LYNGK

Deutsch 3
English 9
Français 15
Italiano 21
Nederlands 27
Español 33
Polski 39

Kris Burm

GIPF project

HUCH! & friends

GIPF project

Es geht um Vernetzung …

Ein Nachwort: Das siebte Spiel des GIPF project. *Für 2 Spieler.*

Obwohl das GIPF project *ursprünglich nur aus 6 Spielen bestehen sollte, bildet* LYNGK *nun das siebte Spiel der Reihe und ist die Synthese des Projekts. Während mit* GIPF *der Grundstein der Reihe gelegt wurde, bildet* LYNGK *die Symbiose, in der sich alle 6 bisherigen Spiele verbinden. Durch die Verwendung charakteristischer Elemente und Mechanismen vereint* LYNGK *alle Spiele des* GIPF project *in sich.*

A INHALT

- 1 Spielplan
- 3 weiß gesprenkelte Spielsteine (ref. GIPF)
- 9 elfenbeinfarbene Spielsteine (ref. TZAAR)
- 9 blaue Spielsteine (ref. ZÈRTZ)
- 9 rote Spielsteine (ref. DVONN)
- 9 grüne Spielsteine (ref. PÜNCT)
- 9 schwarze Spielsteine (ref. YINSH)
- 1 Beutel
- diese Spielregel

B ZIEL DES SPIELS

LYNGK wird mit Spielsteinen in 6 unterschiedlichen Farben gespielt. Jede Farbe repräsentiert ein Spiel des *GIPF project*. Es gibt 5 aktive Farben. die 6. Farbe (**weiß gesprenkelt, hier „weiß" genannt**) ist der Joker. Diese Farbe kann für jede der 5 anderen Farben verwendet werden. Zu Beginn des Spiels gehören die Spielsteine der 5 aktiven Farben niemandem und sind damit neutral. Im Spielverlauf muss jeder Spieler 2 Farben wählen. Ab diesem Zeitpunkt gehören die Farben diesem Spieler. Das bedeutet, dass der Gegner dann nicht mehr mit diesen beiden Farben spielen darf. Ziel des Spiels ist es, Stapel aus 5 Spielsteinen in den 5 unterschiedlichen Farben zu bilden. Es gewinnt der Spieler, der bei Spielende die meisten 5er-Stapel besitzt.

C SPIELVORBEREITUNG

1/ Platziert die 8 Spielsteine aller Farben und die 3 weißen Spielsteine zufällig auf dem Spielplan, so dass alle Schnittpunkte besetzt sind.

2/ Legt die übrigen Spielsteine (1 x schwarz, 1 x blau, 1 x rot, 1 x grün und 1 x elfenbeinfarben) neben den Spielplan (**siehe Abbildung 1**).

3/ Lost den Startspieler aus.

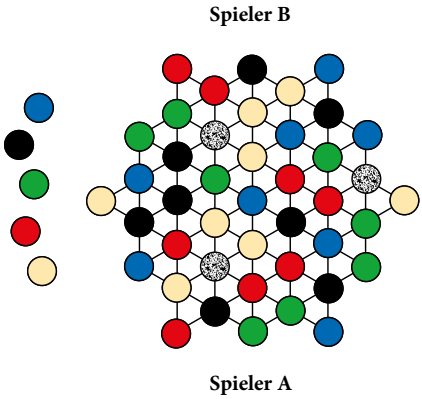


Abbildung 1: *Zufälliger Startaufbau mit 5 Spielsteinen neben dem Spielplan, die die 5 – zu Spielbeginn – neutralen Farben repräsentieren. Ein zufälliger Aufbau kann niemals vorteilhaft für einen der Spieler sein, da zu diesem Zeitpunkt noch kein Spieler weiß, welche Farben er im Spielverlauf wählen wird.*

D JOKER, NEUTRALE UND GEWÄHLTE SPIELSTEINE

1/ Die 3 weißen Spielsteine sind Joker, d.h. sie können jede der anderen fünf Farben im Spiel repräsentieren. Diese Jokersteine sind passiv. Mit ihnen kann nicht gezogen werden; sie können nur als Teil eines Stapels bewegt werden.

2/ Zu Spielbeginn sind alle Spielsteine neutral. Sie gehören keinem Spieler, d.h. sie dürfen – abgesehen von den passiven Jokern – von beiden Spielern gezogen werden.

3/ Im Spielverlauf darf jeder Spieler zwei Farben wählen. Sobald eine Farbe von einem Spieler gewählt wurde, sind die Spielsteine dieser Farbe nicht mehr neutral. Ab diesem Zeitpunkt darf nur der Spieler, der diese Farbe gewählt hat, Steine oder Stapel dieser Farbe ziehen.

Hinweis: Die 5 Spielsteine neben dem Spielplan dienen nur dem Zweck, Farben zu wählen und den Besitz der Farbe anzuzeigen. Sie dürfen nicht ins Spiel gebracht werden.

4/ Vor seinem Zug hat ein Spieler immer die Möglichkeit, eine der noch neutralen Farben zu wählen. Um eine Farbe zu wählen, nimmt er sich den neben dem Plan liegenden Stein der gewählten Farbe und legt ihn vor sich ab (**siehe Abbildung 2**).

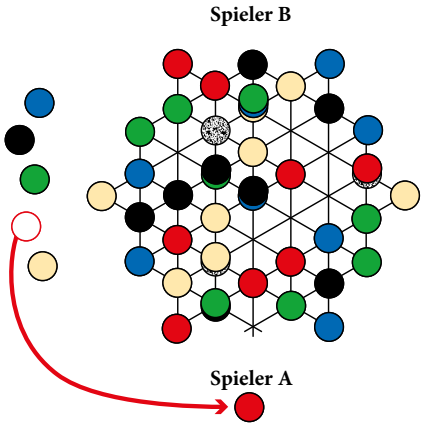


Abbildung 2: *Spieler A wählt Rot. Er trifft die Wahl, bevor er seinen Spielzug ausführt, da, unmittelbar nachdem er einen Spielstein oder Stapel bewegt hat, der Spielzug seines Gegners beginnt; der Gegner darf dann ebenfalls eine Farbe wählen (bevor er seinen eigentlichen Zug ausführt), falls er dies möchte.*

5/ Spieler können nur eine Farbe pro Zug wählen. Es ist also nicht erlaubt, beide Farben im gleichen Zug zu wählen.

6/ Sobald beide Spieler ihre zwei Farben gewählt haben, bleibt die letzte Farbe als neutrale Farbe übrig. Beide Spieler dürfen die Spielsteine dieser neutralen Farbe für den Rest des Spieles ziehen.

E EIN SPIELZUG

1/ Die Spieler ziehen abwechselnd. In jedem Spielzug muss ein Stein oder Stapel von Spielsteinen gezogen werden. Für seinen Spielzug wählt der Spieler einen beliebigen Spielstein oder Stapel einer neutralen oder eigenen – also zuvor gewählten – Farbe.

2/ Stapel müssen immer als Ganzes gezogen werden. Der oberste Spielstein des Stapels gibt an, ob der Stapel neutral ist oder einem Spieler gehört.

3/ Ein Spielzug, ob mit neutraler oder gewählter eigener Farbe, muss immer auf einem besetzten Spielfeld enden. Ein Spielzug endet also stets auf einem einzelnen Spielstein oder auf einem Stapel von Spielsteinen. Ein Spielzug darf auf einem benachbarten Spielstein oder Stapel enden, oder auch auf einem Spielstein oder Stapel, der in gerader Linie – ausschließlich über leere Schnittpunkte hinweg – erreichbar ist. Es ist nicht erlaubt, Spielsteine oder Stapel zu überspringen.

4/ Es gibt eine zusätzliche Zugmöglichkeit, die im **Abschnitt F. Die LYNGK-Regel** erklärt wird.

5/ Ein Stapel kann maximal 5 Spielsteine enthalten. Die Kernregel besagt, dass ein Stapel nur aus Spielsteinen unterschiedlicher Farbe bestehen darf; 2 (oder mehr) Spielsteine der gleichen Farbe dürfen also nie im selben Stapel enthalten sein. 2 oder sogar alle 3 weißen Spielsteine dürfen sich jedoch im selben Stapel befinden, da sie als Joker jede Farbe annehmen, die nicht im Stapel enthalten ist (**siehe Abbildung 3**).

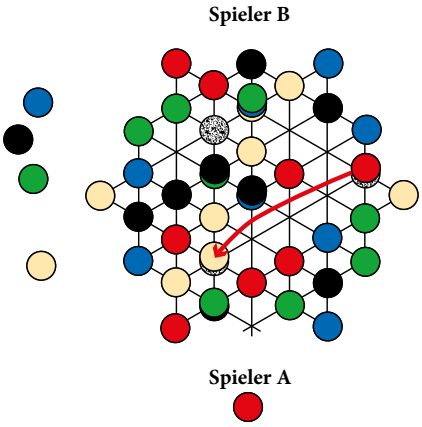


Abbildung 3: *Spieler A bildet einen Stapel aus 4 Spielsteinen, bestehend aus 1 roten, 1 elfenbeinfarbenen und 2 Jokersteinen. Die Joker gelten als jede beliebige Kombination zweier Farben, die nicht im Stapel enthalten sind: grün/blau, blau/schwarz oder schwarz/grün.*

6/ Ein **einzelner neutraler Spielstein** (d.h. ein Stein einer Farbe, die noch nicht gewählt wurde) darf nur auf einen anderen einzelnen Spielstein einer anderen Farbe gezogen werden. Also auf einen Jokerstein, einen Spielstein einer anderen neutralen Farbe oder auf einen Spielstein einer gewählten Farbe, egal welchem Spieler diese gehört. **Ein einzelner neutraler Spielstein kann nicht auf einen Stapel springen** (**siehe Abbildung 4**).

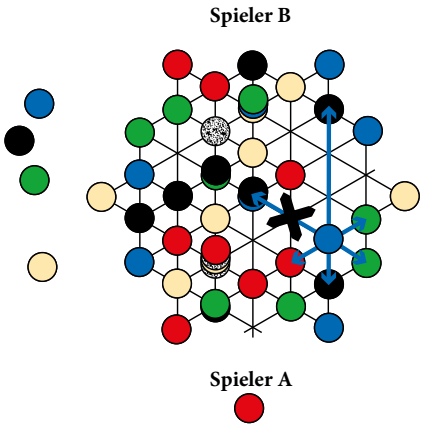


Abbildung 4: *Die roten Spielsteine und Stapel gehören Spieler A. Die anderen 4 Farben sind noch neutral. Wenn Spieler B am Zug ist, darf er jeden neutralen Spielstein und jeden Stapel, dessen oberster Spielstein neutral ist, ziehen. Die Pfeile zeigen die möglichen Spielzüge mit dem blauen Spielstein. Dieser Spielstein darf aus 2 Gründen nicht auf den schwarzen Stapel gezogen werden: (1) Der Stapel enthält bereits einen blauen Spielstein und (2) der Stapel ist höher als der neutrale Spielstein.*

7/ **Ein Stapel, dessen oberster Spielstein neutral ist**, darf auf einen einzelnen Spielstein oder auf einen Stapel maximal gleicher Höhe gezogen werden. Er darf nicht auf einen höheren Stapel springen.

Beispiel: *Ein Stapel aus 2 Spielsteinen, dessen oberster Spielstein neutral ist, darf auf einen einzelnen Spielstein oder einen anderen Stapel aus 2 Spielsteinen ziehen, aber nicht auf einen Stapel aus 3 Spielsteinen.*

8/ **Ein einzelner Spielstein einer gewählten Farbe** bzw. ein Stapel, dessen oberster Spielstein eine gewählte Farbe zeigt, darf auf jeden anderen Spielstein oder Stapel gezogen werden. (Natürlich nur, solange der resultierende Stapel nicht mehr als 5 Spielsteine enthält und alle Spielsteine von unterschiedlicher Farbe sind.)

9/ Sobald ein Spieler einen Stapel aus 5 Spielsteinen komplettiert, dessen oberster Spielstein eine seiner eigenen Farben zeigt, muss er diesen vom Spielplan nehmen und – für den Gegner sichtbar – auf seiner Seite des Spielplans abstellen. Ein solcher Stapel zählt am Spielende einen Punkt.

10/ Falls ein Spieler einen Stapel aus 5 Spielsteinen komplettiert, dessen oberster Spielstein eine neutrale Farbe zeigt, bleibt dieser Stapel als Hindernis auf dem Spielplan. Dieser Stapel zählt am Spielende für keinen Spieler.

11/ Man darf nicht passen, es sei denn, man kann keinen regulären Zug mehr machen.

12/ Falls ein Spieler keinen Zug mehr machen kann, muss der andere Spieler so lange weiterspielen, bis er ebenfalls keinen Zug mehr machen kann. Falls ein Spieler zwischendurch doch wieder eine Zugmöglichkeit hat, muss er diese durchführen.

F DIE LYNGK-REGEL

Im Folgenden werden einzelne Spielsteine und Stapel einfach als „Spielstein" bezeichnet, weil die LYNGK-Regel für beide gleich ist.

1/ Die LYNGK-Regel kann nur beim Ziehen von Spielsteinen einer gewählten Farbe angewendet werden.

2/ Spielsteine der **gleichen gewählten Farbe** gelten als verbunden, aber nur wenn sie mit einem regulären Spielzug aufeinandergezogen werden können. Ein Spieler kann Spielsteine einer gewählten Farbe dazu verwenden, einen Doppel- oder sogar Mehrfachzug durchzuführen, indem er sie als Verbindungspunkte zu anderen Spielsteinen auf dem Spielplan nutzt. Somit bilden Spielsteine jeder gewählten Farbe ein Netzwerk von potentiellen Mehrfachzügen, auf das der Gegner keinen Zugriff hat.

