pedine poste su un punto di intersezione fanno parte del gioco.

3/ Le pedine possono essere mosse solo lungo le linee, da un punto di intersezione all'altro.

B INIZIO DEL GIOCO

1/ I due giocatori scelgono chi giocherà con il nero e chi con il bianco. Il Bianco fa la prima mossa.

2/ Il gioco di base si svolge con solo 15 pedine per giocatore. (Le pedine rimanenti possono essere usate per equilibrare una partita: un giocatore meno esperto può iniziare con un vantaggio di 1, 2, o 3 pedine.)

3/ Il tavoliere viene disposto in modo tale che il punto di partenza contrassegnato con "**E1**" sia dal lato ove si trova il "giocatore bianco"

4/ Ogni giocatore inizia il gioco con tre pedine. Le pedine vengono disposte alternate (bianco, nero, bianco, nero, bianco, nero) sui punti di intersezione che si trovano nei sei angoli del tavoliere. **(V. fig. 1: disposizione iniziale.)**

5/ All'inizio ogni giocatore ha 12 pedine che non sono ancora in gioco. Le pedine non ancora in gioco vengono definite **riserva**. Le pedine di riserva, soprattutto verso la fine del gioco, devono essere ben visibili all'avversario.

C SCOPO DEL GIOCO

Se un giocatore non ha più pedine in riserva, non può più effettuare mosse. Scopo del gioco è catturare le pedine avversarie, in modo che questi non abbia più pedine da inserire sul tavoliere.

D UN TURNO DI GIOCO

I giocatori giocano a turno. Il giocatore di turno deve inserire nel gioco una nuova pedina prendendola dalla sua riserva. Questo viene fatto in due momenti: la pedina viene prima messa su uno dei 24 punti di partenza ("momento 1"), poi mossa verso l'interno su un punto di intersezione adiacente e contiguo ("momento 2"; V. punti 2 e 3 qui sotto).

Particolarità:

1/ Le pedine devono sempre essere posizionate prima su un punto di partenza, indipendentemente dalla mossa che il giocatore decide poi di fare. Quindi non è consentito mettere la pedina direttamente su un punto di intersezione. Fino a quando una pedina si trova ancora su un punto di partenza, non fa parte del gioco. Quindi il giocatore può sempre decidere di spostarla e farla partire da un altro punto di partenza. (V. punti 2 e 3 sotto.)

2/ Ogni pedina viene mossa verso un punto di intersezione libero. Quando un giocatore ha iniziato a muovere una pedina in una direzione, non può più cambiare mossa.

3/ Il giocatore può muovere una pedina anche su un punto di intersezione già occupato. La pedina che si trova già sul punto di intersezione **(a prescindere del suo colore)** viene spostata sul successivo punto di intersezione (nella stessa direzione definita dalla pedina che deve muoversi dal punto di partenza). Se anche il secondo punto di intersezione è già occupato, anche la seconda pedina verrà spostata nella stessa direzione, ecc. Quando il giocatore ha liberato il punto di intersezione desiderato, vi muove la sua pedina. **(V. figg. 2a e 2b, rispettivamente il "momento 1" e il "momento 2".)** Notate che tutte le pedine vengono mosse nella stessa direzione. È consigliabile, per evitare confusione, spostare una pedina alla volta e non tutta la fila insieme. Una volta che un giocatore ha toccato una pedina su un punto di intersezione, deve completare la mossa.

4/ Ogni pedina può essere mossa di una sola intersezione alla volta, non di più.

5/ É vietato spingere una pedina fuori dal campo di gioco, sul punto di partenza all'estremità opposta di una linea. Quando tutti i punti di intersezione di una linea sono occupati, le pedine in quella direzione sono bloccate. **(V. fig. 3.)**

Attenzione:

Non è mai possibile muovere una pedina situata su un punto di intersezione se non per effetto di una spinta di una pedina che si muove da un punto di partenza!

E CATTURARE PEDINE

Quattro pedine dello stesso colore disposte una di fianco all'altra sulla stessa linea, vengono dette una "**quartina**". Quando altre pedine sono disposte lungo la stessa linea, a fianco della quartina, senza essere separate da un punto di intersezione vuoto, si parla di una "**riga**".

Non appena viene a formarsi una quartina, è necessario rimuovere dal tavoliere le quattro pedine e tutte le altre pedine che compongono la riga. Il giocatore le cui pedine hanno formato la quartina rimette le sue pedine nella riserva; le pedine dell'avversario vengono invece catturate e non entreranno più nella partita. **(V. figg. 4a, 4b, 4c e 4d: il Nero rimuove 4, 5, 6 e 7 pedine dal gioco, catturando rispettivamente 0, 1, 1 e 2 pedine bianche.)**

Particolarità:

1/ Dato che è imperativo inserire una nuova pedina in gioco ogni turno, è necessario mantenere "viva" la propria riserva. Per fare ciò, è importante formare quartine con le proprie pedine, in modo che le pedine coinvolte tornino dal tavoliere alla riserva.

2/ Quando 4 pedine formano una quartina ed altre pedine sono disposte sulla stessa linea ed adiacenti, formando una riga, tutte queste pedine vanno tolte dal tavoliere, a prescindere dal colore. (Nota: un punto di intersezione vuoto interrompe una riga! **V. nuovamente figg. 4a e 4b.**)

3/ Quando 4 pedine formano una quartina, è obbligatorio rimuoverle dal tavoliere (e con esse eventuali altre pedine che formino una riga). Non ha importanza quale giocatore abbia causato la formazione della quartina; le pedine devono sempre essere rimosse dal giocatore del colore della quartina appena formata. **(V. figg. 5a e 5b, rispettivamente "momento 1" e "momento 2": il Bianco costringe il Nero a rimettere in riserva 5 pedine.)**

4/ A volte possono formarsi più quartine (o righe di più pedine) contemporaneamente. Se le righe non si intersecano, il giocatore di turno rimuove tutte le pedine. Se le righe si intersecano, il giocatore sceglie quale riga rimuovere. **(V. fig. 6: il Nero può scegliere se rimuovere la riga da 4 pedine, oppure quella da 5.)**

5/ Se si verifica una situazione in cui entrambi i giocatori hanno una quartina formata e devono rimuovere pedine, il giocatore che ha causato la situazione rimuoverà per primo. **(V. fig. 7: il Bianco ha mosso come indicato dalla freccia e deve rimuovere per primo: rimette le 4 pedine bianche nella propria riserva e cattura 1 pedina nera; dopodiché il Nero rimuove le 4 sue pedine e le rimette in riserva. Se fosse stato il Nero a provocare la situazione –avendo mosso una pedina nera, ovviamente- il Nero avrebbe rimesso in riserva 4 pedine nere e avrebbe catturato 2 pedine bianche, distruggendo oltretutto la quartina bianca!)**

Attenzione:

Rimuovere pedine dal tavoliere non conta come mossa! **(V. nuovamente figg. 5a e 5b: il Bianco costringe il Nero a rimuovere pedine; il Nero rimuove le pedine e poi esegue la sua mossa.)**

F FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando uno dei giocatori non è in grado di inserire una nuove pedina nel gioco. Quindi, se un giocatore deve muovere e non può farlo perché non ha più pedine in riserva, l'altro giocatore ha vinto.

Attenzione:

1/ Si può vincere solo cercando di catturare le pedine dell'avversario. Concentrarsi solo sulla preservazione delle proprie pedine difficilmente vi porterà al successo.

2/ Non esiste il pareggio. Il primo giocatore a non poter più mettere una pedina in gioco perde, anche se il suo avversario si trovasse parimenti senza pedine in riserva.

3/ Come già accennato, un giocatore deve sempre poter vedere quante pedine ha il suo avversario in riserva. Lasciate le riserve ben visibili a lato del tavoliere.

G STRATEGIA

Nella maggior parte dei giochi di strategia per due persone, spesso all'inizio è difficile tenere sotto controllo la situazione. Ma questa difficoltà non dura molto. Bastano poche partite per comprendere il funzionamento. Ecco alcuni consigli utili.

1/ La regola più importante per i principianti è: **una mossa inizia sempre piazzando una pedina su uno dei punti di partenza!** Eseguendo le vostre mosse in due fasi (V. paragrafo D) sarà possibile vedere meglio le opportunità a disposizione. (Questo è inoltre obbligatorio durante i tornei.)

2/ Non c'è un lato del tavoliere che voi possiate considerare il *vostro lato*. Potete attaccare il vostro avversario da tutte le direzioni e siate consci che il vostro avversario potrà fare lo stesso.

3/ Le pedine sul tavoliere sono più pericolose ed efficaci di quelle in riserva. Cercate di mantenere sempre sul tavoliere il maggior numero possibile di vostre pedine.

4/ Usate la possibilità di forzare il vostro avversario a rimuovere sue pedine dal tavoliere (naturalmente evitando di fargli catturare vostre pedine). In questo modo potrete indebolire la sua posizione nell'area di gioco, spesso creandovi opportunità di catturargli le pedine rimanenti.

5/ Ricordate che rimuovere pedine dal tavoliere libera diversi punti di intersezione. Questo può portare a inaspettate (e talvolta pericolose) situazioni.

6/ Nella fase terminale del gioco è importante tenere bene d'occhio la riserva dell'avversario. Noterete che spesso la differenza fra una vittoria e una sconfitta dipenderà dall'avere appena una pedina in riserva in più del vostro avversario.

Attenzione:

Non è bello vincere senza sforzo. Ma certo è anche spiacevole perdere sempre. Se vi è troppo squilibrio tra l'abilità tattica dei due giocatori, considerate l'idea di assegnare al più debole un numero maggiore di pedine. **(V. paragrafo B., punto 2.)**

2 Gioco standard

Per il gioco standard valgono in principio le stesse regole del gioco di base. In questo caso, però, si usano anche le **pedine-GIPF**. Una pedina-GIPF consiste di due pedine di base sovrapposte, una sull'altra.
GIPF significa **"potenziale"**. Da un lato, come nel gioco di base, un giocatore deve inserire una pedina in gioco ad ogni turno; dall'altro deve fare in modo che i suoi potenziali (ovvero le sue pedine-GIPF) restino in gioco. Quindi un giocatore deve sempre avere almeno una pedina-GIPF sul tavoliere.