3/ Anwendung der LYNGK-Regel: Ein Spieler darf einen Spielstein einer eigenen gewählten Farbe auf einen anderen Spielstein dieser Farbe ziehen, er darf den Stein hier allerdings nicht absetzen. Der Spieler nutzt den erreichten Spielstein lediglich als LYNGK-Punkt, d.h. er muss von hier aus einen weiteren Zug machen. Vom erreichten Spielstein aus muss der Spielzug immer fortgesetzt werden, um auf einen benachbarten oder auf einen über eine gerade Linie erreichbaren Spielstein zu ziehen. Falls der zweite erreichte Spielstein erneut die gleiche Farbe hat, muss der Spieler einen dritten Zug von diesem Punkt aus durchführen und das so lange fortsetzen, bis der gezogene Spielstein einen Spielstein erreicht, auf dem er abgesetzt werden darf (**siehe Abbildung 5**).

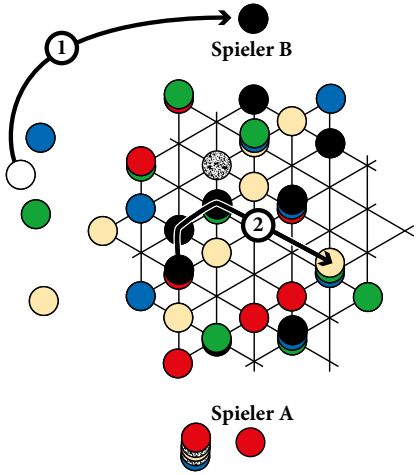


Abbildung 5: *Spieler A führt mit einem 5er-Stapel, aber Spieler B hat die Möglichkeit auszugleichen. Zunächst wählt er die schwarze Farbe (1), dann führt er einen Dreifachzug durch (2) und komplettiert damit einen 5er-Stapel. Um einen solchen Mehrfachzug auszuführen, müssen alle LYNGK-Punkte die gleiche gewählte Farbe zeigen. Beide Spieler haben bisher jeweils nur eine Farbe gewählt.*

4/ Ein Jokerstein darf nicht als LYNGK-Punkt verwendet werden.

5/ Es ist nicht erlaubt, einen LYNGK-Punkt mehr als einmal pro Zug zu verwenden.

Hinweis: Bei der Verwendung von Stapeln als LYNGK-Punkte ist nur die Farbe des obersten Spielsteins entscheidend, die anderen Farben im Stapel sind nicht relevant.

G SPIELENDE

1/ Das Spiel endet, sobald der letzte mögliche Spielzug durchgeführt wurde. **Es gewinnt der Spieler, der die meisten 5er-Stapel besitzt.**

2/ Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten 4er-Stapel auf dem Spielplan hat. Falls dort auch Gleichstand herrscht, zählt man die 3er-Stapel, usw.

3/ Sollte auch die Anzahl einzelner Spielsteine beider Spieler gleich sein, endet das Spiel unentschieden.

H VARIANTE: 6ER-STAPEL

Empfehlung: Ihr solltet diese Variante erst spielen, wenn ihr ausreichend Erfahrung mit dem Spiel nach den Standardregeln habt.

Die 6er-Variante kam lange Zeit als Alternative zu den jetzigen Standardregeln in Frage. Aufgrund eines besonderen Kniffs verkürzt sich mit dieser Variante häufig die Spieldauer. Der Kniff ist ein „Sudden Death"-Sieg: Ein Spieler, der einen Stapel aus 6 Spielsteinen bildet, gewinnt das Spiel sofort. Ohne Spielerfahrung kann der „Sudden Death" sehr häufig zu einem zufälligen Spielsieg führen, z.B. durch eine plötzliche Möglichkeit zu gewinnen, ohne auf diese hingespielt zu haben. Dennoch wäre es zu schade, euch diese Variante vorzuenthalten, weswegen sie hier beschrieben wird.

Es gelten die gleichen Regeln wie im Standardspiel, aber mit folgenden zusätzlichen Bedingungen:

1/ Stapel aus 5 Spielsteinen verbleiben auf dem Spielplan.

2/ Jokersteine haben jetzt eine Doppelfunktion: Sie können sowohl für eine der anderen 5 Farben zählen – wie im Standardspiel – als auch die Farbe „weiß" repräsentieren; d.h. als eigenständige Farbe zählen.
Hinweis: Obwohl ein Jokerstein in dieser Variante auch eine Farbe repräsentiert, bleibt er ein passiver Spielstein. Die Farbe „weiß" kann weder von den Spielern gewählt, noch zum Ausführen eines Spielzugs verwendet werden.

3/ Offensichtlich benötigt ihr einen Jokerstein zusammen mit Spielsteinen der anderen 5 Farben, um einen Stapel aus 6 Spielsteinen zu bilden. Dieser Jokerstein muss die Farbe „weiß" im Stapel repräsentieren, aber – wie im Standardspiel – darf ein zweiter oder dritter Jokerstein verwendet werden, um fehlende Farben im Stapel zu ersetzen.

4/ Der Spieler, der es schafft, einen Stapel aus 6 Spielsteinen zu bilden, dessen oberster Spielstein eine eigene gewählte Farbe ist, gewinnt sofort.

5/ Falls ein Spieler einen Stapel aus 6 Spielsteinen bildet, dessen oberster Spielstein eine neutrale Farbe zeigt, bleibt dieser Stapel auf dem Spielplan und führt nicht zum sofortigen Sieg.

6/ Sollten keine Spielzüge mehr möglich sein und konnte kein Spieler einen eigenen Stapel aus 6 Spielsteinen bilden, dann gewinnt der Spieler mit den meisten 5er-Stapeln auf dem Spielbrett. Bei Gleichstand zählen die 4er-Stapel, usw. (siehe hierzu die Standardregeln).

Viel Spaß!

LYNGK

It is all about networking…

An epilogue: the seventh game of the GIPF project. *For 2 players.*

Although the GIPF project *was initially going to consist of 6 games,* LYNGK *is the seventh title in the series and acts as a synthesis of the project. While* GIPF *itself is the epicenter of the project,* LYNGK *is the umbrella game. It brings together all 6 games through the implementation of elements and mechanics that characterize each game of the series.*

A CONTENTS

- 1 game board
- 3 white mottled pieces (ref. GIPF)
- 9 ivory pieces (ref. TZAAR)
- 9 blue pieces (ref. ZÈRTZ)
- 9 red pieces (ref. DVONN)
- 9 green pieces (ref. PÜNCT)
- 9 black pieces (ref. YINSH)
- 1 bag
- this rulebook

B AIM OF THE GAME

LYNGK is played with pieces in 6 different colors, each representing a game of the GIPF project. Actually, there are only 5 active colors, for the 6th color (**white mottled, here called "white"**) is not a color in itself; it can be used as any of the 5 other colors. In the beginning, the pieces of all 5 other colors are neutral, as such they belong to both players. In the course of the game, each player must claim 2 colors—implying that, from that point on, the opponent may no longer play with these colors. The goal is to build stacks consisting of 5 pieces of the 5 different colors. Victory belongs to the player with the most stacks of 5 pieces at the end of the game.

C PREPARATION

1/ Place 8 pieces of each color and the 3 white pieces randomly on the board, so that each spot (i.e. where the lines intersect) is occupied.

2/ Line up the remaining pieces (1 ivory, 1 blue, 1 red, 1 black and 1 green) next to the board. (**See Diagram 1.**)

3/ Draw lots to determine the starting player.

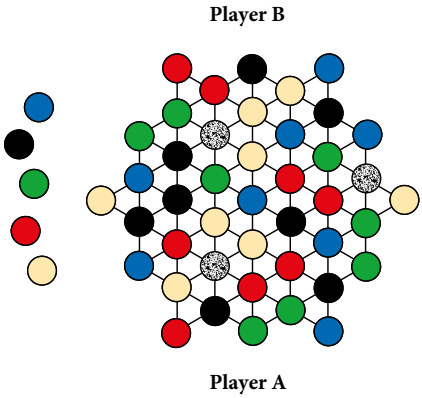


Diagram 1: *random start position with 5 pieces next to the board, representing the 5 neutral colors at the beginning of a game. A random position can never be advantageous for one of the players since neither of them knows yet which colors they will claim.*

Note: the 5 pieces next to the board only serve to claim colors. They may not be brought into the game.

4/ Players may claim a color at any stage of the game but only when it is their turn and **before making their move**. To claim a color, the player must take the piece of the desired color next to the board and put it in front of them, on their side of the board. (**See Diagram 2.**)

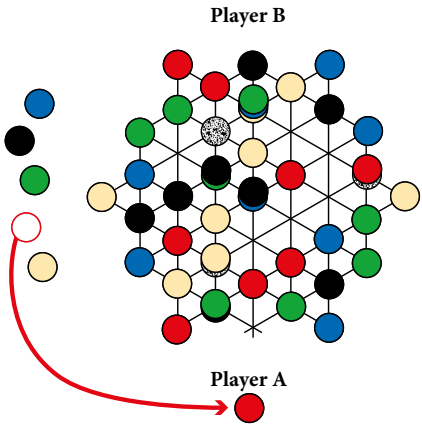


Diagram 2: *player A claims red. He makes the claim before making his move, for as soon as he moves a piece or stack on the board, it is the opponent's turn; the opponent may then claim a color if she wishes to do so (before making her actual move).*

D JOKER PIECES, NEUTRAL PIECES AND CLAIMED PIECES

1/ The 3 white pieces must be considered as jokers, i.e. they have the potential to represent any of the 5 active colors. These joker pieces are passive. They cannot be used to play with; they may only be moved as part of a stack.

2/ At the start of the game, all the pieces on the board are neutral. They belong to neither of the players, meaning that, apart from the passive jokers, both players may use them to make a move.

3/ In the course of the game, each player may claim 2 colors. As soon as a color is claimed by a player, the pieces of that color are no longer neutral. From that point forward, only the player who claimed that color may play with these pieces.

5/ A player may claim only one color at a time. Thus, it is not allowed to claim 2 colors during a single turn.

6/ When both players have claimed their 2 colors, the last (5th) color remains neutral. Both players may go on playing with pieces of that neutral color for the remainder of the game.

E A MOVE

1/ Players take turns. Each turn, a player must move one piece or one stack of pieces. To make a move they may choose any piece or stack of a neutral color or of one of their claimed colors.

2/ When moving a stack, it must always be moved as a whole. The piece on top of a stack determines whether the stack is neutral or belongs to one of the players.

3/ A move, be it with a neutral or a claimed color, must always end in an occupied space, thus on top of another piece or stack. A move can end on top of an adjacent piece or stack and on top of a piece or stack that can be reached in a straight line, crossing only empty intersections. It is not allowed to jump over pieces or stacks.

4/ There is an extra option for making a move, but this is explained below in a separate section, under **F. The LYNGK-rule**.

5/ A stack can consist at most of 5 pieces. The key rule is that a stack can only be built with pieces of different colors: 2 (or more) pieces of the same color can never be part of the same stack. However, 2 or even all 3 white pieces may be part of the same stack. As mentioned above, a white piece is a joker and not a color in itself. It counts as a piece of any color that is not in the stack. (**See Diagram 3.**)

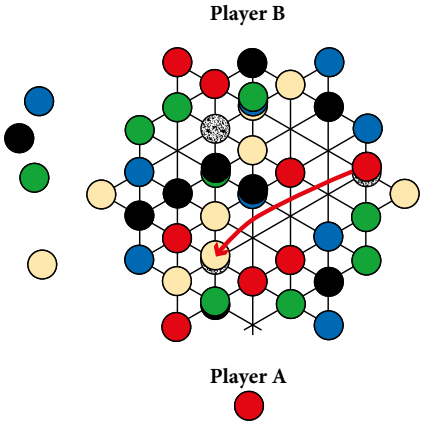


Diagram 3: *player A makes a stack of 4 pieces, consisting of 1 red piece, 1 ivory piece and 2 joker pieces. He may use the joker pieces as any combination of 2 colors that are not in the stack: green/blue, blue/black or black/green.*

6/ **A single neutral piece** (i.e. of a color that has not been claimed yet) can only move onto another **single** piece of any other color. In other words, it can jump onto a joker piece, onto a piece of another neutral color or onto a piece of a color that has been claimed by either player. A single neutral piece cannot jump onto a stack. (**See Diagram 4.**)

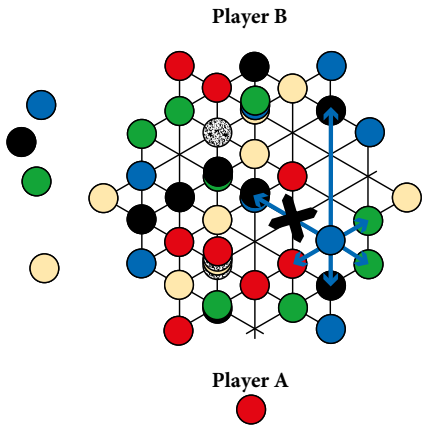


Diagram 4: *the red pieces and stacks belong to player A. The other 4 colors are still neutral. When it is player B's turn, she can move any neutral piece or any stack with a neutral piece on top of it. As an example, the arrows indicate the moves she can make with the blue piece. The piece cannot be moved onto the black stack for two reasons: (1) the stack already contains a blue piece and (2) the stack is higher than the neutral piece.*

7/ **A stack with a neutral piece on top of it** may jump onto any single piece or onto a stack of at most the same height. It cannot jump onto a higher stack. For instance, a stack of 2 pieces with a neutral piece on top of it can jump onto a single piece or another stack of 2 pieces, but not onto a stack of 3 pieces.

8/ **A single piece of a claimed color or a stack with a claimed color on top of it** may be moved onto any other piece or stack. (That is, as long as the resulting stack is no higher than 5 pieces and all the pieces are of different colors).

9/ When a player completes a stack of 5 pieces and the top piece is in a color they have claimed, they must remove the stack and put it on their side of the board, at all times visible for their opponent. A removed stack is worth one point at the end of the game.

10/ When a player completes a stack of 5 pieces with a neutral color on top, then the stack remains on the board as an obstacle. This stack does not count as a point for any of the players.

11/ It is not allowed to pass, unless a player has no more possible moves.

12/ If a player cannot make a move anymore, the other player must continue to play until that player, too, has no possible move. In the event that a player who has passed gets the opportunity to make a move again, the player must do so.

F THE LYNGK-RULE

In the text that follows, single pieces and stacks are simply called "pieces," since the LYNGK-rule is the same for both.

1/ The LYNGK-rule may only be applied when playing with a claimed color.

2/ The rule states that pieces of one and the same claimed color are connected, but only under the condition that they can be moved towards each other with a regular move. A player can use pieces of that claimed color to make a double move, or even a triple or quadruple move, by using them as links towards other pieces on the board. As such, pieces of each claimed color can be seen as a network of multiple moves—to which the opponent has no access.

3/ Apply the rule as follows: you may move a piece of a claimed color towards another piece of that color, but it may not be put on top of it; instead you use the reached piece as a LYNGK-point, meaning that you must make a second move from there. Thus, from the reached piece you must continue your move towards an adjacent piece or towards a piece that can be reached in a straight line. The piece you make your move with must be placed on top of this piece if the color(s) allow it. However, if this second piece is yet again of the same claimed color, you must make a third move from that point, and so on, until the moved piece reaches a piece on which it can land. (**See diagram 5.**)

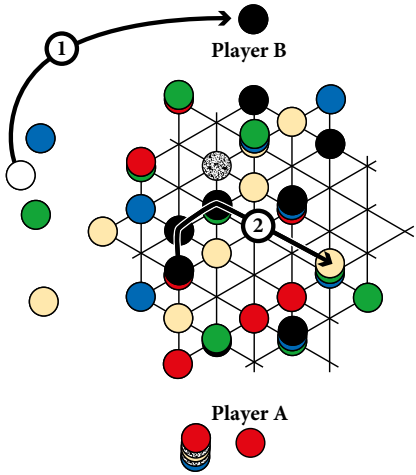


Diagram 5: *player A is one stack of 5 pieces ahead, but player B has a possibility to make the game even again. First she claims the black color (1), next she makes a triple move (2) and completes a stack of 5 pieces. To make such a multiple move, all the LYNGK-points must be of the same claimed color. (Note that both players have claimed only one color so far.)*

4/ It is not allowed to use a joker piece as a LYNGK-point.

5/ It is not allowed to use a LYNGK-point more than once within a single turn.

Note: when using a stack as a LYNGK-point, only the color of the top piece matters. The other colors in the stack are not relevant.

G END OF THE GAME

1/ The game ends when the last possible move has been made. The winner is the player with the most stacks of 5 differently colored pieces.

2/ In case of a tie, the winner is the player with the most stacks of 4 pieces on the board. If that still does not determine who wins, then count the stacks of 3 pieces, and so on.

3/ Eventually, if even the number of single pieces is equal, the game ends in a tie.

H VARIANT: STACK OF 6 PIECES

Recommendation: play this variant only when you have enough experience with the game as described above. That is and remains the standard game.

However, this variant was in the running until the final rules of LYNGK had to be locked in. Games played this way are often shorter because of an added special twist. The twist is a sudden-death feature: a player who completes a stack of 6 pieces wins the game at once. Without experience, the sudden-death may result too often in a coincidental win, i.e. a sudden opportunity to win without having played for it. However, it would be a pity to completely withhold it, and for that reason it is offered here as a variant.

Players shall respect the rules as described for the standard game, but with the following additional stipulations:

1/ Stacks of 5 pieces must remain on the board.

2/ A joker piece now has a double function: besides being used as a piece in any of the 5 other colors (as in the standard game), it also represents the color "white", i.e. a color in its own right.
Note: although a joker piece is also representing a color in this variant, it remains a passive piece. The color white cannot be claimed, nor may it be used to make a move with. A joker piece may still only be moved as part of a stack.

3/ Obviously, to make a stack of 6 pieces a player needs at least one joker piece in the stack with pieces of the 5 other colors. This one joker piece must represent the color white in the stack, but, as in the standard game, a second and even third joker piece may be used to replace missing colors in the stack.

4/ The player who succeeds in making a stack of 6 pieces, with one of his claimed colors on top, wins instantly.

5/ If it happens that a player completes a stack of 6 pieces with a neutral piece on top, it does not count as a win.

6/ In case there are no more moves and neither of the players succeeded in making a stack of 6 pieces, then the player with the most stacks of 5 pieces on the board wins the game. If that does not determine the winner, then count the stacks consisting of 4 colors, and so on.

Enjoy it!

LYNGK

Tout est une question de réseautage…

Un épilogue : le septième jeu du GIPF project. *Pour 2 joueurs.*

Bien que le GIPF project *devait initialement être constitué de 6 jeux, LYNGK est le septième titre dans la série et présente une synthèse de tout le projet. Alors que GIPF demeure l'épicentre du projet, LYNGK vient couronner l'ensemble de la construction. Il relie les 6 autres jeux en empruntant des éléments qui caractérisent chaque jeu de la série.*

A CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 3 pièces blanches tachetées (réf. GIPF)
- 9 pièces ivoires (réf. TZAAR)
- 9 pièces bleues (réf. ZÈRTZ)
- 9 pièces rouges (réf. DVONN)
- 9 pièces vertes (réf. PÜNCT)
- 9 pièces noires (réf. YINSH)
- 1 sac en tissu
- 1 livret de règles

B BUT DU JEU

LYNGK se joue avec des pièces de 6 couleurs différentes, chacune représentant un jeu du GIPF project. Il n'y a en fait que 5 couleurs actives, puisque la sixième couleur (**le blanc tacheté, ci-dessous appelé simplement le « blanc »**) n'est pas une couleur en soi : elle sert à représenter n'importe laquelle des 5 autres couleurs. En début de partie, les pièces des 5 couleurs sont neutres, c'est-à-dire qu'elles appartiennent aux deux joueurs. Durant la partie, chaque joueur devra réclamer 2 couleurs, ce qui signifie que l'adversaire ne peut plus jouer avec les pièces de ces couleurs. Le but du jeu est de construire des piles de 5 pièces de couleurs différentes. En fin de partie, celui qui détient le plus grand nombre de piles de 5 pièces est déclaré gagnant.

C PRÉPARATION

1/ Placez sur le plateau, au hasard, 8 pièces de chaque couleur et les 3 pièces blanches. Tous les points (les intersections) doivent être occupés.

2/ Alignez les 5 pièces restantes (1 ivoire, 1 bleue, 1 rouge, 1 noire et 1 verte) à côté du plateau. (**Voir schéma 1.**)

3/ Déterminez le premier joueur par tirage au sort.

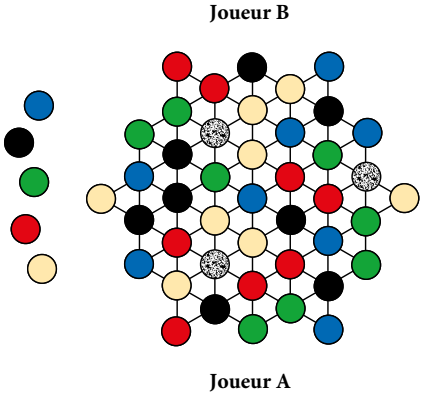


Schéma 1 : *position de départ aléatoire avec 5 pièces à côté du plateau, qui représentent les 5 couleurs neutres en début de partie. Une position de départ aléatoire ne peut jamais avantager un joueur plutôt qu'un autre, puisqu'aucun d'entre eux ne sait encore quelles couleurs il va réclamer.*

D JOKERS, PIÈCES NEUTRES ET PIÈCES RÉCLAMÉES

1/ Les 3 pièces blanches sont des jokers, c'est-à-dire qu'elles peuvent remplacer n'importe laquelle des 5 couleurs actives. Les jokers sont passifs : ils ne peuvent pas être joués et ne peuvent être déplacés que lorsqu'ils font partie d'une pile.

2/ Au début de la partie, toutes les pièces sur le plateau sont neutres. Elles n'appartiennent à personne, ce qui permet aux deux joueurs de les utiliser pour jouer un coup. Donc, à l'exceptions des jokers passifs.

3/ Durant la partie, chaque joueur peut réclamer 2 couleurs. Dès qu'une couleur est réclamée par un joueur, les pièces de cette couleur cessent d'être neutres. Dès lors, seul le joueur qui a réclamé cette couleur peut jouer avec ces pièces.

Note : les 5 pièces alignées à côté du plateau ne servent qu'à réclamer les couleurs. Elles ne peuvent pas être mises en jeu.

4/ Un joueur peut réclamer une couleur à n'importe quelle étape de la partie, mais seulement au début de son tour, donc **avant de jouer un coup**. Pour réclamer une couleur, le joueur prend la pièce de la couleur de son choix à côté du plateau et la place devant lui. (**Voir schéma 2.**)

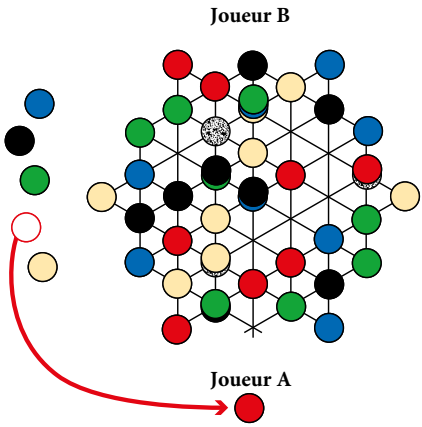


Schéma 2 : *le joueur A réclame la couleur rouge. Il doit le faire avant de jouer son coup : dès qu'il aura déplacé une pièce ou une pile, ce sera au tour de son adversaire. Le joueur B peut ensuite réclamer une couleur s'il le désire (avant de jouer son coup, bien sûr).*

5/ Un joueur ne peut réclamer qu'une seule couleur à la fois. Il est donc impossible de réclamer 2 couleurs dans un même tour.

6/ Lorsque chaque joueur a réclamé ses 2 couleurs, la dernière (5e) couleur demeure neutre. Les deux joueurs peuvent continuer à jouer avec cette couleur neutre jusqu'à la fin de la partie.

E UN COUP

1/ Les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, un joueur doit déplacer une pièce ou une pile de pièces. Une pile de pièces doit toujours être déplacée en bloc. L'appartenance d'une pile est déterminée par la pièce qui se trouve sur le dessus. Bien sûr, ceci implique qu'une pile peut aussi être neutre.

2/ Pour jouer un coup, un joueur peut choisir n'importe quelle pièce ou pile de pièces d'une couleur neutre, ou d'une des couleurs qu'il a réclamées.

3/ Qu'il soit exécuté avec une couleur neutre ou réclamée, un coup doit toujours s'arrêter sur un point occupé, en atterrissant sur une autre pièce ou sur une pile. Un coup peut s'arrêter sur une pièce adjacente ou une pile adjacente, ou alors sur une pièce ou une pile qui peut être atteinte par un déplacement en ligne droite, en ne franchissant que des points vides. Il n'est pas permis de sauter par-dessus des pièces ni des piles.

4/ Il existe une autre possibilité pour jouer un coup, expliquée plus bas. Voir **F. La règle-LYNGK**.

5/ Une pile ne peut comprendre qu'un maximum de 5 pièces. La règle principale est qu'une pile ne peut être construite qu'avec des pièces de couleurs différentes : 2 pièces de la même couleur ne peuvent jamais se retrouver dans la même pile. Par contre, 2 ou même les 3 pièces blanches peuvent faire partie de la même pile. Comme il l'a été précisé plus haut, une pièce blanche est un joker et n'est pas une couleur en soi. Elle est considérée comme une pièce de n'importe quelle couleur absente de la pile. (**Voir schéma 3.**)

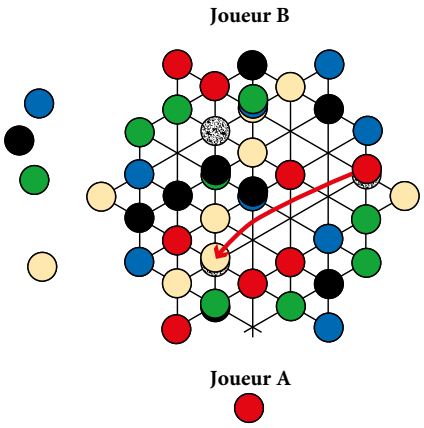


Schéma 3 : *le joueur A forme une pile de 4 pièces – 1 pièce rouge, 1 pièce ivoire et deux jokers. Il peut utiliser les jokers pour représenter n'importe quelle combinaison de 2 couleurs qui ne sont pas dans la pile : vert/bleu, bleu/noir ou noir/vert.*

6/ **Une pièce neutre seule** (une pièce d'une couleur qui n'a pas été réclamée) peut seulement être déplacée sur une pièce seule de n'importe quelle autre couleur. Autrement dit, elle peut s'arrêter sur un joker, sur une pièce d'une autre couleur neutre, ou sur une pièce d'une couleur réclamée par l'un des joueurs. Mais une pièce seule ne peut jamais s'arrêter sur une pile. (**Voir schéma 4.**)

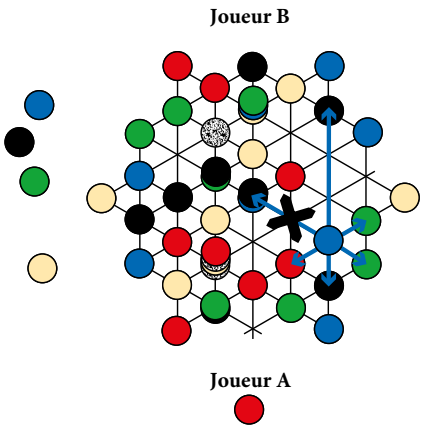


Schéma 4 : *les pièces et les piles rouges appartiennent au joueur A. Les 4 autres couleurs sont encore neutres. A son tour, le joueur B peut déplacer n'importe quelle pièce neutre ou n'importe quelle pile avec une pièce neutre sur le dessus. Par exemple, les flèches indiquent les coups possibles avec la pièce bleue marquée. Cette pièce ne peut pas s'arrêter sur la pile noire pour deux raisons : (1) la pile comporte déjà une pièce bleue, et (2) la pile est plus grande que la pièce neutre.*

7/ **Une pile avec une pièce neutre sur le dessus** peut s'arrêter sur une pièce seule ou sur une pile de même ou de plus petite taille. Elle ne peut pas s'arrêter sur une pile plus grande. Par exemple, une pile neutre composée de 2 pièces peut s'arrêter sur une pièce seule ou une pile de 2 pièces, mais pas sur une pile de 3 pièces.