A INIZIO DEL GIOCO

Entrambi i giocatori prendono **18 pedine di base**. La posizione iniziale resta la stessa , ma ogni giocatore inizia con 3 pedine-GIPF sul tavoliere. **(V. fig. 1: si mettono pedine-GIPF invece di pedine normali.)**

Attenzione:

Una pedina-GIPF è composta da due pedine di base sovrapposte, ma sul tavoliere conta come pezzo singolo.

B PEDINE-GIPF

1/ La differenza fra le pedine-GIPF e le pedine di base è rappresentata dal fatto che non è obbligatorio rimuovere una pedina-GIPF (né vostra, né del vostro avversario) coinvolta in una riga o quartina. In altre parole: quando una pedina-GIPF è parte di una riga o quartina che deve essere rimossa dal tavoliere, il giocatore che deve operare la rimozione è libero di scegliere se toglierla o lasciarla dov'è. Nella maggioranza dei casi si tenderà a rimuovere le pedine-GIPF avversarie e a lasciare sul tavoliere le proprie, ma possono verificarsi delle situazioni in cui potrà convenire fare diversamente. **(V. fig. 8: il Bianco rimuove 3 pedine di base bianche e 1 pedina di base nera; probabilmente il Bianco deciderà di catturare la pedina-GIPF nera e di lasciare dove sono le due pedine-GIPF bianche.)**

2/ Quando si intersecano due quartine (o anche righe più lunghe di pedine dello stesso colore) e nel punto di intersezione si trova una pedina-GIPF, il giocatore può scegliere se rimuovere una o entrambe le quartine (righe) dal tavoliere. Può rimuovere solo una quartina (riga), compresa la pedina-GIPF (per cui viene a essere distrutta la seconda quartina); oppure può rimuovere una quartina (riga) lasciando la pedina-GIPF nella sua posizione, potendo così rimuovere poi anche la seconda quartina (compresa o meno la pedina-GIPF). **(V. nuovamente fig. 6: così com'è, il Nero può**

rimuovere solo una riga. Se nel punto di intersezione fra le due righe ci fosse una pedina-GIPF, il Nero dovrebbe innanzi tutto rimuovere una riga, compresa o meno la pedina-GIPF; se decidesse di non prendere la pedina-GIPF, dovrebbe allora rimuovere la seconda riga – nuovamente con o senza la pedina-GIPF.)

Attenzione:

Quando una pedina-GIPF viene reintegrata nella riserva, viene scomposta nelle due pedine di base: non sarà più possibile rimetterle in gioco come una pedina-GIPF.

C FINE DEL GIOCO

Ora ci sono due modi per vincere: eliminando dal tavoliere tutte le pedine-GIPF dell'avversario o facendogli esaurire la riserva. In altre parole: un giocatore che perda la sua ultima pedina-GIPF, o che non abbia più pedine di base da mettere in gioco, ha perso la partita.

Già nelle versioni standard e di base GIPF offre una varietà di situazioni di gioco appassionanti e sempre diverse. La seguente variante da torneo è un'ulteriore possibilità per i "professionisti" fra gli amanti di GIPF.

In merito alle regole, ci sono dei cambiamenti solo riguardo all'inizio della partita:

1/ Il gioco inizia con il tavoliere vuoto (non c'è più una posizione di partenza prefissata). I giocatori partono ciascuno con 18 pedine di base nella propria riserva.

2/ Entrambi i giocatori sono obbligati a usare il loro primo turno per inserire in gioco una pedina-GIPF. Questo va fatto come una mossa normale: mettete la pedina-GIPF su uno dei punti di partenza e poi spostatela su un punto di intersezione.

3/ Il gioco si svolge senza un numero prefissato di pedine-GIPF per giocatore. I giocatori sono assolutamente liberi di usare anche la loro seconda, terza, quarta (e così via…) mossa per inserire in gioco ulteriori pedine-GIPF.

4/ Quando un giocatore decide di avere un numero adeguato di pedine-GIPF sul tavoliere, può iniziare a introdurre pedine di base. Ma una volta che inizia a introdurre pedine di base, non potrà più mettere nuove pedine-GIPF in gioco per il resto della partita. Ovviamente l'avversario potrà ancora inserire pedine-GIPF, finché anche lui non deciderà di mettere in gioco la sua prima pedina di base.

5/ Il gioco continua secondo le modalità del gioco standard, e le condizioni di vittoria sono le stesse del gioco standard.

❸ *Variante da torneo*

Già nelle versioni standard e di base GIPF offre una varietà di situazioni di gioco appassionanti e sempre diverse. La seguente variante da torneo è un'ulteriore possibilità per i "professionisti" fra gli amanti di GIPF.

In merito alle regole, ci sono dei cambiamenti solo riguardo all'inizio della partita:

1/ Il gioco inizia con il tavoliere vuoto (non c'è più una posizione di partenza prefissata). I giocatori partono ciascuno con 18 pedine di base nella propria riserva.

2/ Entrambi i giocatori sono obbligati a usare il loro primo turno per inserire in gioco una pedina-GIPF. Questo va fatto come una mossa normale: mettete la pedina-GIPF su uno dei punti di partenza e poi spostatela su un punto di intersezione.

3/ Il gioco si svolge senza un numero prefissato di pedine-GIPF per giocatore. I giocatori sono assolutamente liberi di usare anche la loro seconda, terza, quarta (e così via…) mossa per inserire in gioco ulteriori pedine-GIPF.

4/ Quando un giocatore decide di avere un numero adeguato di pedine-GIPF sul tavoliere, può iniziare a introdurre pedine di base. Ma una volta che inizia a introdurre pedine di base, non potrà più mettere nuove pedine-GIPF in gioco per il resto della partita. Ovviamente l'avversario potrà ancora inserire pedine-GIPF, finché anche lui non deciderà di mettere in gioco la sua prima pedina di base.

5/ Il gioco continua secondo le modalità del gioco standard, e le condizioni di vittoria sono le stesse del gioco standard.

4 Il progetto GIPF

GIPF è un gioco a sé stante e dovrebbe almeno all'inizio, essere sempre considerato così. A parte questo, GIPF è anche il nome di un progetto di cui il gioco GIPF costituisce l'epicentro. Questo progetto si basa su una serie di giochi e su un numero di pedine extra che sono tutte compatibili con GIPF. Tutto ciò vi consentirà di creare combinazioni di giochi e di decidere da voi quelle che vi piacerà provare.

A L'IDEA DI BASE

GIPF è il gioco centrale del progetto GIPF. Viene giocato con le sole pedine di base, ma voi potete aggiungere delle pedine extra – ovvero: potete espanderlo. Queste pedine extra sono chiamate **potenziali**. Un potenziale è una pedina (riconoscibile rispetto a una pedina di base) che può venire sovrapposta a una delle pedine di base con cui si gioca normalmente a GIPF. Una pedina di base "caricata" con un potenziale può fare una mossa che normalmente non potrebbe essere fatta da una normale pedina di base. Ogni gioco del progetto introduce il suo specifico potenziale in GIPF.

I potenziali possono venire usati come semplici possibilità di mosse speciali in una partita di GIPF, oppure come possibilità per collegare uno o più giochi a GIPF. Nel primo caso, si può utilizzare la possibilità extra data dal potenziale in ogni momento della partita di GIPF; nel secondo caso dovete vincere una partita del gioco omonimo del potenziale per poter usare il potenziale nella partita di GIPF. Per esempio: per poter utilizzare un potenziale- ZÈRTZ, dovete prima vincere una partita a ZÈRTZ. Ovvero: voi e il vostro avversario interrompete la partita di GIPF in corso per disputare una partita a ZÈRTZ; il risultato determinerà se potrete o no utilizzare il potenziale- ZÈRTZ quando riprenderete la partita di GIPF.

Il concetto base del sistema è che voi e il vostro avversario avete un certo numero di pedine sul tavoliere che sono "caricate" di particolari possibilità. Queste possibilità riguardano mosse speciali, che comunque non potete essere sicuri che riuscirete a fare. In altre parole: voi giocate con delle pedine che **forse** potrebbero consentirvi di fare una mossa speciale, e che quindi **potenzialmente** offrono nuove possibilità.

B POSSIBILITÀ

Forse ora penserete che il progetto sia troppo complesso, una costruzione troppo barocca. Ma vi ricordiamo che la possibilità di combinare giochi è solo un'opzione: lasciatela pure perdere se non vi ispira. Ogni gioco della serie è perfettamente autonomo in termini di regole, concetti e qualità. Questa è la caratteristica peculiare di GIPF e dei giochi del progetto GIPF: possono essere affrontati come singole competizioni e allo stesso tempo come una complessa composizione di elementi diversi. Che siate un giocatore occasionale o un esperto appassionato, considerateví liberi di decidere se giocarli separatamente o in connessione fra loro. Se vorrete utilizzare quest'ultima possibilità, scoprirete un nuovo modo di giocare. Nessun altro gioco può offrire una tale variabilità. Ogni volta, voi e il vostro avversario sarete in grado di comporre la versione che giocherete. Potete scegliere il numero di pedine di base con cui iniziare e se usare o non usare i potenziali; usando i potenziali potete decidere se usare gli stessi o lasciare che ognuno scelga i suoi favoriti; la successiva decisione è se vincolare l'utilizzo dei potenziali a partite di altri giochi oppure no, e via dicendo. Potete giocare per una o due ore, potete dedicare tutta una serata a GIPF; potete optare per partite "secche" o per una serie complessa di giochi; potete anche distribuire il tutto in più sessioni. In breve, il progetto è come un menù da cui potete scegliere volta per volta ciò che più vi aggrada.

GIPF può essere connesso con qualsiasi gioco per due persone esistente, a seconda di quanto tempo avete a disposizione e di cosa vi sentite di affrontare. Se avete una scatola di GIPF e almeno un set di potenziali, potete iniziare a combinare i giochi che già avete negli scaffali, non importa quali: gli Scacchi, il Domino, o anche un mazzo di carte o addirittura solo un dado. Tutto ciò che dovete fare è connettere l'utilizzo di un dato potenziale a un determinato gioco, e iniziare a giocare.

Het eerste en centrale spel van *GIPF project*

Alvast een aanmoediging: GIPF is geen moeilijk spel om te leren. De lengte van het reglement is het gevolg van onze poging om zo volledig mogelijk te zijn, zodat ook zij die niet vertrouwd zijn met strategische spellen zonder problemen aan de slag kunnen. Wie zich de moeite getroost om de volgende pagina's door te nemen, zal een zuiver en verrassend spel ontdekken.

Tip: *Om de stukken gemakkelijk van het bord te kunnen nemen, gebruik je de kant met de groef best als de bovenkant (zoals in deze illustratie te zien is).*

INHOUD

1 speelbord
18 witte basisstukken
18 zwarte basisstukken
1 stoffen zakie
1 spelreglement

Het reglement bestaat uit 4 delen:

1. Basisspel ❶
Dit deel legt uit hoe GIPF gespeeld moet worden met de basisstukken in hun elementaire toepassing.

2. Standaardspel ❷
Introduceert **GIPF** in het spel, meer bepaald 2 op elkaar gestapelde basisstukken.

3. Toernooi-variant ❸
De officiële toernooiversie, het échte spel.

4. Concept en mogelijkheden ❹
Weidt uit over het project waarvan GIPF het centraal spel is.

1 Basisspel

A HET BORD

Op het bord staat een web van lijnen. Elke lijn wordt gekenmerkt door twee **stippen** (aan de uiteinden), en een variërend aantal snijpunten met andere lijnen. Deze snijpunten worden kortweg **punten** genoemd.

1/ Het bord telt **24 stippen**. Deze stippen maken geen deel uit van het speelveld. Zij dienen enkel om een stuk te positioneren alvorens het in het spel te duwen.

2/ Het centrale gedeelte van het bord is het speelveld dat bestaat uit **37 punten**. Enkel stukken die op een punt liggen, zijn in het spel.

3/ De lijnen geven aan in welke richting stukken kunnen verschoven worden.

B BEGIN VAN EEN PARTIJ

1/ De spelers beslissen onderling wie met wit speelt en wie met zwart. Wit begint.

2/ Het basisspel wordt gespeeld met slechts **15 stukken** per speler. (De overblijvende 3 stukken kunnen gebruikt worden om het verschil in sterkte tussen twee spelers in balans te brengen: de minder geoefende speler krijgt 1, 2 of 3 stukken meer.)

3/ Het bord ligt met de vouwlijn in de breedte tussen de spelers in. De kant met de letters gevolgd door het cijfer "1" ligt naar de wit-speler toe.

4/ De spelers beginnen het spel met elk 3 stukken op het bord. Deze stukken worden afwisselend (wit-zwart-wit-…) op de hoekpunten geplaatst. Zij liggen dus in het speelveld. Dit is de beginopstelling. **(Zie illustratie 1: de beginopstelling.)**

5/ De spelers hebben elk 12 stukken die nog niet in het spel zijn. Stukken die niet in het spel zijn, worden hierna de **reserve** genoemd.

C DOEL

Men moet trachten om stukken van de tegenspeler te slaan, zodat deze uiteindelijk geen stukken meer in reserve heeft en dus geen zet meer kan uitvoeren.

D EEN BEURT

De spelers spelen om de beurt. Men is verplicht om elke beurt één stuk in het spel te brengen. Een beurt bestaat uit twee stappen: (1) men neemt een stuk uit zijn reserve en plaatst het op een stip naar keuze; (2) vervolgens duwt men het stuk in het speelveld.

In het bijzonder:

1/ **Men legt een stuk altijd eerst op een zwarte stip** (stap 1). Zolang een stuk op een stip ligt, is het nog niet in het spel. Daarom is het toegelaten het nog terug te nemen en te beslissen een andere zet uit te voeren.

2/ Vervolgens heeft men 2 mogelijkheden om stap 2 uit te voeren:

- Men kan een stuk op een **vrij** punt duwen. Zodra een stuk in het speelveld is geduwd, kan men niet meer terug; de zet moet uitgevoerd worden.
- Men kan een stuk ook op een reeds **bezet** punt duwen. In dit geval moet dat punt eerst vrijgemaakt worden: het stuk dat het punt bezet (ongeacht de kleur!) schuift één plaats op; indien ook dat punt reeds bezet is, schuift ook dat stuk één plaats op, enz. Vervolgens duwt men het nieuwe stuk in het speelveld, op het vrijgemaakte punt. **(Zie illustraties 2a en 2b, resp. stap 1 en stap 2.)** Let wel: alle stukken worden in één richting verschoven en het verdient aanbeveling om de stukken altijd één voor één te verplaatsen, te beginnen met het verste stuk in de rij. Van zodra een stuk in het speelveld is aangeraakt, moet de zet uitgevoerd worden.

3/ Men kan een stuk slechts één punt ver in het speelveld duwen, nooit twee of meer.

4/ Het is niet toegelaten om aan de andere kant een stuk uit het speelveld te duwen. Wanneer alle punten van een lijn bezet zijn, dan liggen de stukken in de richting van die lijn geblokkeerd. **(Zie illustratie 3.)**

E STUKKEN SLAAN

De regel is simpel: zodra er 4 stukken van één kleur naast elkaar op één lijn liggen, moeten ze van het bord genomen worden door de speler die met die kleur speelt. Bovendien moeten niet alleen die 4 stukken van het bord genomen worden, maar ook **alle** stukken die zonder onderbreking in het

verlengde van deze 4 stukken liggen. De stukken van de eigen kleur mogen weer aan de reserve worden toegevoegd; de stukken van de tegenspeler verdwijnen uit het spel. **(Zie illustraties 4a, 4b, 4c en 4d; Zwart slaat 4, 5, 6 en 7 stukken, waarvan 0, 1, 1 en 2 witte.)**

In het bijzonder:

1/ Men kan stukken van zichzelf slaan. De voorwaarde is dat men tenminste 4 stukken van de eigen kleur op één lijn heeft. Deze stukken worden weer aan de reserve toegevoegd.

2/ Wanneer er 4 stukken van één kleur op een lijn liggen en in het verlengde van deze rij liggen nog meer stukken, dan worden ook deze stukken geslagen, ongeacht hun kleur. Stukken van de eigen kleur gaan weer naar de reserve, stukken van de tegenspeler zijn definitief geslagen.(Let wel: een vrij punt onderbreekt een rij! **Zie opnieuw illustraties 4a en 4b.**)

3/ Men is verplicht om stukken van het bord te nemen zodra er 4 (of meer) stukken van één kleur op een rij liggen. Het is van geen belang wie de zet heeft uitgevoerd; de rij moet van het bord worden genomen door de speler die met die kleur speelt. **(Zie illustraties 5a en 5b, resp. stap 1 en 2; Wit verplicht zwart om 5 stukken te slaan.)**

4/ Het kan voorvallen dat er 2 rijen van 4 (of meer) stukken van dezelfde kleur op het bord liggen. Wanneer deze 2 rijen elkaar niet kruisen, dan moeten beide rijen van het bord genomen worden; wanneer de rijen elkaar wel kruisen, dan mag de speler die moet slaan kiezen welke rij hij van het bord neemt. **(Zie illustratie 6; Zwart mag kiezen of hij de rij met 4 of met 5 stukken slaat.)**

5/ Wanneer zich een spelsituatie voordoet waarin beide spelers stukken kunnen slaan, dan mag (moet) de speler die de situatie heeft veroorzaakt als eerste stukken van het bord nemen. **(Zie illustratie 7; Wit heeft de zet uitgevoerd die wordt aangegeven met een pijltje; Wit mag dus als eerste stukken van het bord nemen en slaat 4 stukken van zichzelf en 1 stuk van Zwart; Zwart slaat enkel stukken van zichzelf. Indien Zwart deze zet had uitgevoerd - met een zwart stuk uiteraard - dan had hij naast 4 zwarte stukken ook 2 witte kunnen slaan.)**

Opmerking:

Een rij stukken van het bord nemen telt niet als een beurt! **(Zie nogmaals illustraties 5a en 5b: Wit verplicht Zwart om te slaan; Zwart neemt de stukken van het bord en is vervolgens aan zet.)**

F EINDE

Zoals eerder reeds gesteld: men is verplicht om elke beurt één stuk in het speelveld te duwen. Wanneer een speler niet meer aan deze verplichting kan voldoen, betekent dit het einde van het spel. De andere speler wint.

Opmerkingen:

1/ Men kan alleen winnen door stukken van de tegenspeler te slaan! Wie voortdurend probeert stukken van zichzelf te recupereren om de reserve op peil te houden, speelt zichzelf in de verdrukking. (Meer strategische tips in **G. Strategie.)**

2/ Een partij kan niet onbeslist eindigen. Het is altijd degene die als eerste geen stuk meer in het spel kan brengen, die verliest, zelfs al heeft ook de andere speler op dat moment geen stukken meer.

3/ Stukken in de reserve moeten ook voor de tegenspeler zichtbaar zijn. Bij voorkeur laat men ze gewoon naast het bord liggen.

G STRATEGIE

Zoals meestal het geval is bij strategische 2-persoonsspellen, is het in het begin moeilijk om het overzicht te behouden. Laat je hierdoor niet ontmoedigen; na een paar partijtjes zul je merken dat je spel snel verbetert. Hierna volgen enkele tips om je op weg te helpen. (Bij voorkeur neem je ze door na eerst een partij GIPF gespeeld te hebben.)

1/ De belangrijkste regel voor beginners is: **leg een stuk altijd eerst op een stip!** Door elke zet in de voorgeschreven 2 stappen uit te voeren, zul je sneller inzicht krijgen in de bewegingsmogelijkheden en bovendien verschaft het je tegenspeler meteen

duidelijkheid over je zet. (Ook tijdens toernooien is dit verplicht!)

2/ Er is geen kant die je als de jouwe kunt of moet beschouwen. Dit laat je toe om je tegenspeler vanuit álle richtingen te belagen - maar je tegenspeler kan dat natuurlijk ook!

3/ Het spelen van GIPF begint met het inzicht dat stukken op het bord gevaarlijker zijn dan stukken in reserve. Immers, hoe meer stukken je op het bord hebt, hoe groter de kans dat je een stuk van je tegenspeler zal kunnen slaan. Probeer daarom het slaan van uitsluitend stukken van jezelf altijd zo lang mogelijk uit te stellen.