8/ **Une pièce seule d'une couleur réclamée, ou une pile avec une couleur réclamée sur le dessus**, peut s'arrêter sur n'importe quelle autre pièce ou pile. (Mais n'oubliez pas que la pile ainsi formée ne peut

pas comporter plus de 5 pièces et que chaque pièce doit être d'une couleur différente.)

9/ Lorsqu'un joueur forme une pile de 5 pièces avec une couleur qu'il a réclamée sur le dessus, il doit retirer la pile du jeu et la placer de son côté du plateau, à la vue de son adversaire. Une pile retirée vaut un point à la fin de la partie.

10/ Lorsqu'un joueur forme une pile de 5 pièces avec une couleur neutre sur le dessus, la pile demeure sur le plateau et devient un obstacle. Cette pile ne donnera de point à aucun joueur.

11/ Il n'est pas permis de passer, sauf si un joueur ne peut plus jouer du tout.

12/ Si un joueur ne peut plus jouer, son adversaire doit continuer à jouer jusqu'à ce qu'il se retrouve lui aussi dans une position où il ne peut plus jouer du tout. Dans le cas où un joueur obligé de passer retrouve la possibilité de jouer un coup, il doit le faire.

F LA REGLE-LYNGK

Dans le texte qui suit, les pièces seules et les piles sont tout simplement appelées des « pièces », puisque la règle-LYNGK demeure la même dans les deux cas.

1/ La règle-LYNGK ne s'applique qu'à un coup joué avec une couleur réclamée.

2/ La règle stipule que les pièces d'une même couleur réclamée sont reliées, mais seulement à condition qu'elles puissent se déplacer les unes vers les autres avec un coup normal. Un joueur peut utiliser les pièces de cette couleur réclamée pour jouer un coup double, ou même un coup triple ou quadruple, en utilisant les pièces reliées comme des tremplins vers les autres pièces sur le plateau. Ainsi, les pièces d'une couleur réclamée peuvent être considérées comme un réseau de coups multiples – un réseau auquel l'adversaire n'a pas accès.

3/ Appliquez la règle de la façon suivante : vous pouvez déplacer une pièce d'une de vos couleurs réclamées vers une autre pièce de la même couleur, mais sans la déposer dessus. Vous utilisez plutôt la pièce atteinte comme un point-LYNGK, qui vous permet de jouer un deuxième coup à partir de là. Vous poursuivez votre déplacement vers une pièce adjacente ou une pièce atteignable en ligne droite, et votre pièce doit s'arrêter sur cette pièce si la ou les couleurs le permettent. Par contre, si cette deuxième pièce est elle aussi de la même couleur, vous devez effectuer un troisième déplacement à partir là, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous atteigniez une pièce où votre pièce peut atterrir. (**Voir schéma 5.**)

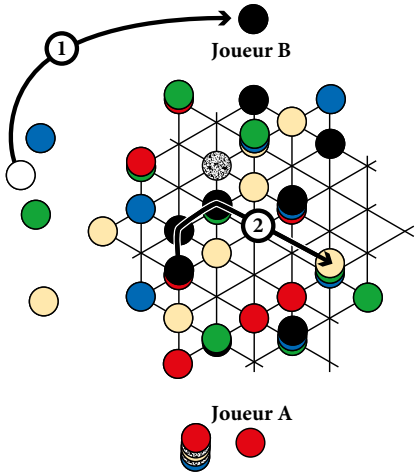


Schéma 5 : *le joueur A mène par une pile de 5 pièces, mais le joueur B se retrouve devant la possibilité d'égaler le score de son adversaire. Tout d'abord, il réclame la couleur noire (1) puis il joue un coup triple (2) et forme une pile de 5 pièces. Afin de jouer ce coup multiple, tous les points-LYNGK doivent être de la même couleur réclamée. (Notez que chaque joueur n'a jusqu'à maintenant réclamé qu'une seule couleur.)*

4/ Il n'est pas permis d'utiliser un joker comme point-LYNGK.

5/ Il n'est pas permis d'utiliser un point-LYNGK plus d'une fois dans un même tour.

Note : lorsque vous utilisez une pile comme point-LYNGK, seule la pièce du dessus importe. Les autres couleurs de la pile sont ignorées.

G FIN DE PARTIE

1/ La partie se termine lorsque le dernier coup possible a été joué. Le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus grand nombre de piles de 5 pièces de couleurs différentes.

2/ En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de piles de 4 pièces sur le plateau. Si l'égalité persiste, comptez les piles de 3 pièces, et ainsi de suite.

3/ Si, au bout du compte, même le nombre de pièces seule est le même pour les deux joueurs, la partie est nulle.

H VARIANTE : PILE DE 6 PIECES

Recommandation : ne jouez avec cette variante que lorsque vous aurez suffisamment d'expérience avec le jeu tel que décrit plus haut. Cela est et demeure le jeu standard.

Par contre, la variante proposée ici a survécu au cœur des règles de LYNGK jusqu'à la dernière révision. À cause d'une règle spéciale, les parties jouées de cette façon sont souvent plus courtes, puisqu'il s'agit d'une règle de mort subite : un joueur qui forme une pile de 6 pièces remporte immédiatement la partie. Chez des joueurs sans expérience, la règle de mort subite provoque souvent des victoires accidentelles, c'est-à-dire des occasions de victoire qui se présentent par chance, sans planification. Mais il serait dommage d'en priver les joueurs et c'est pour cette raison qu'elle est présentée ici comme variante.

Les joueurs doivent respecter toutes les règles du jeu standard, en ajoutant les instructions suivantes :

1/ Les piles de 5 pièces doivent demeurer sur le plateau.

2/ Un joker joue maintenant 2 rôles : en plus de représenter n'importe laquelle des 5 autres couleurs (comme dans le jeu standard), il est aussi considéré comme la couleur « blanche », qui devient une couleur en bonne et due forme.
Note : malgré le fait qu'un joker ait maintenant une véritable couleur, il demeure une pièce passive. La couleur blanche ne peut pas être réclamée, ni utilisée pour jouer un coup.

3/ Pour former une pile de 6 pièces, un joueur aura de toute évidence besoin d'au moins un joker avec des pièces des 5 autres couleurs. Ce joker doit représenter la couleur blanche dans la pile mais, tout comme dans le jeu standard, un deuxième (ou même un troisième) joker peut représenter une couleur manquante dans la pile.

4/ Si un joueur réussit à former une pile de 6 pièces avec une couleur qu'il a réclamée sur le dessus, il remporte immédiatement la partie.

5/ Si un joueur forme une pile de 6 pièces avec une couleur neutre sur le dessus, cette pile ne lui procure par la victoire.

6/ Dans le cas où tous les coups possibles ont été joués et qu'aucun des deux joueurs n'a réussi à former une pile de 6 pièces, le joueur qui a le plus grand nombre de piles de 5 pièces sur le plateau remporte la partie. En cas d'égalité, comptez les piles de 4 pièces, et ainsi de suite.

Amusez-vous bien !

LYNGK

È tutta questione di connessioni...

Una conclusione: il settimo gioco del GIPF project. *Per 2 giocatori.*

Anche se il GIPF project *doveva essere costituito originariamente da 6 giochi, LYNGK è il settimo titolo nella serie e può essere considerato come una sintesi del progetto. Mentre GIPF è l'epicentro del GIPF project, LYNGK ne è una sorta di riassunto. Esso unisce idealmente tutti i suoi sei predecessori tramite l'implementazione di elementi e meccaniche che caratterizzano ognuno dei giochi della serie.*

A CONTENUTO

- 1 tavoliere
- 3 pedine bianche maculato (rif. GIPF)
- 9 pedine avorio (rif. TZAAR)
- 9 pedine blu (rif. ZÈRTZ)
- 9 pedine rosse (rif. DVONN)
- 9 pedine verdi (rif. PÜNCT)
- 9 pedine nere (rif. YINSH)
- 1 sacchetto di stoffa
- Questo libretto di regole

B SCOPO DEL GIOCO

LYNGK è giocato con pedine di 6 diversi colori, ognuno dei quali richiama un gioco del GIPF project. Vi sono però solo 5 colori attivi, visto che il sesto (**il bianche maculato, qui: "bianco"**) non è un colore di per sé, ma verrà usato come jolly per rappresentare uno degli altri 5 colori. All'inizio della partita, le pedine di tutti gli altri 5 colori sono neutrali, ovvero possono essere mosse da entrambi i giocatori. Durante lo svolgimento della partita, ogni giocatore si approprierà di due colori, per cui da quei momenti in poi l'avversario non potrà più muovere pedine dei colori in questione. Scopo del gioco è costruire pile di 5 pedine tutte di colore diverso, aventi in cima una pedina di uno dei propri colori. Vincitore sarà colui che al termine della partita avrà il maggior numero di pile di 5 pedine con un proprio colore in cima.

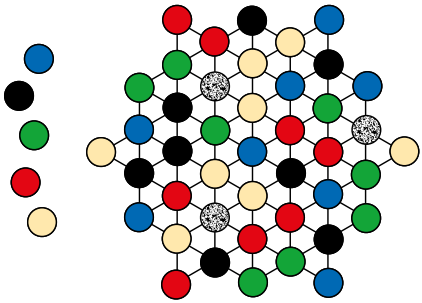
C PREPARAZIONE

1/ Piazzate casualmente sul tavoliere 8 pedine di ogni colore e le 3 pedine bianche, in modo che ogni casella (ovvero i punti dove si intersecano le linee) sia occupata.

2/ Disponete le rimanenti pedine (1 nera, 1 blu, 1 rossa, 1 avorio e 1 verde) a fianco del tavoliere. (**V. diagramma 1**).

3/ Estraete a sorte chi inizierà a giocare.

Giocatore B



Giocatore A

Diagramma 1: *posizione iniziale casuale, con 5 pedine poste a fianco del tavoliere, a indicare i 5 colori neutrali all'inizio della partita. Una posizione casuale non può essere vantaggiosa per uno dei giocatori, poiché nessuno di essi può sapere quali colori acquisirà.*

D PEDINE JOLLY, PEDINE NEUTRALI E PEDINE ACQUISITE

1/ Le 3 pedine bianche sono considerate dei jolly, ovvero possono rappresentare uno dei 5 colori attivi. Queste pedine jolly sono passive: non possono essere usate per eseguire una mossa (e non possono quindi mai essere in cima a una pila di pedine); possono venire mosse solo facendo parte di una pila di pedine.

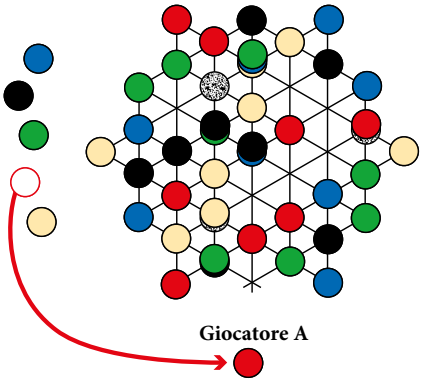
2/ All'inizio della partita, tutte le pedine sul tavoliere sono neutrali. Non appartengono esclusivamente a nessuno dei due giocatori, per cui (a parte le pedine jolly, passive) entrambi i giocatori possono usarle per muovere.

3/ Durante lo svolgimento della partita, ogni giocatore può appropriarsi di due colori. Non appena uno dei colori viene richiesto da un giocatore, le pedine di quel colore non sono più neutrali e solo il giocatore che le ha acquisite potrà usarle per muovere.

Nota: le 5 pedine disposte fuori dal tavoliere servono solo per ricordare quali colori sono stati acquisiti e quali sono ancora neutrali.

4/ Un giocatore può acquisire un colore in qualsiasi momento della partita, ma solo al suo turno e **prima di effettuare la sua mossa**. Per appropriarsi di un colore, il giocatore dovrà prendere la pedina del colore desiderato fra quelle disposte a lato del tavoliere e porla innanzi a sé. (**V. diagramma 2**).

Giocatore B



Giocatore A

Diagramma 2: *il giocatore A si appropria del rosso. Lo fa prima di eseguire la sua mossa. Quando avrà spostato una pedina o una pila di pedine sul tavoliere, il turno passerà al suo avversario, il quale potrà quindi appropriarsi di un colore se vorrà (prima di eseguire la sua mossa).*

5/ Un giocatore può acquisire solo un colore alla volta. Non è possibile richiedere due colori nello stesso turno.

6/ Quando entrambi i giocatori hanno acquisito due colori a testa, l'ultimo colore rimanente (il 5°) resta neutrale. Entrambi i giocatori possono quindi continuare a giocare anche con pezzi di quel colore per il resto della partita.

E MUOVERE

1/ Al suo turno, un giocatore deve muovere una pedina o una pila di pedine. Può scegliere di muovere una pedina o pila di un colore neutrale, o di uno dei colori che ha acquisito.

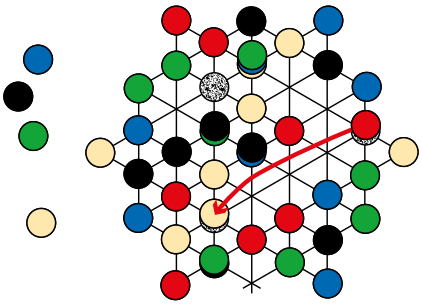
2/ Quando si muove una pila di pedine, questa va mossa nella sua interezza (ovvero non si può muovere solo una parte di una pila di pedine). La pedina in cima ad una pila di pedine determina se la pila sia neutrale, o se appartenga ad uno dei giocatori.