4/ Maak gebruik van de mogelijkheid om je tegenstander te verplichten stukken van zichzelf te slaan (uiteraard zonder daarbij zelf een stuk te verliezen). Zo verzwak je zijn stelling.

5/ Houd er rekening mee dat het slaan van stukken impliceert dat er punten vrijkomen. Hierdoor worden zetten mogelijk die voordien niet mogelijk waren. Probeer stukken te slaan op het moment dat de tegenspeler zo weinig mogelijk voordeel kan halen uit de openingen die erdoor ontstaan.

6/ Alleen in de eindfase is het belangrijk de reserve van de tegenspeler goed in het oog te houden. Niet zelden komt het aan op één stuk meer of minder.

Opmerking:

Met gemak winnen is niet prettig en altijd verliezen evenmin. Wanneer het verschil tussen twee spelers zo groot is dat het spelplezier eronder lijdt, maak dan gebruik van de mogelijkheid om met een verschillend aantal stukken te spelen. **(Zie opnieuw B. Begin, punt 2.)**

2 Standaardspel

Deze versie wordt gespeeld volgens dezelfde regels als het basisspel, maar met toevoeging van "**GIPF**". GIPF bestaat uit één of meerdere GIPF-stukken en elk GIPF-stuk bestaat uit 2 op elkaar gestapelde basisstukken.

GIPF betekent **"potentieel".** Enerzijds, zoals in het basisspel, moet een speler aan de verplichting voldoen om elke beurt een stuk aan het spel toe te voegen, en anderzijds moet hij er zorg voor dragen dat zijn potentieel (zijn GIPF) op het bord aanwezig blijft. Een speler moet dus altijd minstens één GIPF-stuk in het spel hebben.

Opmerking:

hoewel een GIPF-stuk bestaat uit 2 basisstukken, telt het slechts voor één stuk.

A BEGIN VAN EEN PARTIJ

De spelers beginnen met elk **18 basisstukken**. De startpositie blijft onveranderd, maar de spelers plaatsen nu 3 GIPF-stukken op het bord in plaats van 3 basisstukken. **(Zie illustratie 1; GIPF-stukken i.p.v. basisstukken.)**

B GIPF

1/ Het verschil tussen een basisstuk en een GIPF-stuk is dat men niet verplicht is om een GIPF-stuk te slaan. M.a.w. wanneer een GIPF-stuk (ongeacht van welke kleur!) deel uitmaakt van een rij die moet worden geslagen, dan mag de speler zelf beslissen of hij het GIPF-stuk al dan niet van het bord neemt. Meestal zal men GIPF van zichzelf op het bord laten staan en GIPF van de tegenstander slaan, maar elke partij doen zich situaties voor waarin het aangewezen is van deze regel af te wijken. **(Zie illustratie 8; Wit slaat 3 witte basisstukken en 1 zwart basisstuk; waarschijnlijk zal Wit ook het zwarte GIPF-stuk slaan maar de twee witte GIPF-stukken op het bord laten.)**

2/ Wanneer er twee rijen van 4 (of meer) stukken van dezelfde kleur elkaar kruisen en op het snijpunt ligt

een GIPF-stuk, dan hangt het af van de beslissing van de speler of hij 1 of 2 rijen zal slaan: ofwel slaat de speler één rij en neemt ook het GIPF-stuk van het bord (er ligt nu geen tweede rij die geslagen moet worden), ofwel slaat de speler één rij en laat het GIPF-stuk op het bord staan, en moet dus ook de tweede rij van het bord nemen (met of zonder GIPF-stuk). **(Zie nogmaals illustratie 6; zoals reeds gesteld moet Zwart slechts één rij van het bord nemen; indien er een GIPF-stuk op het snijpunt zou liggen, dan kan Zwart ofwel 1 rij naar keuze slaan, inclusief het GIPF-stuk, ofwel de 2 rijen.)**

Opmerking:

Wanneer men een GIPF-stuk van zichzelf slaat, wordt dit als 2 basisstukken aan zijn reserve toegevoegd. Het is niet toegelaten om bij de volgende beurt weer een GIPF-stuk in het spel te brengen.

C EINDE

Er zijn nu twee manieren om te winnen: ofwel bereikt men dat de tegenspeler geen GIPF meer in het speelveld heeft, ofwel (zoals in het basisspel) put men de reserve van de tegenspeler uit. M.a.w. een speler die ofwel geen GIPF-stuk meer op het bord heeft , ofwel geen basisstuk meer heeft om in het spel te brengen, verliest het spel. De andere speler wint.

3 *Toernooi-variant*

Het standaardspel is op zich reeds ruimschoots boeiend en biedt reeds zoveel mogelijkheden, dat niet iedereen het wenselijk zal achten om nog meer keuzes te moeten maken. Daarom raden wij de spelers aan de hierna volgende versie enkel te zien als een optie, als een extra uitdaging, en niet als een verplichte GIPF-kuur.

Wat de regels betreft, zijn er enkel veranderingen met betrekking tot het begin van de partij.

1/ Er is geen beginopstelling; men begint met een leeg bord.
2/ Beide spelers zijn verplicht om hun eerste beurt te gebruiken om GIPF in het spel te brengen. Dit gebeurt op de normale manier: men plaatst een GIPF-stuk op een stip en duwt het vervolgens in het speelveld.
3/ Er wordt gespeeld met een onbepaald aantal GIPF-stukken. De spelers zijn volledig vrij om ook hun tweede, derde, vierde (enz.) beurt te benutten om meer GIPF in het spel te brengen.
4/ Van zodra een speler één basisstuk in het spel heeft gebracht, mag hij tijdens het verdere verloop geen GIPF-stuk meer aan het spel toevoegen. De tegenspeler mag dat nog wel, tot ook hij een eerste basisstuk in het spel brengt. (Ook tijdens deze aanloopfase wordt het beurtelings spelen zonder onderbreking toegepast.)

Voorts wordt er gespeeld volgens dezelfde regels als het standaardspel en gelden ook precies dezelfde voorwaarden om te winnen.

4 Concept en mogelijkheden

GIPF is niet alleen de naam van een spel, maar ook van een project. Dit project betreft een groep spellen en extra stukken, die de spelers in staat zullen stellen om spellen te combineren en zelf te bepalen wat zij precies zullen gaan spelen.

A CONCEPT

GIPF is het eerste (en het centrale) spel van een reeks GIPF-spellen. Het wordt gespeeld met uitsluitend basisstukken, maar het is voorzien dat sets met andere stukken zullen volgen. Deze stukken heten **potentiëlen**. Een potentieel is een extra stuk dat geënt kan worden op een basisstuk, waardoor dit stuk een extra waarde krijgt en dus een beweging kan maken die de andere basisstukken niet kunnen maken. Elk potentieel kan slechts éénmaal tijdens een partij gebruikt worden.

Deze potentiëlen kunnen ook dienen om één of meerdere GIPF-spellen aan het centrale spel te koppelen. Deze spellen hebben dezelfde namen als sommige van de potentiëlen - bv. één van de potentiëlen is genaamd TAMSK; één van de spellen heet ook zo. Nu, om gedurende een partij GIPF gebruik te kunnen maken van een bepaald potentieel, zal men eerst het gelijknamige spel moeten winnen - bv. op het moment dat men het potentieel TAMSK wil gebruiken, onderbreekt men de partij GIPF om het spel TAMSK te spelen, en de uitslag bepaalt of het potentieel al dan niet mag gebruikt worden wanneer GIPF weer wordt verdergezet.

De essentie van dit systeem is dat men stukken op het bord heeft die bijzondere mogelijkheden bieden, echter zonder dat men erop kan rekenen dat men die mogelijkheden ook werkelijk zal kunnen benutten. M.a.w. men speelt met stukken die **misschien** een bijzondere zet toelaten, en dus letterlijk staan voor een **potentiële** zet.

B MOGELIJKHEDEN

Sommigen zullen geneigd zijn te concluderen dat het project GIPF een te ingewikkelde en te vergezochte constructie is. Daarom benadrukken wij nogmaals dat de mogelijkheid om spellen te combineren niet meer en niet minder is dan een optie. De kwaliteit van GIPF als afzonderlijk spel én van elk spel dat nog zal volgen, staat hoe dan ook voorop, los van de rest.

Het project is op maat van zowel occasionele spelers als van fanatieke gamers. Elk spel is volwaardig op zich en perfect afzonderlijk speelbaar; wie ze niet aan elkaar wenst te koppelen, zal zich niet tekortgedaan voelen. Waar het om gaat, is dat de mogelijkheid bestaat.

Zij die van de mogelijkheid gebruik willen maken, zullen een compleet nieuwe manier van spelen ontdekken. Geen ander spel biedt zoveel variaties als GIPF. Elke keer opnieuw zullen spelers hun eigen spel kunnen samenstellen zoals ze dat op dat moment wensen; ze kunnen kiezen wàt ze zullen spelen, met hoeveel basisstukken ze zullen beginnen en of ze daar extra stukken aan zullen toevoegen; of ze alle twee dezelfde stukken zullen gebruiken of ieder zijn geprefereerde stukken mag inzetten en of het gebruik hiervan al dan niet zal gekoppeld worden aan andere spellen, enz. Ze kunnen één of twee uur spelen of er een lange avond van maken; ze kunnen het overzichtelijk houden of zich onderdompelen in een complex kluwen van spellen; ze kunnen het spel in één ruk uitspelen of het spreiden over verschillende sessies. Kortom, het project GIPF betreft eigenlijk een menukaart die spelers in staat stelt om *à la carte* te bepalen waaruit hun volgende partij GIPF zal bestaan. GIPF kan gecombineerd worden met elk bestaand spel, afhankelijk van waar men zin in heeft en hoeveel tijd men ervoor wenst uit te trekken. Anders gezegd: heeft men het spel GIPF en extra stukken (potentiëlen), dan kan men gewoon beginnen combineren met wat men in de kast heeft liggen, of het nu Domino is of Mens-erger-je-niet, of zelfs maar een boek kaarten of een doodgewone dobbelsteen. Al wat men hoeft te doen, is het gebruik van een bepaald potentieel koppelen aan een spel naar keuze.