3/ Una mossa, che sia eseguita con un colore neutrale o acquisito, deve sempre terminare in una casella occupata, ovvero al di sopra di un'altra pedina o pila di pedine. Si può muovere su una pedina o pila che siano adiacenti, o che siano raggiungibili muovendo il proprio pezzo in linea retta, attraversando solo caselle vuote. Non è ammesso saltare oltre pedine o pile.

4/ Esiste una ulteriore possibilità, per eseguire una mossa. Viene spiegata più avanti, nella sezione **F. La regola-LYNGK**.

5/ Una pila di pedine può essere costituita al massimo da 5 pedine. La regola fondamentale è che una pila può venire composta solo con pedine di colori differenti; due o più pedine dello stesso colore non possono mai far parte della stessa pila. Comunque, due, o anche tutte e tre le pedine bianche possono trovarsi nella stessa pila: come detto prima, una pedina bianca è un jolly e non un colore di per sé; conta come una pedina di un qualsiasi altro colore non presente nella pila. (**V. diagramma 3**).

Giocatore B

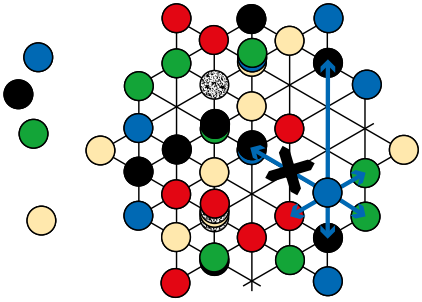


Giocatore A

Diagramma 3: *il giocatore A fa una pila di 4 pedine, costituita da una pedina rossa, una pedina avorio e due pedine jolly. Può usare le pedine jolly come qualsiasi combinazione di due colori non presenti nella pila: verde/blu, blu/nero o nero/verde.*

6/ **Una singola pedina neutrale** (ovvero, di un colore non acquisito da un giocatore) può essere mossa solo al di sopra di un'altra pedina singola di colore diverso. In altre parole, essa può muoversi sopra una pedina jolly, su una pedina di un altro colore neutrale, o su una pedina di un colore acquisito da un giocatore. Una singola pedina neutrale non può venire mossa al di sopra di una pila di pedine. (**V. diagramma 4**).

Giocatore B



Giocatore A

Diagramma 4: *le pedine rosse e le pile di pedine con una pedina rossa in cima appartengono al giocatore A. Gli altri 4 colori sono ancora neutrali. Quando tocca al giocatore B, egli può muovere una qualsiasi pedina neutrale, o una qualsiasi pila con una pedina neutrale in cima. Ad esempio, le frecce indicano le mosse che può fare con la pedina blu. La pedina non può essere mossa sulla pila nera per due motivi: (1) la pila già contiene una pedina blu e (2) la pila è più alta della pedina neutrale.*

7/ **Una pila di pedine con una pedina neutrale in cima** può muoversi sopra una qualsiasi pedina singola o su una pila al massimo della stessa altezza. Non può muoversi su una pila più alta. Per esempio, una pila di due pedine con una pedina

neutrale in cima, può muoversi sopra una pedina singola o su un'altra pila di due pedine, ma non può muoversi su una pila di tre pedine.

8/ **Una singola pedina di un colore acquisito, o una pila con una pedina di un colore acquisito in cima** possono muovere su una qualsiasi altra pedina o pila. (Sempre che la pila risultante non sia composta da più di 5 pedine, e che le suddette pedine siano tutte di colori diversi).

9/ Quando un giocatore realizza una pila di 5 pedine e la pedina superiore è di uno dei colori che ha acquisito, deve rimuovere la pila in questione dal tavoliere e metterla innanzi a sé, ma sempre ben visibile dall'avversario. Una pila di pedine rimossa, varrà un punto alla fine della partita per il giocatore che la possiede.

10/ Quando un giocatore realizza una pila di 5 pedine con un colore neutrale in cima, quella pila rimarrà sul tavoliere come ostacolo. Alla fine della partita non varrà come punto per nessuno dei giocatori.

11/ Non è consentito passare al proprio turno, a meno che il giocatore non abbia alcuna mossa a disposizione.

12/ Se uno dei giocatori non può più muovere, l'altro continua a giocare fino a quando anch'egli non esaurisce le mosse possibili. Nel caso che un giocatore che sia stato costretto a passare, abbia di nuovo la possibilità di muovere, deve farlo.

F LA REGOLA-LYNGK

Nel testo seguente, pedine singole e pile di pedine verranno semplicemente chiamate "pezzi", visto che la regola-LYNGK è la medesima per entrambe le tipologie.

1/ La regola-LYNGK si applica solamente eseguendo una mossa con un pezzo di un colore acquisito.

2/ Secondo la regola, pezzi dello stesso colore acquisito si considerano connessi, se sono su caselle adiacenti o su una stessa linea senza altri pezzi fra loro (quindi, se possono muovere uno verso l'altro). È possibile quindi usare pezzi dello stesso colore come punti di passaggio per eseguire un movimento doppio, o triplo o oltre, verso una casella che non avreste potuto raggiungere con una mossa normale. Per cui pezzi di uno stesso colore acquisito possono essere visti come una rete di possibili mosse multiple, alle quali l'avversario non ha accesso.

3/ Applicazione della regola-LYNGK: potete muovere un pezzo di un vostro colore acquisito verso un altro pezzo dello stesso vostro colore, ma non lo poserete su di esso; invece userete il pezzo raggiunto come punto-LYNGK, facendo immediatamente un secondo movimento partendo da lì. Ovvero, dal pezzo raggiunto dovrete continuare la vostra mossa verso un altro pezzo adiacente o raggiungibile in linea retta. Il pezzo che state muovendo verrà quindi piazzato su quest'ultimo pezzo, se i colori lo consentono. Nel caso che anche questo secondo pezzo su cui muovete sia sempre dello stesso vostro colore acquisito, dovrete fare un terzo movimento da lì, e così via, fino a quando il pezzo che state muovendo non giunge su un pezzo su cui può finalmente posarsi. (**V. diagramma 5**).

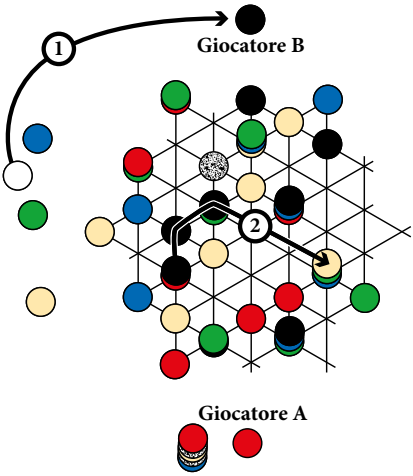


Diagramma 5: *il giocatore A è in vantaggio avendo già realizzato una pila di 5 pedine, ma il giocatore B ha l'opportunità di riportarsi in una situazione di parità. Come prima cosa, si appropria del colore nero (1), dopodiché esegue una tripla mossa (2) completando anche lui una pila di 5 pedine. Per poter fare una mossa multipla del genere, tutti i punti-LYNGK devono essere del medesimo colore acquisito del pezzo che muove. (Notate che entrambi i giocatori hanno acquisito, al momento, solo un colore a testa.)*

4/ Non è possibile usare una pedina jolly come punto-LYNGK.
5/ Non è possibile usare un punto-LYNGK per più di una volta nello stesso turno.

Nota: usando una pila come punto-LYNGK, è solo il colore della pedina in cima alla pila che conta. Gli altri colori all'interno della pila non sono rilevanti.

G FINE DEL GIOCO

1/ La partita termina quando l'ultima mossa possibile è stata fatta. Il vincitore sarà il giocatore con il maggior numero di pile di 5 pedine di colori differenti.
2/ In caso di parità nelle pile da 5, a vincere sarà il giocatore con il maggior numero di pile da 4 pedine sul tavoliere. In caso di ulteriore parità, contate le pile da 3 pedine e così via.
3/ Nel caso estremo in cui anche il numero delle pedine singole sul tavoliere sia uguale, la partita terminerà in pareggio.

H VARIANTE: PILA DI 6 PEDINE

Un consiglio: provate questa variante solo quando avrete abbastanza esperienza con il gioco come descritto sopra. Quello è e resta il gioco standard.

Ma le regole di questa variante sono state a lungo in predicato di divenire quelle ufficiali. Partite giocate in questo modo sono sovente più corte, poiché le regole addizionali consentono la possibilità di una chiusura anticipata: il giocatore che riesce a completare una pila di 6 pedine vince immediatamente. Ma tra giocatori con poca esperienza, accade troppo frequentemente che si crei la condizione per una vittoria immediata senza che il giocatore che vi si trova abbia consapevolmente agito per arrivarci. Però, sarebbe stato un peccato omettere completamente questa modalità di gioco, per cui essa viene presentata qui come variante.

Restano in vigore le regole del gioco standard, ma con le seguenti aggiunte o modifiche:

1/ Le pile di 5 pedine restano sul tavoliere.
2/ Una pedina jolly adesso ha una duplice funzione: oltre a poter essere usata in sostituzione di uno degli altri 5 colori all'interno di una pila (come nel gioco standard), può anche rappresentare il colore "bianco", ovvero un sesto colore a tutti gli effetti.
Nota: nonostante le pedine jolly possano anche rappresentare il loro colore (bianco) in questa variante, restano comunque passive. Il colore bianco non può essere acquisito da un giocatore e le pedine bianche non possono muovere autonomamente.
3/ Ovviamente, per realizzare una pila di 6 pedine, un giocatore dovrà utilizzare una pedina jolly assieme alle pedine degli altri 5 colori. Questa pedina jolly rappresenterà il colore bianco nella pila ma, come nel gioco standard, una seconda ed anche una terza pedina jolly potranno far parte della pila, sostituendo i colori mancanti.
4/ Il giocatore che riesce a costruire una pila di 6 pedine, con in cima uno dei suoi colori acquisiti, vince immediatamente.
5/ Nel caso che venga completata una pila di 6 pedine, con una pedina di colore neutrale in cima, questo non conta come vittoria.
6/ Nel caso che non vi siano più mosse possibili e che nessuno dei giocatori sia riuscito a completare una pila di 6 pedine, allora il giocatore con il maggior numero di pile da 5 pedine sul tavoliere vince la partita. In caso di parità, contare le pile da 4 pedine, e così via.

Divertitevi!

LYNGK

Het zit 'm in netwerken…

Een epiloog: het zevende spel van het GIPF project. *Voor 2 spelers.*

Hoewel het oorspronkelijke plan was dat het GIPF project *zou bestaan uit 6 titels, is* LYNGK *het zevende spel. Het kan beschouwd worden als een synthese van de 6 voorgangers.* GIPF, *het spel waarmee het project begon, blijft het epicentrum, maar* LYNGK *is het spel dat het project overkoepelt. Het koppelt de 6 bestaande spellen aan elkaar door gebruikmaking van elementen en spelsystemen die kenmerkend zijn voor elk spel van de reeks.*

A INHOUD

- 1 speelbord
- 3 gespikkelde witte stukken (ref. GIPF)
- 9 ivoren stukken (ref. TZAAR)
- 9 blauwe stukken (ref. ZÈRTZ)
- 9 rode stukken (ref. DVONN)
- 9 groene stukken (ref. PÜNCT)
- 9 zwarte stukken (ref. YINSH)
- 1 stoffen zakje
- dit reglementenboekje

B DOEL

LYNGK wordt gespeeld met stukken in 6 verschillende kleuren. Elke kleur staat voor een spel van het GIPF project. Slechts 5 van deze kleuren zijn actief, want de 6e kleur (**gespikkeld wit, hierna kortweg "wit"**) fungeert niet als kleur op zich; wit kan gebruikt worden als elk van de andere kleuren. In het begin zijn alle stukken van de 5 actieve kleuren neutraal, waardoor beide spelers er gebruik van kunnen maken. Tijdens het spel moeten ze elk 2 kleuren claimen, wat inhoudt dat de geclaimde kleuren vanaf dan enkel de betreffende speler toebehoren. Het doel is om stapels te maken van 5 verschillend gekleurde stukken. Winst is voor de speler met de meeste stapels van 5 op het einde van het spel.

C VOORBEREIDING

1/ Plaats de 3 witte stukken en 8 stukken van elke kleur willekeurig op het bord, zodat alle velden (de snijpunten van de lijnen) bezet zijn.

2/ Leg de overblijvende stukken (1 ivoren, 1 blauw, 1 rood, 1 zwart en 1 groen) naast het speelbord. (**Zie diagram 1**)

3/ De spelers beslissen onderling wie begint.

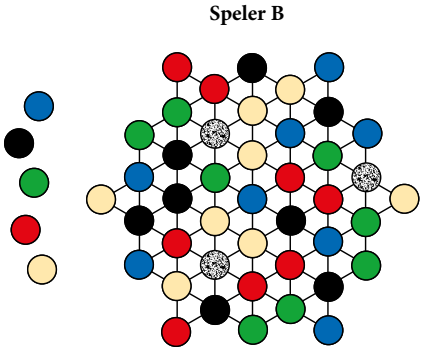


Diagram 1: *willekeurige startpositie met 5 stukken naast het bord. De 5 kleuren zijn neutraal in het begin van het spel. (De willekeurige startpositie is voor beide spelers altijd neutraal omdat nog niet is geweten wie met welke kleuren zal spelen.)*

D JOKERS, NEUTRALE STUKKEN EN GECLAIMDE STUKKEN

1/ De 3 witte stukken moeten als jokers beschouwd worden. Ze kunnen dienen als elk van de 5 actieve kleuren. De jokers zijn passief. Er mag geen zet mee uitgevoerd worden; ze kunnen alleen verplaatst worden als onderdeel van een stapel.