El primer y central juego del *GIPF project*

Para empezar diremos que GIPF no es un juego difícil. No hemos hecho estas reglas de juego extensas para agobiarte desde el principio, sino porque queremos que sean lo más completas posible, de modo que cualquier jugador (incluso aquellos no familiarizados con juegos de estrategia) encuentre respuesta a cualquier pregunta que se le plantee. Dedica un poco de tiempo a leer estas reglas. Si lo haces, descubrirás un juego desafiante y puro, que te ofrece un montón de variaciones e inagotables posibilidades.

Consejo: *Para facilitar el manejo de las fichas, colócalas en el tablero con el surco hacia arriba (tal y como se índica en la figura).*

CONTENIDO

1 tablero de juego
18 fichas blancas
18 fichas negras
1 bolsa de tela
1 manual de instrucciones

Las reglas están divididas en 4 partes:

1.Reglas básicas ❶
Esta parte explica cómo jugar a GIPF utilizando las fichas de la manera elemental.

2. Reglas Estándar ❷
Explica la versión estándar del juego e introduce "GIPF", es decir 2 fichas apiladas una sobre la otra.

3. Reglas de torneo ❸
La versión para jugadores expertos. El auténtico juego.

4. Concepto y posibilidades ❹
Contiene información sobre el proyecto en el que GIPF es el juego principal.

MALDITO GAMES

1 Reglas básicas

A EL TABLERO

El tablero muestra una red de líneas. En cada línea hay 2 **puntos negros** y diversas intersecciones con las otras líneas. Las intersecciones se denominan **sitios**.

1/ Hay **24 puntos** dispuestos alrededor del tablero de juego. Los puntos no forman parte del área de juego; se utilizan para colocar las fichas antes de ponerlas en juego.

2/ El área de juego la forman un total de **37 sitios**, es decir la parte central del tablero. Las fichas que están en juego tan sólo son las situadas en los sitios.

3/ Las líneas gruesas indican la dirección en la que pueden moverse las fichas.

B INICIO DEL JUEGO

1/ Los jugadores deben echar a suertes con que color van a jugar cada uno. Empiezan las blancas.

2/ La versión básica se juega únicamente con 15 fichas por jugador. (Las 3 fichas restantes pueden utilizarse para igualar el juego: el jugador con menos experiencia puede coger 1, 2 o las 3 fichas extras.)

3/ Se coloca el tablero entre los dos jugadores de manera que el punto marcado "E1" señale al jugador que tenga las fichas blancas.

4/ Los jugadores empiezan a jugar con 3 fichas en el tablero cada uno. Se sitúan las fichas en los puntos de los ángulos, alternando los colores de las fichas, y a continuación se mueven al primer sitio en dirección al centro. De esta forma, las fichas se encuentran en juego. **(Ver figura 1: posición de partida.)**

5/ Al iniciar el juego cada jugador tiene 12 fichas que todavía no juegan. Estas fichas que aún no juegan las llamaremos a partir de ahora fichas de **reserva**.

C OBJETIVO

Cuando a un jugador no le quedan fichas en su reserva, ya no puede hacer ningún movimiento más. El objetivo del juego es capturar las fichas del contrario de manera que ya no le queden fichas para poner en juego.

D UN TURNO

Los jugadores juegan por turnos. En cada turno el jugador debe incorporar una ficha al juego y debe hacerlo en 2 etapas: primero debe coger una ficha de su reserva y colocarla en cualquier de los 24 puntos (1ª etapa) y a continuación debe moverla hacia un sitio del área de juego (2ª etapa).

Particularidades:

1/ En cada turno debe ponerse siempre primero una ficha en un punto, independientemente del movimiento que se vaya a realizar después. El hecho de que una ficha esté en un punto no significa que ya esté en juego, por lo que la 1ª etapa no es nunca la última, debe realizarse a continuación la 2ª etapa. **(Ver 2/ y 3/ a continuación.)**

2/ Se empuja una ficha de un punto a un sitio libre del área de juego del tablero. En el momento en que se empuja la ficha hacia un sitio ya no se puede volver atrás, el movimiento debe realizarse.

3/ Es posible empujar una ficha hacia un sitio que ya esté ocupado por otra ficha. En este caso, primero hay que despejar el sitio ocupado: la ficha que ocupa el sitio debe moverse al siguiente sitio de la misma línea **(independientemente del color que sea la ficha)**; si el siguiente sitio también está ocupado, la ficha que lo ocupa también debe moverse al siguiente sitio, etc. A continuación se empuja la nueva ficha que entra en juego al sitio que ha quedado libre. **(Ver figuras 2a y 2b, correspondientes a la 1ª y 2ª etapas respectivamente.)** Ten en cuenta que todas las fichas se han de mover en la misma y única dirección. Te recomiendo que no "empujes" toda una fila de fichas de golpe, mueve siempre las fichas una a una, empezando por la última ficha de la fila. En el momento en que el jugador toca una ficha del área de juego, el movimiento debe realizarse.

4/ Una ficha sólo puede moverse un sitio cada vez, nunca dos o más.

5/ No se puede empujar una ficha fuera del área de juego, al punto del otro extremo de la línea. **(Ver figura 3.)**

E COGER FICHAS

En cuanto 4 fichas de un mismo color se encuentren alineadas, el jugador que juega con el color de las fichas, debe retirarlas del tablero de juego. Además, no debe retirar únicamente esas 4 fichas sino todas las fichas que se encuentren en la misma línea que las 4 del mismo color. El jugador que ha retirado las fichas devolverá todas las que sean de su color a su reserva, las fichas del otro color son capturadas, es decir el contrario las pierde. **(Ver figuras 4a, 4b, 4c y 4d: el negro retira 4, 5, 6 y 7 fichas del tablero, capturando 0, 1, 1 y 2 fichas blancas respectivamente.)**

Particularidades:

1/ Dado que es imprescindible poner una ficha en juego cada turno, cada jugador debe mantener su reserva "viva". Para ello, un jugador puede capturar sus propias fichas: puede devolver fichas del tablero de juego a su reserva, siempre y cuando consiga poner 4 fichas de su color en fila.

2/ Cuando se alinean 4 fichas de un mismo color y hay más fichas en la fila, estas fichas también deben retirarse del tablero de juego, independientemente de su color. (Atención: un sitio libre interrumpe una fila. **Ver de nuevo figuras 4a y 4b**.)

3/ En cuanto se alineen 4 fichas de un mismo color, deben retirarse inmediatamente del tablero de juego (todas las fichas que forman la fila). No es importante qué jugador haya provocado la situación; las fichas siempre debe retirarlas el jugador que juegue con el color de las 4 fichas alineadas. **(Ver figuras 5a y 5b, es decir 1ª etapa y 2ª etapa: las blancas obligan a las negras a devolver 5 fichas a su reserva.)**

4/ Puede suceder que más de una fila de 4 fichas (o más) de un mismo color se encuentren alineadas a la vez. Si estas fichas no se cruzan entre ellas, deben capturarse las dos; pero si se cruzan, el jugador que juega con el color de las fichas alineadas puede escoger que fila retira. **(Ver figura 6: la negras pueden escoger entre retirar la fila de 4 fichas o la de 5.)**

5/ Cuando se da la situación en que ambos jugadores deben retirar fichas, el jugador que ha causado dicha situación retira primero. **(Ver figura 7: las blancas ha realizado el movimiento que indica la flecha y debe retirar las fichas primero; las blancas retiran 4 fichas blancas y 1 ficha negra, a continuación las negras deben retirar 4 fichas negras. Si el movimiento lo hubieran realizado las negras - con una ficha negra, por supuesto - no sólo hubiera capturado 4 fichas negras sino también 2 blancas.)**

Observación:

Retirar fichas del tablero no cuenta como un turno! (Ver de nuevo figuras 5a y 5b: las blancas fuerzan a las negras a retirar fichas; las negras retiran las fichas y a continuación les toca mover.)

F FINAL DEL JUEGO

El juego finaliza cuando a uno de los dos jugadores no le quedan fichas para poner en juego. Por lo tanto, cuando a un jugador no le quedan fichas en su reserva, el otro jugador es el ganador.

Observación:

1/ No malinterpretes el objetivo del juego; únicamente podrás ganar capturando fichas del contrario, no devolviendo repetidamente tus fichas del tablero a tu reserva.

2/ El empate no es posible. El primer jugador que se queda sin fichas pierde, incluso si el otro jugador también se hubiese quedado sin fichas en su próximo turno.

3/ Cada jugador debe tener a la vista las fichas que le quedan en su reserva. Déjalas siempre al lado del tablero para que las pueda ver el jugador contrario.

G ESTRATEGIA

Cuando aprendes a jugar a un juego de estrategia, es posible que te encuentres perdido entre tantas posibilidades. No te desanimes. Confía en ti mismo y verás que después de jugar unas cuantas veces tu juego mejora rápidamente. A continuación te diremos algunos truquillos para que puedas empezar. Te recomendamos que los leas cuando ya hayas jugado por lo menos una vez.

1/ La regla más importante para los que empiezan es: ¡cada turno siempre empieza poniendo una fi-

cha en un punto! Realizando tus movimientos en las 2 etapas establecidas, enseguida reconocerás los posibles movimientos de las fichas. (Esto es obligatorio también en los torneos.)

2/ No puedes considerar ningún lado del tablero como tu lado. Piensa en la posibilidad de atacar al contrario por cualquier lado y, por supuesto, se consciente (y ¡precavido!) de que tu contrario podrá hacer lo mismo.

3/ Para jugar a GIPF debe empezarse por tener claro que las fichas en el área de juego son más peligrosas y eficaces que las fichas en reserva. Siempre trata de tener el máximo de fichas posible en el tablero de juego.

4/ Utiliza la posibilidad de forzar al contrario a capturar sus propias fichas (por supuesto sin perder fichas tú). De este modo debilitarás su posición en el área de juego, lo que creará mayores posibilidades de atacar las fichas que le queden.

5/ Ten en cuenta que retirar fichas del tablero significa dejar sitios ocupados del tablero libres. Esto a menudo crea nuevas (y peligrosas) aperturas.