2/ In het begin van het spel zijn alle stukken op het bord neutraal. Zolang een kleur neutraal is, behoren de stukken van die kleur beide spelers toe. Dit betekent dat beiden in de aanvangsfase met om het even welk stuk (uitgezonderd de jokers) een zet kunnen doen.

3/ Tijdens het spel heeft elke speler het recht om 2 kleuren te claimen. Wanneer een kleur is geclaimd door een speler, is deze kleur niet langer neutraal. Vanaf dan mag enkel de speler die de kleur heeft geclaimd nog met de stukken van de betreffende kleur spelen.

Opmerking: De 5 stukken naast het bord dienen uitsluitend om kleuren te claimen. Ze mogen niet in het spel gebracht worden.

4/ Een speler mag volledig vrij beslissen wanneer hij een kleur claimt, doch enkel wanneer hij aan de beurt is en alvorens een zet uit te voeren. Een kleur claimen is simpel: neem het stuk naast het bord van de gewenste kleur en leg het aan je eigen kant van het bord, duidelijk zichtbaar voor de tegenspeler. (**Zie diagram 2**)

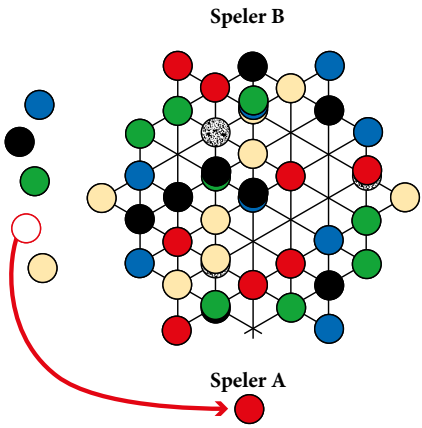


Diagram 2: *speler A claimt rood. Hij doet dit vóór hij een stuk op het bord aanraakt. Immers, zodra hij een zet uitvoert is de tegenspeler aan de beurt, wat betekent dat de tegenspeler dan een kleur kan claimen (uiteraard vóór hij speelt).*

5/ Een speler mag geen 2 kleuren claimen tijdens een en dezelfde beurt. De 2 kleuren moeten dus in 2 verschillende beurten geclaimd worden.

6/ Wanneer beide spelers hun 2 kleuren hebben geclaimd, blijft de 5e kleur neutraal. Beide spelers mogen met deze kleur blijven spelen tot het einde van het spel.

E EEN ZET

1/ De spelers spelen om de beurt. Om een zet te doen, kan een speler elk stuk of elke stapel kiezen van een neutrale kleur of van een door hem geclaimde kleur. In geen enkel geval mag hij spelen met een stuk of stapel van een door de tegenspeler geclaimde kleur.

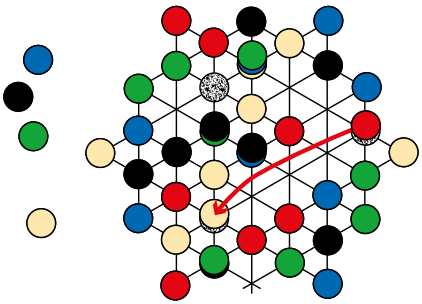
2/ Het bovenste stuk van een stapel bepaalt of de stapel neutraal is of van een van beide spelers. Wanneer een zet wordt uitgevoerd met een stapel, moet die altijd als geheel verplaatst worden.

3/ Een zet, ongeacht met een neutrale of geclaimde kleur, moet altijd op een bezet veld eindigen, dus altijd op een stuk of stapel. Een zet eindigt op een stuk of stapel op een belendend veld of op een stuk dat, of stapel die in een rechte lijn bereikbaar is zonder over andere stukken of stapels te springen. Een stuk of stapel kan dus alleen in rechte lijn verplaatst worden over vrije velden.

4/ Er is nog een bijkomende manier om een zet uit te voeren, maar dit wordt uitgelegd in een apart gedeelte. (**Zie hieronder F. De LYNGK-regel.**)

5/ Een stapel kan ten hoogste uit 5 stukken bestaan. De sleutel van dit spel is dat een stapel uitsluitend kan worden samengesteld uit stukken van verschillende kleuren. 2 (of meer) stukken van dezelfde kleur kunnen nooit deel zijn van dezelfde stapel. Hoewel, 2 of zelfs 3 witte stukken kunnen wel samen in één stapel. Zoals eerder gesteld is een wit stuk een joker en geen kleur op zich, en aldus kunnen jokers dienen als verschillende kleuren die nog niet in de stapel zitten. (**Zie diagram 3**)

Speler B

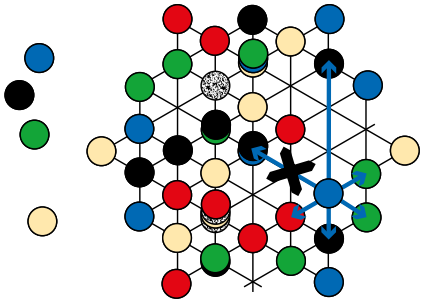


Speler A

Diagram 3: *speler A maakt een stapel van 4 stukken, bestaande uit 1 rood stuk, 1 ivoren stuk en 2 jokers. Hij mag de jokers gebruiken als 2 kleuren die nog niet in de stapel zitten: groen/blauw, blauw/zwart en zwart/groen.*

6/ **Een enkel neutraal stuk** (dus in een kleur die nog niet is geclaimd) mag alleen geplaatst worden op een ander **enkel** stuk. Dat kan op een enkel stuk van om het even welke andere kleur: op een joker, op een stuk van een andere neutrale kleur en op een stuk van een kleur die reeds door een van beide spelers is geclaimd. Een enkel neutraal stuk kan niet op een stapel springen. (**Zie diagram 4**)

Speler B



Speler A

Diagram 4: *de rode stukken en stapels zijn van speler A. De andere 4 kleuren zijn voorlopig nog neutraal. Speler B mag elk neutraal stuk of elke neutrale stapel kiezen om mee te spelen. De pijlen geven de mogelijke zetten aan met het blauwe stuk. Het stuk kan niet op de zwarte stapel gezet worden om 2 redenen: de stapel is hoger dan een enkel stuk en er zit al een blauw stuk in.*

7/ **Een stapel met bovenop een neutraal stuk** kan gezet worden op elk enkel stuk en op elke stapel van maximaal dezelfde hoogte. Hij mag niet springen op een hogere stapel. Bijvoorbeeld, een stapel van 2 stukken mag op elk enkel stuk geplaatst worden en op elke andere stapel van 2 stukken, maar niet op een stapel van 3 stukken.

8/ **Een enkel stuk van een geclaimde kleur of een stapel met bovenop een geclaimde kleur bovenop** mag geplaatst worden op elk enkel stuk en op elke stapel. (Uiteraard, op voorwaarde dat de nieuwe stapel niet hoger is dan 5 stukken en bestaat uit stukken van verschillende kleuren.)

9/ Wanneer een speler erin slaagt om een stapel van 5 stukken voor elkaar te krijgen en het bovenste stuk is van een kleur die hij heeft geclaimd, dan moet hij die stapel van het bord nemen en aan zijn kant plaatsen, altijd zichtbaar voor de tegenspeler. Elke verwijderde stapel van 5 stukken is op het einde van het spel 1 punt waard.

10/ Wanneer een speler een stapel van 5 stukken maakt met een neutraal stuk bovenop, dan laat hij deze stapel als een obstakel op het bord staan. Deze stapel telt niet mee op het einde.

11/ Het is niet toegelaten om een beurt over te slaan, tenzij een speler geen mogelijkheid meer heeft om te spelen.

12/ Wanneer een speler geen zet meer kan uitvoeren, dan moet de andere speler verder spelen tot ook hij geen zet meer heeft. In het geval de eerste speler voor het zover is weer de mogelijkheid tot spelen krijgt, dan moet hij dat doen.

F DE LYNGK-REGEL

Hieronder worden zowel enkele stukken als stapels kortweg "stukken" genoemd. De LYNGK-regel is voor beide hetzelfde.

1/ Van de LYNGK-regel kan alleen gebruik gemaakt worden wanneer men met een geclaimde kleur speelt.

2/ De regel stelt dat stukken van een en dezelfde kleur met elkaar verbonden zijn, doch alleen wanneer ze naar elkaar verplaatst kunnen worden met een reguliere zet. Een speler kan stukken van een geclaimde kleur gebruiken om een twee-, drie- of zelfs viervoudige zet te doen door deze stukken onderling als links te benutten. Aldus vormen stukken van elke geclaimde kleur een apart netwerk van meervoudige zetten, waar de tegenspeler geen toegang toe heeft.

3/ Pas de regel als volgt toe: je mag een stuk van een geclaimde kleur naar een ander stuk van deze kleur verplaatsen, maar het mag er niet op gezet worden. In de plaats daarvan gebruik je het bereikte stuk als LYNGK-punt, wat inhoudt dat je van dat punt een tweede zet mag doen. M.a.w. van het bereikte stuk moet je je zet voortzetten naar een stuk dat vanaf dat LYNGK-punt bereikbaar is. Het stuk waarmee je speelt moet op dit in tweede instantie bereikte stuk geplaatst worden als de kleuren dit toelaten. Is dit stuk echter opnieuw van dezelfde geclaimde kleur, dan maak je een derde zet vanaf dat LYNGK-punt, enzovoort, tot je met het stuk waarmee je speelt een stuk bereikt waarop het gezet mag worden. (**Zie diagram 5**)

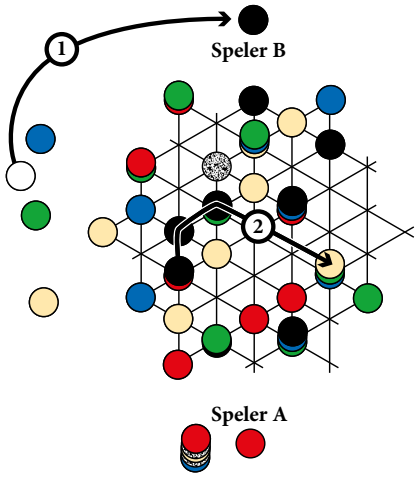


Diagram 5: *speler A staat 1 stapel van 5 stukken voor, maar speler B kan de stand weer gelijk maken. Eerst claimt hij de zwarte kleur (1), dan doet hij een drievoudige zet (2) en maakt een stapel van 5 compleet. Om zo'n meervoudige zet uit te voeren, moeten alle LYNGK-punten van dezelfde geclaimde kleur zijn. (Merk op dat beide spelers nog maar 1 kleur hebben geclaimd.)*

4/ Een joker kan niet als LYNGK-punt dienen.

5/ Het is niet toegelaten om een LYNGK-punt meer dan 1 keer te passeren tijdens een zet.

Opmerking: wanneer een stapel wordt gebruikt als LYNGK-punt, dan is enkel het bovenste stuk van belang. De andere stukken in de stapel zijn niet relevant.

G EINDE VAN HET SPEL

1/ Het spel eindigt wanneer geen van de spelers nog kan spelen. De winnaar is degene met de meeste stapels van 5 verschillend gekleurde stukken.

2/ In het geval de stand gelijk is, dan wint de speler die het meeste stapels van 4 stukken op het bord heeft. Als dit nog steeds geen uitsluitsel geeft, dan telt men de stapels van 3 stukken, enzovoort.

3/ Als uiteindelijk ook het tellen van de enkele stukken nog geen verschil aangeeft, dan eindigt het spel onbeslist.

H VARIANT: STAPEL VAN 6 STUKKEN

Aanbeveling: speel deze variant pas wanneer je genoeg ervaring hebt met het spel zoals hierboven uitgelegd. Dat is en blijft het standaardspel – hoewel hieraan moet toegevoegd worden dat deze optionele speelwijze tot op het moment van de eindbeslissing een zo goed als gelijkwaardige kans heeft gemaakt.

De variant resulteert meestal in kortere partijen vanwege de toevoeging van een mogelijk "sudden death" einde. Slaagt een speler erin om een stapel van 6 verschillend gekleurde stukken te maken, dan wint hij het spel meteen. Zonder ervaring valt het echter vaak voor dat het spel eindigt met een toevallige winst, met name door een plotse opportuniteit die zich voordoet zonder dat dit het gevolg is van het spelverloop. Desalniettemin zou het jammer zijn om onderstaande manier van spelen alleen daarom te weerhouden, wat op zich reden genoeg is toch de mogelijkheid te bieden ermee aan de slag te gaan.

Respecteer de regels van het standaardspel, maar dan met de volgende aanpassingen:

1 /Stapels van 5 stukken moeten op het bord blijven staan.

2/ Een joker heeft nu een dubbele functie: enerzijds is het nog steeds een stuk dat kan dienen als stuk van elke andere kleur (zoals in het standaardspel) en anderzijds heeft het daarnaast ook de kleur "wit", dus het brengt wit als 6e kleur in het spel.
Opmerking: ondanks het feit dat een joker nu wit als kleur op zich vertegenwoordigt, het blijft een passief stuk. De kleur wit kan niet geclaimd worden en het is niet toegelaten er een zet mee te uit te voeren. Een joker kan nog steeds enkel verplaatst worden als onderdeel van een stapel.

3/ De speler die erin slaagt om een stapel van 6 verschillend gekleurde stukken te maken met een door hem geclaimde kleur bovenaan, is meteen de winnaar van het spel.

4/ Het spreekt voor zich dat minstens 1 joker nodig is om een stapel van 6 stukken te kunnen maken. Immers, zonder een joker ontbreekt de kleur wit in de stapel. Maar, net als in het standaardspel, er kan een tweede en zelfs derde joker in die stapel zitten, die dan dienen om de ontbrekende kleuren in de stapel aan te vullen.

5/ Indien het zou voorvallen dat een speler een stapel van 6 stukken maakt met bovenop een stuk van neutrale kleur, dan telt dit niet als winst.

6/ Wanneer geen van de spelers nog kan spelen en geen van beiden is erin geslaagd om een stapel van 6 stukken te maken, dan wint de speler met de meeste stapels van 5 op het bord. Hebben beiden evenveel stapels van vijf, dan wint degene met de meeste stapels van 4 stukken, enzovoort.