6/ Es únicamente hacia el final del juego cuando es importante vigilar la reserva del contrario. Te darás cuenta que a menudo la diferencia entre ganar o perder depende tan sólo en tener una ficha más en la reserva que tu contrario.

Observación:

Una victoria fácil no es divertida, al igual que tampoco lo es perder siempre. Cuando la diferencia entre los dos jugadores es tan grande que hace que el juego no sea divertido, utiliza la posibilidad de ajustar el número de fichas por jugador según lo que sepa cada uno. **(Ver B. Inicio del juego, punto 2.)**

Esta versión se juega exactamente con las mismas reglas que la versión básica, pero añadiendo las **fichas GIPF**. Una ficha GIPF consiste en 2 fichas básicas apiladas una sobre la otra.

2 Reglas Estándar

GIPF significa "**potencial**". Por un lado, al igual que en el juego básico, el jugador debe cumplir la regla de poner una ficha en juego en cada turno. Por el otro lado, siempre debe vigilar que su potencial, es decir su GIPF, esté en juego. O sea, que cada jugador siempre debe tener por lo menos una ficha GIPF en el tablero de juego.

Observación:

una ficha GIPF consiste en 2 fichas básicas, pero en el tablero cuenta como "1" ficha.

A INICIO

Cada jugador juega con **18 fichas básicas.** La posición de inicio es la misma pero esta vez se empieza con las 3 fichas GIPF en el tablero de juego. **(Ver figura 1: fichas GIPF en lugar de fichas básicas.)**

B FICHAS GIPF

1/ La diferencia entre una ficha básica y una ficha GIPF está en que no es obligatorio capturar una ficha GIPF (ni la propia ni la del contrario). En otras palabras: cuando una ficha GIPF (independientemente de su color) está en una fila que debe retirarse del tablero de juego, el jugador puede escoger entre retirarla o dejarla en su sitio. En la mayoría de los casos únicamente se retira la ficha GIPF cuando pertenece al contrario. Pero ten cuidado: en algunas ocasiones puede ser mejor no utilizar esta estrategia. **(Ver figura 8: las blancas cogen 3 fichas básicas blancas y 1 ficha básica negra; es muy probable que las blancas retiren también la ficha GIPF negra, pero que deje las 2 fichas GIPF blancas en el tablero de juego.)**

2/ Cuando dos filas de por lo menos 4 fichas del mismo color se cruzan y el sitio de la intersección está ocupado por una ficha GIPF, entonces el jugador puede escoger si quiere retirar una o dos

filas del tablero de juego. Incluso puede capturar únicamente una fila, incluyendo la ficha GIPF del sitio de la intersección, (lo que significa que ya no queda una segunda fila que quitar), o puede quitar una fila y dejar la ficha GIPF en su sitio, teniendo de este modo que capturar también la segunda fila (con o sin la ficha GIPF). **(Ver de nuevo la figura 6: tal como está, las negras tienen que retirar sólo una fila. Si el sitio de la intersección estuviera ocupado por una ficha GIPF, las negras tendrían que retirar primero una fila, con o sin la ficha GIPF; si decidiera no retirar la ficha GIPF, entonces tendría que retirar también la segunda fila, esta vez también con o sin la ficha GIPF.)**

Observación:
Cuando un jugador captura una ficha GIPF de su propio color, debe devolverla a la reserva como dos fichas básicas separadas. No puede ponerse en 'juego de nuevo como ficha GIPF.

C FINAL DEL JUEGO

Ahora existen dos maneras de ganar: ganará el jugador que consiga retirar del tablero de juego todas las fichas GIPF del contrario, o el que deje al contrario sin reserva. Dicho de otro modo: el jugador que se quede sin fichas GIPF, o al que no le queden fichas básicas para poner en juego, perderá la partida.

3 *Reglas para torneos*

El juego estándar por si mismo ya es un juego complejo y difícil de dominar, ofrece tantas posibilidades que no todo el mundo querrá conocer más posibilidades. Por lo tanto, aconsejamos a los jugadores que tomen esta versión sólo como una posible opción; no se trata en absoluto de un ejercicio GIPF obligatorio.

En cuanto a las reglas, sólo hay pequeñas variaciones respecto al inicio del juego:

1/ El juego empieza con el tablero vacío (es decir, ya no hay posición de partida). Los jugadores empiezan con 18 fichas cada uno en su reserva.

2/ Los dos jugadores están obligados a poner una ficha GIPF en juego en su primer turno. Debe hacerse como un movimiento estándar: pon la ficha GIPF en cualquier punto y a continuación muévela hacia un sitio del área de juego.

3/ Se juega sin un número determinado de fichas GIPF por jugador. Los jugadores pueden libremente utilizar su segundo, tercero, cuarto (etcétera) turno para poner más fichas GIPF en juego.

4/ Cuando un jugador ha decidido que ya tiene suficientes fichas GIPF en el área de juego, puede empezar a jugar con fichas básicas. Pero desde el momento que ha puesto una ficha básica en el área de juego, ya no podrá poner más fichas GIPF en juego en todo lo que queda de partida. El contrario todavía puede poner fichas GIPF, hasta que haya jugado también su primera ficha básica. (En esta primera fase de la partida, los jugadores también juegan por turnos sin interrupciones.)

El resto de la partida se juega exactamente con las mismas reglas que el juego estándar, y para ganar el jugador persigue los mismos objetivos.

4 Concepto y posibilidades

GIPF es un juego independiente y de entrada debe considerarse como tal. Aparte de esto, también es el nombre de un proyecto en el cual el juego GIPF es el epicentro. Este proyecto consiste en una serie de juegos y de fichas extra compatibles con GIPF. Esto te permitirá combinar juegos y decidir tu mismo a qué quieres jugar exactamente.

A CONCEPTO

GIPF es el juego central del proyecto GIPF. Se juega únicamente con fichas básicas, pero puedes añadir fichas extra, es decir puedes hacer el juego más grande. Estas fichas extras se llaman **potenciales**. Un potencial es una ficha que puede insertarse a las fichas básicas con las que juegas a GIPF. Una ficha básica "cargada" con un potencial te permitirá hacer un movimiento que no podrías hacer con una ficha básica. Cada juego del proyecto introduce sus propios nuevos potenciales a GIPF.

Los potenciales pueden utilizarse como una serie de movimientos especiales que pueden hacerse mientras se juega a GIPF, o como una manera de conectar uno o más juegos a GIPF. En el primer caso, puedes utilizar la fuerza extra de un potencial en cualquier momento mientras juegas a GIPF; en el segundo caso, debes ganar primero el juego del mismo nombre para tener derecho a utilizar un potencial. Por ejemplo, para tener derecho a utilizar un potencial ZERTZ, primero has de ganar un juego de ZERTZ. Esto significa que tú y tu contrario interrumpáis una partida de GIPF para jugar una de ZERTZ; el resultado determinará si puedes utilizar el potencial ZERTZ cuando reanudáis la partida de GIPF o no.

La esencia de este sistema es que tú y tu adversario tenéis una serie de fichas en el tablero de juego cargadas con unas posibilidades particularidades. Estas particularidades se refieren a movimientos especiales, sin embargo no estás seguro de que puedas llegar a realizarlos. Dicho de otra forma: juegas con fichas que **quizás** te permitan realizar movimientos especiales, lo que literalmente significa que el **potencial** de dicho movimiento está disponible, pero no el propio movimiento.

B POSIBILIDADES

Es posible que pienses que el proyecto GIPF es demasiado complicado y poco probable que pueda llegar a desarrollarse. Es por eso que insistimos en que la posibilidad de combinar juegos es sólo una opción. Olvídalo si no te atrae o no te interesa la idea. Cada juego del proyecto puede jugarse independientemente en cuanto a las reglas, el concepto y la calidad. Es justamente la posibilidad que brinda GIPF, y los otros juegos relacionados con GIPF, de jugar independientemente **y** como una compleja composición de diferentes elementos, lo que los convierte en una serie única. Por lo tanto, ya seas un jugador ocasional o un jugador fanático, eres completamente libre para jugarlos independientemente o en conexión entre ellos. Si te decidieras a probar la posibilidad de combinarlos, descubrirías una forma de jugar totalmente nueva. Ningún otro juego ofrece tanta variación. Cada vez que juguéis, tu compañero y tu podréis decidir vosotros mismos qué versión vais a jugar. Podéis decidir el número de fichas básicas con las que vais a empezar y si vais a utilizar o no potenciales; si lo hacéis, podéis decidir jugar los dos con los mismos potenciales o que cada uno escoja los suyos preferidos; después podéis decidir si conectar el uso de los potenciales jugando otros juegos o no, etcétera. Podéis jugar una o dos horas, o podéis llegar a jugar toda una tarde a GIPF; podéis jugar una versión sencilla o decidiros por un complejo grupo de juegos; podéis incluso enfrascaros en una larga partida que dividiréis en varias sesiones de juego. En resumen, el proyecto ofrece un menú de componentes a partir del cual tenéis la oportunidad de escoger a la carta qué juego de GIPF queréis jugar en cada momento.

GIPF puede ser combinado con cualquier juego para dos personas que exista, todo depende del tiempo que dispongas y lo que te guste jugar. Si tienes un juego GIPF y al menos un set de potenciales, puedes empezar a combinar los juegos que ya tengas guardados en cualquier rincón o estantería, no importa que juego sea: Domino, Ludo, o incluso una baraja de cartas o un dado cualquiera. Todo lo que tienes que hacer es conectar el uso de un cierto potencial a un juego determinado, o cartas o dados o cualquier cosa, y empezar a jugar.

Pierwsza i główna gra Projektu GIPF

Na dobry początek – GIPF to gra łatwa do nauczenia. Rozmiar instrukcji nie ma na celu Cię przytłoczyć. Staraliśmy się po prostu, by była jak najbardziej szczegółowa, dzięki czemu każdy gracz – nawet niezaznajomiony z grami strategicznymi – znajdzie w niej odpowiedź na każde możliwe pytanie. Warto poświęcić trochę czasu uważnej lekturze zasad. Przed Tobą wymagająca gra, która ma do zaoferowania mnóstwo wariantów i niekończące się możliwości.

Wskazówka. *Aby było łatwiej podnosić piony, umieszczaj je stroną z wyżłobieniem do góry (jak na ilustracji).*

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

1 plansza
18 białych podstawowych pionów
18 czarnych podstawowych pionów
1 woreczek
1 instrukcja

Instrukcję podzielono na 4 części:

Zasady podstawowe ❶
Jak grać w podstawową wersję gry GIPF.

Zasady standardowe ❷
Omówiono tutaj wariant standardowy i wprowadzono piony GIPF, czyli 2 piony ułożone na sobie.

Zasady turniejowe ❸
Wariant dla zaawansowanych graczy. To prawdziwe wyzwanie!

Założenia i możliwości ❹
W tej części znajdują się informacje o projekcie, w którym GIPF jest grą centralną.

1 Zasady podstawowe

A PLANSZA

Na planszy widoczne są linie. Na każdej linii znajdują się 2 **czarne kropki** i różna liczba przecięć z innymi liniami. Przecięcia te nazywa się **punktami**.

1/ Na brzegach planszy znajdują się **24 kropki**. Kropki nie są częścią obszaru gry. Używa się ich tylko po to, by ułożyć na nich pion, zanim wejdzie do gry.
2/ Obszar gry (centralna część planszy) składa się w sumie z **37 punktów**. W grze biorą udział jedynie piony zakrywające punkt.
3/ Grube linie wskazują kierunki, w których mogą poruszać się piony.

B ROZPOCZĘCIE GRY

1/ Gracze losują swoje kolory. Biały zaczyna.
2/ W grze podstawowej każdy gracz gra wyłącznie 15 pionami. (Pozostałe 3 piony mogą być użyte do wyrównania sił – mniej doświadczony gracz ma do dyspozycji dodatkowe 1, 2 albo 3 piony).
3/ Plansza musi być umieszczona pomiędzy graczami w taki sposób, aby kropka oznaczona „**E1**" była skierowana do gracza grającego białymi.
4/ Każdy gracz zaczyna grę z 3 pionami na planszy. Umieszcza się je naprzemiennie na kropkach w rogach, a następnie przesuwa na pierwszy punkt w kierunku środka obszaru gry. Biorą teraz udział w grze. (**Patrz Przykład 1. Ułożenie początkowe**).
5/ Na początku gry każdy gracz ma po 12 pionów, które nie biorą jeszcze udziału w grze. Piony, które nie biorą udziału w grze, nazywane są **rezerwą**.

C CEL GRY

Jeśli gracz nie ma więcej pionów w swojej rezerwie, nie może wykonać już żadnego ruchu. Celem gracza jest zdobycie pionów przeciwnika, żeby ostatecznie nie miał żadnych pionów w rezerwie.

D PRZEBIEG TURY

W czasie swojej tury gracz musi dodać jeden pion do obszaru gry i musi tego dokonać w 2 krokach. Po pierwsze, bierze pion ze swojej rezerwy i umieszcza go na jednej z 24 kropek (krok 1), a następnie przesuwa go na punkt w obszarze gry (krok 2).

Ważne!

1/ Pion trzeba zawsze najpierw umieścić na kropce, niezależnie od tego, jaki ruch zostanie następnie wykonany. To krok 1. Pion nie jest w grze, dopóki zasłania kropkę (co oznacza, że tura gracza nie dobiegła jeszcze końca).
2/ Istnieją dwie możliwości w przypadku kroku 2.
- Pion można przesunąć z kropki na wolny punkt w obszarze gry. Gdy pion zostanie przesunięty w kierunku punktu, ruch musi zostać wykonany.
- Pion można również przesunąć z kropki na punkt, który jest już zajęty przez inny pion. W takim przypadku trzeba najpierw oczyścić punkt. Pion (**niezależnie od koloru**), który zajmuje punkt, musi zostać przesunięty na kolejny punkt na linii. Jeśli ten punkt jest również zajęty, pion ten również zostaje przepchnięty na kolejny punkt itd. Ostatecznie nowy pion zostaje przesunięty na oczyszczony punkt. (**Patrz Przykład 2a dla kroku 1 i 2b dla kroku 2**). Wszystkie piony przesuwają się w tym samym kierunku. Nie należy „przepychać" całego rzędu pionów. Piony należy przesuwać jeden po drugim, zaczynając od najdalszego piona w rzędzie.
  Kiedy gracz dotknie piona, musi wykonać nim ruch.

3/ Pion może poruszyć się tylko o jeden punkt za jednym razem, nigdy dwa bądź więcej.
4/ Nie można wypchnąć piona poza obszar gry, czyli na kropkę po drugiej stronie linii. (**Patrz Przykład 3**).

E ZABIERANIE PIONÓW

Gdy 4 piony tego samego koloru znajdą się obok siebie w jednej linii, osoba grająca tym kolorem zabiera je z planszy. Piony, które stanowią „przedłużenie" linii składającej się z 4 pionów, również zostają usunięte.
Piony w kolorze gracza wracają do jego rezerwy.

Przejmuje też piony w kolorze przeciwnika (nie wracają już do jego rezerwy). **(Patrz Przykłady 4a, 4b, 4 c i 4d. Czarny zabiera 4, 5, 6 i 7 pionów z planszy, w tym 0, 1, 1 i 2 białe piony).**

Ważne!

1/ Jako że trzeba wystawiać nowy pion co turę, gracz powinien zadbać o to, aby jego rezerwa nie została pusta. Może więc próbować zabierać swoje piony z planszy, ponieważ wracają wtedy do jego rezerwy, ale w takim przypadku musi mieć przynajmniej 4 piony w swoim kolorze w jednym rzędzie.

2/ Gdy w linii znajdują się 4 piony jednego koloru i ten rząd zostaje przedłużony innymi pionami, to piony te również należy usunąć z planszy (niezależnie od ich koloru). Uwaga! Pusty punkt przerywa rząd. **(Patrz Przykłady 4a i 4b).**

3/ Gdy 4 piony jednego koloru znajdują się w linii, trzeba zabrać je z planszy (dodając do tego piony przedłużające rząd). Nieistotne, kto doprowadzi do takiej sytuacji, piony ZAWSZE zabiera gracz grający kolorem, w którym są 4 piony w rzędzie. **(Patrz 5a dla kroku 1 i 5b dla kroku 2. Biały zmusza drugiego gracza do zwrotu 5 pionów do czarnej rezerwy).**

4/ Może zdarzyć się tak, że w tym samym czasie powstanie więcej rzędów składających się z 4 (bądź więcej) pionów tego samego koloru. Jeśli rzędy się nie przecinają, to wszystkie piony muszą zostać zabrane. Jeśli zaś przecinają się, gracz grający tym kolorem może wybrać, który rząd zabierze. **(Patrz Przykład 6. Czarny może wybrać pomiędzy rzędem z 4 pionami a rzędem z 5 pionami).**

5/ Jeśli dojdzie do sytuacji, w której dwóch graczy musi zabrać piony, to zaczyna gracz, który doprowadził do tej sytuacji. **(Patrz Przykład 7. Biały wykonał ruch wskazany przez strzałkę i może jako pierwszy zabrać piony. Biały zabiera 4 białe piony i 1 czarny pion, Czarny zabiera 4 czarne piony. Gdyby to Czarny wykonał ten ruch czarnym pionem, oprócz 4 czarnych pionów zabrałby też 2 białe).**

Uwaga!

Zabieranie pionów z planszy nie liczy się jako tura. **(Patrz Przykłady 5a i 5b. Biały zmusza drugiego gracza do wzięcia pionów. Czarny bierze piony i musi potem wykonać swój ruch).**

F KONIEC GRY

Gra się kończy w momencie, gdy któryś z graczy nie będzie już w stanie wystawić nowego piona. Jeśli więc jeden gracz nie ma już pionów w rezerwie, drugi gracz zostaje zwycięzcą.

Uwaga!

1/ Zwyciężyć można jedynie wtedy, gdy zabiera się piony przeciwnika. Nie wystarczy w kółko zabierać własnych pionów do rezerwy.

2/ Remis jest niemożliwy. Gracz, któremu jako pierwszemu zabraknie pionów w rezerwie, przegrywa. Nawet jeśli drugiemu graczowi piony skończyłyby się w następnej turze.

3/ Gracz zawsze powinien być w stanie zobaczyć, ile pionów zostało w rezerwie jego przeciwnika. Rezerwy powinny więc leżeć w widocznym miejscu obok planszy.

G STRATEGIA

Często zdarza się tak, że gdy uczysz się zasad nowej gry strategicznej, czujesz się zagubiony z powodu całej masy możliwości. Niech Cię to nie zniechęca. Daj sobie trochę czasu na oswojenie się z grą, a już po kilku rozgrywkach poczujesz, że grasz o niebo lepiej. Poniżej znajdziesz kilka wskazówek, które pomogą Ci na początku drogi. Najlepiej przeczytać je PO pierwszej rozgrywce.

To najważniejsza zasada dla początkujących:

1/ **Turę ZAWSZE zaczyna się od położenia piona na kropce!** Dzięki dwóm krokom wykonywania ruchów będziesz w stanie szybko zauważyć możliwe ruchy pionów. (Kroki są obowiązkowe również podczas turniejów).

2/ Żadnej strony planszy nie możesz uznać za swoją. Korzystaj z możliwości atakowania przeciwnika z

każdej możliwej strony – ale z głową! Pamiętaj, że Twój przeciwnik może zrobić to samo!

3/ Piony w obszarze gry są o wiele bardziej niebezpieczne i skuteczne niż piony w rezerwie. Staraj się mieć jak najwięcej pionów na planszy.

4/ Korzystaj z możliwości zmuszenia przeciwnika do zabierania swoich pionów z planszy (nie tracąc przy tym swoich pionów, oczywiście). W ten sposób osłabisz jego pozycję w obszarze gry, co często skutkuje lepszą okazją do zaatakowania jego pozostałych pionów.

5/ Zwróć uwagę na to, że gdy zabierzesz z planszy piony, część zajętych punktów znów stanie się pusta. Często stwarza to nowe (i niebezpieczne) możliwości.

6/ Dopiero w fazie końcowej gry trzeba się uważnie przyglądać rezerwie przeciwnika. Często wygraną może zapewnić Ci zaledwie 1 pion więcej w rezerwie niż w rezerwie przeciwnika.