Veel plezier!

LYNGK

La red es la cuestión...

Un epílogo: el séptimo juego del GIPF project. *Para 2 jugadores.*

Aunque el GIPF project *inicialmente iba a incluir 6 juegos, un séptimo juego aparece ahora como síntesis del proyecto:* LYNGK. *Mientras que el juego* GIPF *es el epicentro del proyecto,* LYNGK *es su envolvente: en él se implementan elementos y mecanismos característicos de cada uno de los juegos previos en la serie, de modo que sirve como nexo de unión entre ellos.*

A CONTENIDO

- 1 tablero
- 3 fichas blanchas manchado (en referencia a GIPF)
- 9 fichas marfil (en referencia a TZAAR)
- 9 fichas azules (en referencia a ZÈRTZ)
- 9 fichas rojas (en referencia a DVONN)
- 9 fichas verdes (en referencia a PÜNCT)
- 9 fichas negras (en referencia a YINSH)
- 1 bolsa
- 1 reglamento

B OBJETIVO

LYNGK se juega con fichas de 6 colores diferentes: cada uno de ellos representa un juego previo del GIPF project. De estos colores solo 5 son colores activos: el 6.º (**blanchas manchado, aqui «blanco»**) es un color comodín, que puede ser empleado en sustitución de cualquier color activo. Al inicio de la partida, las fichas de los 5 colores activos son neutrales, y como tales pertenecen a ambos jugadores. En el transcurso del juego, cada jugador debe reclamar dos colores: al reclamar un color, el jugador impedirá a su oponente mover cualquier ficha de ese color durante el resto de la partida. Para ganar la partida se deberán formar pilas de 5 fichas, cada ficha de un color distinto. El vencedor será el jugador que al finalizar la partida haya conseguido la mayor cantidad de estas pilas.

MALDITO GAMES

C PREPARACIÓN

1/ Se deberán repartir al azar sobre el tablero 8 fichas de cada color activo y las 3 fichas blancas, de modo que cada espacio del tablero (es decir, cada intersección de sus líneas) esté ocupado por una ficha.

2/ Las fichas restantes (1 marfil, 1 azul, 1 roja, 1 negra y 1 verde) se deberán alinear junto al tablero (**Ver diagrama 1**).

3/ A continuación se sorteará qué jugador comenzará la partida.

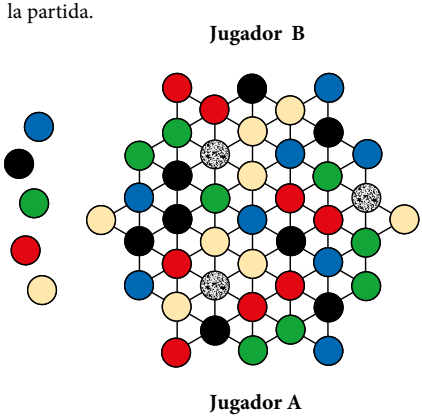


Diagrama 1: *distribución inicial aleatoria con 5 fichas junto al tablero que representan los 5 colores neutrales al inicio de la partida. Una distribución aleatoria no favorece a ninguno de los jugadores, ya que no saben todavía qué colores van a reclamar.*

D COMODINES, FICHAS NEUTRAS Y FICHAS RECLAMADAS

1/ Las 3 fichas blancas son comodines, que pueden representar fichas de cualquiera de los 5 colores activos. Estas fichas en sí son pasivas. No pueden elegirse para mover en un turno, y por tanto solo pueden desplazarse si forman parte de una pila.

2/ Al inicio de la partida todas las fichas sobre el tablero son neutras. Las fichas neutras pertenecen a ambos jugadores: en su turno, cada jugador podrá mover cualquier ficha neutra activa (es decir, que no sea un comodín).

3/ Durante la partida, cada jugador podrá reclamar dos colores. Cuando un jugador reclama un color, las fichas de este color dejan de ser neutrales. A partir de ese momento, solo el jugador que ha reclamado su color podrá jugar con ellas.

Nota: las 5 fichas junto al tablero solo se usan al reclamar colores. No se podrán incorporar a la partida de ninguna otra forma.

4/ Un jugador podrá reclamar un color siempre que sea su turno y **antes de realizar su movimiento**. Para reclamar un color, tomará la ficha de ese color que se encuentra alineada junto al tablero y la colocará ante sí, junto al lado más próximo del tablero (**Ver diagrama 2**).

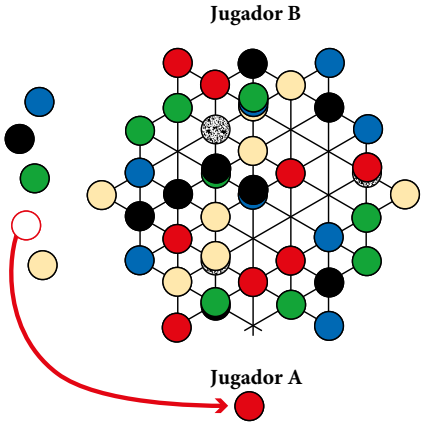


Diagrama 2: *después de varios turnos, el jugador A reclama el rojo. Reclama el color en su turno, antes de mover; a continuación el turno pasará al oponente, que si lo desea podrá a su vez reclamar otro color antes de mover.*

5/ Un jugador solo puede reclamar colores de uno en uno. No está por tanto permitido reclamar dos colores en el mismo turno.

6/ Cuando ambos jugadores han reclamado ya sus dos colores, el quinto color sigue siendo activo y neutral. Ambos jugadores podrán seguir jugando con fichas de este color hasta el final de la partida.

E UN TURNO

1/ Los jugadores mueven por turnos. En cada turno, un jugador puede mover una ficha o una pila de fichas. Podrá elegir cualquier ficha o pila de un color neutral o de un color que haya reclamado.

2/ Las pilas de fichas solo pueden moverse completas. La ficha superior de cada pila determina si la pila es neutral o pertenece a uno de los jugadores.

3/ Cualquier movimiento, ya sea con una ficha neutral o de un color reclamado, debe siempre finalizar en un espacio ocupado, depositándose la ficha o pila movida sobre la ficha o pila ya en ese espacio. Una ficha o pila podrá moverse a un espacio ocupado adyacente a ella o que se pueda alcanzar en línea recta atravesando solo espacios vacíos. No está permitido saltar sobre fichas o pilas.

4/ Hay una opción más para mover, que se explicará a continuación en el apartado **F. La regla LYNGK**.

5/ Una pila se compone de hasta 5 fichas. La clave es que las fichas de una pila deben ser todas de diferentes colores: dos o más fichas del mismo color activo no podrán formar parte de la misma pila. Sin embargo, dos o incluso las tres fichas blancas sí pueden hacerlo. Esto se debe a que el blanco es el color comodín y por tanto no cuenta como color activo. Una ficha blanca equivale así a una ficha de cualquier color no contenido de otro modo en la pila (**Ver diagrama 3**).

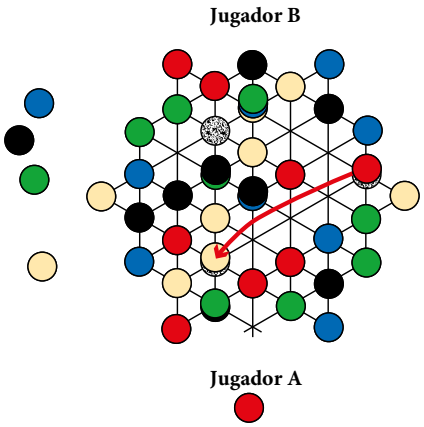


Diagrama 3: *el jugador A forma una pila de 4 fichas, formada por 1 ficha roja, 1 ficha marfil y 2 comodines (fichas blancas). Podrá usar los comodines como cualquier combinación de 2 colores que no aparecen en la pila: verde/azul, azul/negro o negro/verde.*

6/ **Una ficha suelta neutral** (es decir, de un color no reclamado) solo se puede mover sobre **otra ficha suelta** de cualquier otro color. Por tanto puede ser colocada sobre un comodín, sobre una ficha de otro color neutral o sobre una ficha de un color reclamado por cualquiera de los dos jugadores. Una pieza suelta neutral no puede mover sobre una pila (**Ver diagrama 4**).

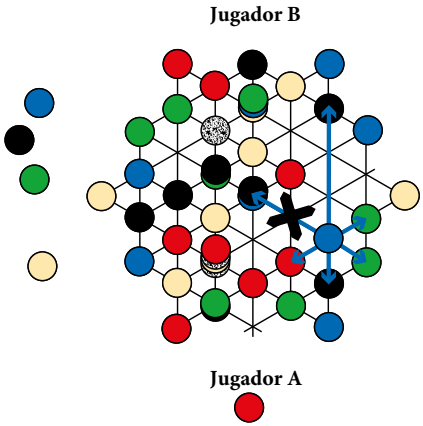


Diagrama 4: *las fichas y pilas rojas pertenecen al jugador A. Los otros 4 colores son aún neutrales. Al pasar el turno al jugador B, podrá mover cualquier ficha neutral ocualquier pila cuya ficha superior sea neutral. Por ejemplo, las flechas indican lo movimientos que puede realizar con la ficha azul. La ficha no puede moverse sobre la pila negra por dos motivos: (1) la pila ya contiene una ficha azul, y (2) la pila es más alta que la ficha neutral.*

7/ **Una pila cuya ficha superior es neutral** puede colocarse sobre cualquier ficha suelta o sobre una pila de como mucho la misma altura que la pila desplazada. No se puede mover sobre una pila más alta. Por ejemplo, una pila de dos fichas con una ficha neutral arriba puede moverse sobre una ficha suelta o sobre otra pila de dos fichas, pero no sobre una pila de tres fichas.

8/ **Una ficha suelta de un color reclamado o una pila cuya ficha superior es de un color reclamado** puede colocarse sobre cualquier otra ficha o pila (siempre y cuando la pila resultante no posea más de 5 fichas y todas ellas sean de diferentes colores).

9/ Cuando un jugador complete una pila de 5 fichas y la ficha superior sea de un color que ha reclamado, deberá retirar la pila del tablero y colocarla a su

lado de modo que quede siempre a la vista del oponente. Una pila retirada valdrá un punto al final de la partida.

10/ Cuando un jugador complete una pila de 5 piezas cuya pieza superior sea de un color neutral, la pila permanecerá en el tablero haciendo de obstáculo. La pila no dará puntos a ningún jugador.

11/ Los jugadores no podrán pasar el turno si pueden realizar al menos un movimiento.

12/ Si un jugador no puede mover en su turno, el oponente seguirá jugando hasta que tampoco pueda realizar ningún movimiento. Si un jugador que ha pasado el turno puede volver a mover en un turno posterior a haber pasado, deberá hacerlo.

F LA REGLA LYNGK

En este apartado se llamará «fichas» tanto a las fichas sueltas como a las pilas de fichas, ya que la regla LYNGK es igual para ambos casos.

1/ Esta regla solo se aplicará al mover con un color reclamado.

2/ La regla permite conectar las fichas de un mismo color reclamado, siempre que la separación entre los espacios en los que estas fichas se alojen pueda recorrerse con un movimiento regular. Un jugador podrá usar las fichas conectadas de ese color reclamado para encadenar por ejemplo dos, tres o incluso cuatro movimientos: estas fichas servirán como enlaces a otras fichas del tablero. De este modo, las fichas de un color reclamado pueden interpretarse como una red de múltiples movimientos a la que el oponente no puede acceder.

3/ La regla se aplicará como sigue: un jugador podrá mover una ficha de un color reclamado sobre otra ficha de ese mismo color, pero en vez de depositarla sobre esta segunda ficha, el jugador usará la segunda ficha como «punto LYNGK», o punto de partida para otro movimiento de la primera ficha. Esta deberá moverse del «punto LYNGK» hacia una tercera ficha que sea adyacente o que pueda alcanzarse siguiendo una línea recta. La primera ficha se colocará al final del movimiento sobre esta tercera ficha, siempre que los colores de ambas fichas lo permitan. Sin embargo, si la tercera ficha es también del mismo color que la primera ficha, se deberá realizar un tercer movimiento a partir del espacio en el que se ubica la tercera ficha (es decir, un segundo punto LYNGK). Este procedimiento se repetirá hasta que la primera ficha pueda moverse a un espacio sobre el que se pueda detener (**Ver diagrama 5**).

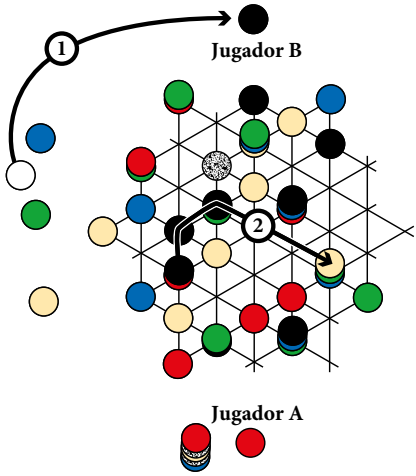


Diagrama 5: *el jugador A tiene una ventaja de una pila de 5 fichas, pero el jugador B tiene la posibilidad de empatar. Lo hará reclamando el color negro (1) y realizando un movimiento triple (2) para formar una pila de 5 fichas. Para realizar un movimiento múltiple como este, según la regla LYNGK, todos los puntos LYNGK deben ser del mismo color reclamado. Obsérvese que hasta ahora ambos jugadores solo han reclamado un color.*

4/ No está permitido usar un comodín como punto LYNGK.

5/ No está permitido usar un punto LYNGK más de una vez en cada turno.

Nota: al usar una pila como punto LYNGK, el único color importante es el de la ficha superior de la pila. Los otros colores en la pila no son relevantes.

G EL FINAL DEL JUEGO

1/ La partida finaliza cuando ninguno de los dos jugadores puede realizar movimiento alguno en su turno. El vencedor de la partida será el jugador con mayor cantidad de pilas de 5 fichas, cada ficha de un color distinto.