Uwaga!

Prosta wygrana nie daje zbytnio satysfakcji, a tym bardziej powtarzająca się przegrana. Gdy różnica między graczami jest tak wielka, że wpływa na radość płynącą z rozgrywki, skorzystajcie z możliwości dopasowania liczby pionów każdego gracza zgodnie z jego umiejętnościami. **(Patrz B. Rozpoczęcie gry, punkt 2).**

2 Zasady standardowe

W ten wariant gra się według dokładnie tych samych zasad co w wersji podstawowej, ale pojawiają się piony **GIPF**. Pion GIPF składa się z 2 podstawowych pionów ułożonych na sobie.

GIPF oznacza „**potencjał**". Z jednej strony, jak w grze podstawowej, gracz musi dokładać pion do obszaru gry co turę. Z drugiej – musi uważać, aby jego potencjał (GIPF) został w grze. Gracz musi mieć więc co najmniej jeden pion GIPF na planszy.

Uwaga!

Pion GIPF składa się z 2 podstawowych pionów, ale na planszy liczy się tylko jako 1 pion.

A POCZĄTEK

Obaj gracze biorą po **18 podstawowych pionów**. Ułożenie początkowe pozostaje bez zmian, ale teraz każdy ma po 3 piony GIPF na planszy. **(Patrz Przykład 1. Na planszy znajdują się piony GIPF zamiast podstawowych pionów).**

B GIPF

1/ Piona GIPF nie trzeba zabierać z planszy (niezależnie od tego, do kogo należy). Innymi słowy, gdy pion GIPF (niezależnie od koloru) jest częścią rzędu, który musi zostać zabrany z planszy, gracz może zdecydować, czy chce go zabrać, czy zostawić go na punkcie. W większości przypadków gracze będą zabierać tylko piony GIPF przeciwnika. Jednak może dojść do takich sytuacji, w których lepiej odejść od tej strategii. **(Patrz Przykład 8. Biały bierze 3 podstawowe białe piony i 1 czarny podstawowy pion, najprawdopodobniej weźmie też czarny pion GIPF, ale zostawi 2 białe piony GIPF).**

2/ Gdy przecinają się dwa rzędy składające się z co najmniej 4 pionów tego samego koloru, a punkt przecięcia zajmuje pion GIPF, gracz może zdecydować, czy weźmie 1 czy 2 rzędy z planszy. Albo zabierze tylko jeden rząd, wliczając pion GIPF na punkcie przecięcia (co oznacza, że nie

można już wziąć drugiego rzędu), albo zabierze jeden rząd i zostawi pion GIPF na punkcie, co oznacza, że musi też wziąć drugi rząd (z albo bez piona GIPF). **(Patrz Przykład 6. Czarny musi zabrać tylko jeden rząd. Gdyby punkt przecięcia był zajęty przez pion GIPF, Czarny musiałby najpierw wziąć 1 rząd z albo bez piona GIPF. Jeśli zdecyduje, że nie bierze piona GIPF, musi wziąć także drugi rząd z albo bez piona GIPF).**

Uwaga!

Gdy gracz zabierze pion GIPF w swoim kolorze, pion wraca do rezerwy jako 2 osobne podstawowe piony. Nie wrócą już do gry jako pion GIPF.

C KONIEC GRY

W tym wariancie można wygrać na dwa sposoby – gracz musi zabrać z planszy wszystkie piony GIPF przeciwnika albo opustoszyć jego rezerwę. Innymi słowy, przegrywa osoba, której ostatni pion GIPF zostanie odebrany albo która nie ma już żadnych pionów w rezerwie.

3 *Zasady turniejowe*

Gra standardowa jest sama w sobie złożona i trudna do opanowania. Oferuje tak wiele możliwości, że nie wszyscy połaszą się na… jeszcze więcej możliwości. Na ten wariant można więc patrzeć jak na opcję albo dodatkowe wyzwanie. W żadnym wypadku nie jest to obowiązkowe ćwiczenie dla graczy pragnących nauczyć się grać w GIPF.
Zasady turniejowe zmieniają tylko początek gry.

1/ Gra zaczyna się z pustą planszą (nie ma teraz ułożenia początkowego). Na początku gry w rezerwach graczy znajduje się po 18 podstawowych pionów.
2/ W swojej pierwszej turze obaj gracze muszą wystawić po pionie GIPF. Tę akcję wykonuje się w zwykły sposób – gracz kładzie najpierw pion GIPF na jednej z kropek, a następnie przesuwa na punkt w obszarze gry.
3/ Nie ma limitu co do pionów GIPF przypadających na gracza. Gracze mogą więc wystawiać piony GIPF w swojej 2., 3., 4. (itd.) turze.
4/ Gdy gracz zdecyduje, że ma już wystarczająco dużo pionów GIPF w obszarze gry, może zacząć grać podstawowymi pionami. Jednak gdy tylko wystawi pierwszy podstawowy pion, nie może już wystawiać więcej pionów GIPF. Jego przeciwnik może również wystawiać piony GIPF, dopóki nie wystawi pierwszego podstawowego piona. (Podczas fazy początkowej tury graczy następują po sobie naprzemiennie, tak jak zwykle).

Reszta rozgrywki nie różni się niczym od wariantu standardowego. Aby wygrać, gracz musi spełnić te same wymogi co w tamtym wariancie.

4 Założenia i możliwości

GIPF to gra samodzielna i ogółem tak właśnie powinno się na nią patrzeć. Przynajmniej na początku. GIPF jest też nazwą projektu, w którym stanowi grę centralną. Projekt składa się z serii gier i dodatkowych elementów, które są kompatybilne z GIPF. Dzięki temu możesz łączyć gry i decydować, czym chcesz grać.

A ZAŁOŻENIA

GIPF to gra centralna projektu GIPF. Standardowo gra się w nią podstawowymi pionami, ale można też do niej dodać dodatkowe elementy, a co za tym idzie – rozbudować ją. Dodatkowe elementy są nazywane **potencjałami**. Potencjał to element, który można przyczepić do podstawowego piona używanego w GIPF. Podstawowy pion z potencjałem da graczowi możliwość wykonania ruchu niedozwolonego dla podstawowego piona. Każda gra z serii wprowadza swój własny potencjał. Potencjały mogą posłużyć albo jako źródło specjalnych ruchów podczas gry w GIPF, albo jako element łączący grę GIPF z innymi tytułami z serii. W pierwszym przypadku gracze mogą skorzystać z dodatkowej mocy potencjału w dowolnym momencie rozgrywki. W drugim przypadku gracz musi najpierw zwyciężyć grę o tytule odpowiadającym nazwie jego potencjału, by mieć prawo skorzystać z potencjału. Na przykład, by móc skorzystać z potencjału ZÉRTZ, gracz musi najpierw wygrać partię ZÉRTZ. Oznacza to, że gracze muszą przerwać grę w GIPF, aby rozegrać partię ZÉRTZ. Wynik tej rozgrywki ma wpływ na to, czy gracz będzie mógł skorzystać z potencjału ZÉRTZ, gdy gra GIPF zostanie wznowiona.

Esencją tego założenia jest to, że gracz i jego przeciwnik mają do dyspozycji kilka pionów, które mają pewien „potencjał". Ich potencjałem są specjalne ruchy, ale gracz nie jest pewien, czy będzie mógł te ruchy wykonać. Innymi słowy, gracze grają pionami, które mogą umożliwić im wykonanie specjalnego ruchu, co tak naprawdę oznacza, że dostępny jest tylko **potencjał** tego ruchu, a nie sam ruch.

B MOŻLIWOŚCI

Możliwe, że dojdziesz do wniosku, że projekt GIPF jest zbyt skomplikowany i wybujały. Dlatego też podkreślamy, że możliwość łączenia gier jest tylko opcją. Jeśli nie przypadła Ci do gustu, nie przejmuj się nią. Każda gra wchodząca w skład projektu jest samodzielna – opiera się na własnych zasadach i założeniach. GIPF oraz gry z nim powiązane stanowią unikatową serię dzięki temu, że można je traktować jako samodzielne gry, w których można wykazać się umiejętnością logicznego myślenia, i jako złożone kompozycje różnych elementów strategicznych. Nieważne więc, czy jesteś niedzielnym graczem, czy nałogowym planszówkowiczem, to wciąż do Ciebie należy decyzja, czy zagrasz w oddzielne gry, czy połączysz je ze sobą. Jeśli skorzystasz z możliwości łączenia, odkryjesz zupełnie nowe sposoby grania. Żadna inna gra nie oferuje tak wielkiego zróżnicowania. Ty i Twój przeciwnik będziecie mogli za każdym razem złożyć wersję GIPFa, w jaką będziecie grać. Możecie wybrać, z iloma podstawowymi pionami zaczniecie rozgrywkę i czy będziecie używać potencjałów. Możecie grać tymi samymi potencjałami albo wybrać swoje ulubione. Potem możecie zdecydować, czy możliwość skorzystania z potencjału będzie zależna od zagrania w grę o nazwie potencjału itp. Możecie pograć sobie godzinę bądź dwie albo zrobić sobie cały GIPFieczorek. Możecie grać w proste wersje albo zdecydować się na zawiłą mieszankę gier. Możecie rozegrać też kilka powiązanych ze sobą sesji. Innymi słowy, projekt stanowi swego rodzaju menu z komponentami, z którego możesz wybrać, w jaką wersję GIPFa masz ochotę zagrać. GIPFa można łączyć z każdą istniejącą grą dwuosobową. Wszystko zależy od tego, ile masz czasu i w co masz chęć pograć. Jeśli masz grę GIPF i przynajmniej jeden zestaw potencjałów, możesz zacząć łączyć gry, które stoją już u Ciebie na półce: domino, chińczyk, talia karta albo zwykła kostka. Wystarczy, że przypiszesz możliwość skorzystania z potencjałów konkretnym grom. Wszystko zależy od Ciebie! **Miłej zabawy!**

GIPF project

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

© 2016 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. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **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. **Uwaga!** Gra dla dzieci powyżej 3 roku życia. Zawiera łatwe do połknięcia, małe elementy.

HUCH! & friends