2/ En caso de un empate, ganará el jugador con mayor cantidad de pilas de 4 fichas sobre el tablero. Si ambos jugadores empatan también a pilas de 4 fichas, se contarán las pilas de 3 fichas, y así sucesivamente.

3/ Si finalmente el número de fichas sueltas de cada jugador es también igual, la partida termina en empate.

H VARIANTE: PILAS DE 6 FICHAS

Recomendación: es mejor jugar esta variante solo tras haber adquirido la suficiente práctica con el juego tal y como se ha descrito anteriormente. Ese juego es y seguirá siendo el juego estándar.

Sin embargo, esta variante fue considerada hasta que las reglas de LYNGK se dieron por definitivas para su publicación. Las partidas añadiendo estas reglas suelen ser más rápidas por un particular giro en el juego: una muerte súbita que se produce cuando un jugador completa una pila de 6 fichas y gana automáticamente. Sin la suficiente experiencia, esta muerte súbita puede resultar con demasiada frecuencia en victorias accidentales, en las que surge de repente una oportunidad de ganar sin haberla realmente buscado. No obstante, sería una pérdida dejar la muerte súbita sin publicar; por tanto se ha incluido en estas reglas a modo de variante.

Los jugadores deberán observar las reglas descritas para el juego estándar, y considerar además las siguientes estipulaciones:

1/ Las pilas de 5 fichas deberán permanecer sobre el tablero.

2/ Cada comodín posee ahora una doble función: además de poderse utilizar como sustituto de cualquier pieza de un color activo (como en el juego estándar), puede representar el blanco como color en sí.
Nota: aunque un comodín también represente su propio color en esta variante, sigue siendo una ficha pasiva. El color blanco no podrá reclamarse ni elegirse para realizar un movimiento.

3/ Obviamente, para conseguir una pila de 6 fichas un jugador necesitará al menos un comodín en la pila con fichas de los otros 5 colores. Este comodín debe representar el color blanco dentro de la pila pero, al igual que en el juego estándar, podrá estar acompañado de otro comodín o incluso los dos restantes en sustitución de otros colores en la pila. Es decir, una pila de 6 fichas podrá incluir más de una ficha blanca.

4/ El jugador que consiga una pila de 6 fichas cuya ficha superior sea de uno de sus colores reclamados ganará al instante la partida.

5/ Si un jugador completara una pila de 6 fichas cuya ficha superior fuese neutral, esta pila no le dará la victoria.

6/ Si se han agotado todos los movimientos posibles y ningún jugador ha formado una pila de 6 fichas, el jugador con más pilas de 5 fichas sobre el tablero ganará la partida. Si hay empate, se deberán contar las pilas de 4 fichas, y así sucesivamente.

¡A divertirse!

LYNGK

Utwórz sieć i przejmij kontrolę.

Epilog. Siódma gra projektu GIPF. *Dla 2 graczy.*

Początkowo projekt GIPF *miał obejmować 6 gier. Jednak w pewnym momencie powstał siódmy tytuł –* LYNGK, *który jest swoistą syntezą wszystkich części. Gra* GIPF *stanowi więc epicentrum projektu, podczas gdy* LYNGK *jest jego ramowym podsumowaniem. Zasady* LYNGK *powstały z połączenia elementów mechaniki wszystkich wcześniejszych części.*

A ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- plansza;
- 3 granitowe piony (GIPF);
- 9 beżowych pionów (TZAAR);
- 9 niebieskich pionów (ZÈRTZ);
- 9 czerwonych pionów (DVONN);
- 9 zielonych pionów (PÜNCT);
- 9 czarnych pionów (YINSH);
- woreczek;
- instrukcja.

B CEL GRY

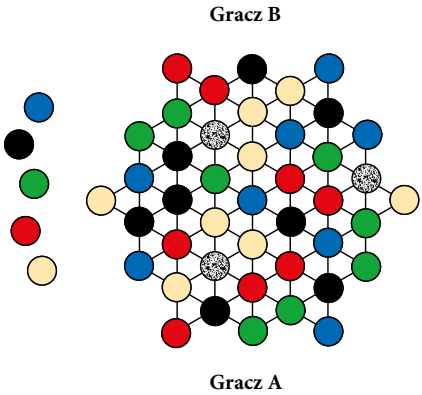
W grze LYNGK występują piony w 6 kolorach, przy czym każdy stanowi odwołanie do jednej z gier projektu. Pięć kolorów to kolory aktywne, podczas gdy szósty – granitowy – zastępuje dowolny inny kolor. Na początku gry piony wszystkich 5 kolorów są neutralne i należą do obu graczy. W trakcie rozgrywki każdy gracz może przejąć kontrolę nad 2 kolorami. Gdy tak się stanie, gracz nie może już poruszać pionami przeciwnika. Celem gry jest budowa stosów złożonych z 5 pionów różnych kolorów. Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry posiada więcej takich stosów.

C PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

1/ Należy rozmieścić po 8 pionów w każdym kolorze i 3 granitowe piony losowo na planszy w taki sposób, aby wszystkie pola (przecięcia linii) były zajęte.

2/ Pozostałe piony (1 beżowy, 1 niebieski, 1 czerwony, 1 czarny i 1 zielony) kładzie się obok planszy. (Zob. **Rysunek 1**).

3/ Należy losowo wyznaczyć pierwszego gracza.



Rysunek 1. *Losowy początkowy układ na planszy. Pięć pionów znajdujących się obok planszy reprezentuje 5 początkowych neutralnych kolorów. Układ początkowy nigdy nie jest lepszy dla jednego z graczy, ponieważ na początku żaden z nich nie wie, nad którym kolorem obejmie kontrolę.*

D GRANITOWE PIONY, PIONY NUTRALNE I PIONY KONTROLOWANE PIONY

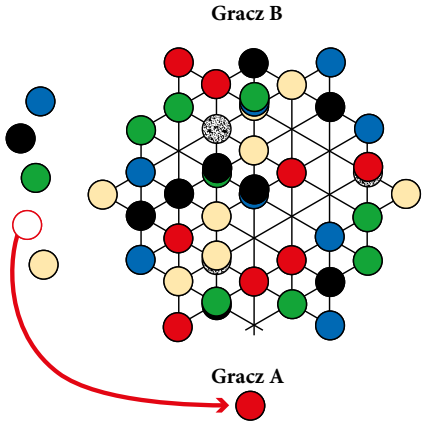
1/ Trzy granitowe piony należy traktować jak dżokery, tzn. każdy z nich może reprezentować pion dowolnego innego koloru. Granitowe piony są pasywne, co znaczy, że gracze nie mogą nimi poruszać bezpośrednio, ale tylko jako częścią stosu.

2/ Na początku gry wszystkie piony na planszy są neutralne. Nie należą do żadnego z graczy, dlatego obaj gracze mogą nimi poruszać (za wyjątkiem pasywnych granitowych pionów).

3/ W trakcie gry każdy gracz może przejąć kontrolę nad 2 kolorami. Gdy tylko gracz zadeklaruje przejęcie kontroli nad jednym z kolorów, piony tego koloru przestają być neutralne. Od tej chwili tylko gracz, który przejął nad nimi kontrolę, może nimi poruszać.

Uwaga! Pięć pionów leżących obok planszy służy do zaznaczania, które kolory zostały przejęte przez graczy. Piony te nigdy nie wchodzą do gry.

4/ Gracz może zadeklarować przejęcie kontroli nad kolorem w dowolnym momencie gry, ale tylko w swojej turze i tylko **przed wykonaniem swojego ruchu**. Aby zaznaczyć przejęcie kontroli, kładzie przed sobą pion w danym kolorze spośród pionów leżących obok planszy. (Zob. **Rysunek 2**).



Rysunek 2. *Gracz A przejmuje kontrolę nad czerwonym. Dokonuje tego przed wykonaniem ruchu, ponieważ gdy tylko poruszy pionem albo stosem, zaczyna się tura drugiego gracza. Przeciwnik może teraz przejąć kontrolę nad wybranym kolorem (przed wykonaniem swojego ruchu).*

5/ Gracz może przejąć kontrolę tylko nad 1 kolorem naraz, tj. nie może przejąć kontroli nad 2 kolorami w turze.

6/ Gdy obaj gracze przejmą kontrolę nad 2 kolorami, ostatni (piąty) kolor pozostaje neutralny. Do końca gry obaj gracze mogą poruszać pionami tego koloru.

E RUCH

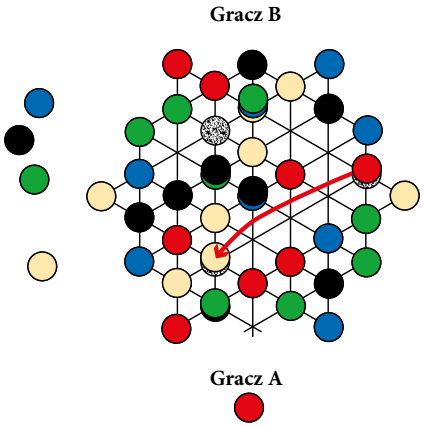
1/ Gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie. W każdej turze gracz musi poruszyć 1 pionem albo 1 stosem. Gracz może poruszyć dowolnym pionem albo stosem swojego albo neutralnego koloru.

2/ Stosy można przesuwać tylko jako całość. Pion na wierzchu stosu określa, czy stos należy do któregoś z graczy, czy jest neutralny.

3/ Każdy ruch (czy to neutralnym, czy swoim kolorem) musi zakończyć się na zajętym polu, tj. na innym pionie albo stosie. Ruch może odbywać się na sąsiednie zajęte pole albo na najbliższe zajęte pole w linii prostej, po pokonaniu 1 albo kilku pustych pól. Podczas ruchu nie można przeskakiwać innych pionów lub stosów.

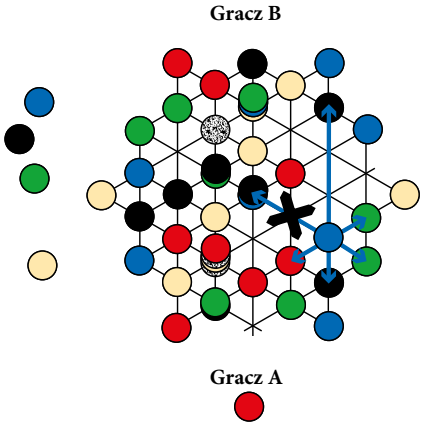
4/ Istnieje dodatkowa zasada dotycząca ruchu, która została opisana poniżej w sekcji **F. Zasada LYNGK**.

5/ Stos może składać się maksymalnie z 5 pionów. Główna zasada gry mówi, że w stosie nigdy nie mogą znaleźć się 2 lub więcej pionów tego samego koloru. Jednakże nie dotyczy to granitowych pionów, które mogą znaleźć się w 1 stosie nawet w większej liczbie. Tak jak wspomniano wcześniej, granitowe piony nie stanowią odrębnego koloru. Są dżokerami, które mogą zastąpić w stosie dowolny nieobecny kolor. (Zob. **Rysunek 3**).



Rysunek 3. *Gracz A tworzy stos z 4 pionów: 1 czerwonego, 1 beżowego i 2 granitowych (dżokerów). Może traktować granitowe piony jak 2 kolory nieznajdujące się w stosie: zielony i niebieski, niebieski i czarny albo czarny i zielony.*

6/ **Pojedynczy neutralny pion** (tj. w kolorze, który nie jest kontrolowany przez żadnego z graczy) może zostać przesunięty tylko na pole zajęte przez **pojedynczy** pion dowolnego innego koloru. Innymi słowy, może skoczyć na granitowego piona, piona w innym neutralnym kolorze albo na piona kontrolowanego przez dowolnego gracza. Pojedynczy neutralny pion nie może skoczyć na wierzch stosu. (Zob. **Rysunek 4**).



Rysunek 4. *Czerwone piony i stosy należą do gracza A. Pozostałe 4 kolory są neutralne. Podczas swojej tury gracz B może poruszyć dowolnym neutralnym pionem albo stosem z neutralnym pionem na wierzchu. Strzałki pokazują, jaki ruch może wykonać niebieskim pionem. Nie można umieścić go na czarnym stosie z 2 powodów: po pierwsze, w stosie znajduje się już niebieski pion, po drugie, stos jest wyższy niż neutralny pion.*

7/ **Stos, na którego wierzchu znajduje się neutralny pion**, może skoczyć na dowolny pojedynczy pion albo na stos co najwyżej tej samej wysokości. Nie może skoczyć na stos wyższy od siebie. Na przykład stos złożony z 2 pionów, na którego wierzchu znajduje się neutralny pion, może skoczyć na pojedynczy pion albo inny stos złożony z 2 pionów, ale już nie na stos złożony z 3 pionów.

8/ **Pojedynczy pion kontrolowanego koloru albo stos, na którego wierzchu znajduje się pion kontrolowanego koloru**, może skoczyć na dowolny inny pion albo stos. (Oczywiście przy założeniu że nowo powstały stos nie liczy więcej niż 5 pionów i wszystkie są różnych kolorów).

9/ Gdy gracz utworzy stos złożony z 5 pionów, na wierzchu którego znajduje się pion w kontrolowanym przez niego kolorze, zdejmuje stos z planszy i kładzie przed sobą. Taki stos jest wart 1 punkt na koniec gry. Gracze powinni umożliwić sobie wzajemną kontrolę liczby zdjętych stosów.

10/ Gdy gracz utworzy stos złożony z 5 pionów, na wierzchu którego znajduje się pion neutralny, wtedy stos pozostaje na planszy i na koniec gry nie zapewnia punktów żadnemu z graczy.

11/ Gracz nie może spasować, dopóki ma możliwość wykonania ruchu.

12/ Jeśli gracz nie może wykonać żadnego ruchu, drugi gracz wykonuje ruchy do momentu, aż nie może się poruszyć. W przypadku gdy gracz, który już spasował, zyskuje ponowną możliwość ruchu, musi z niej skorzystać.

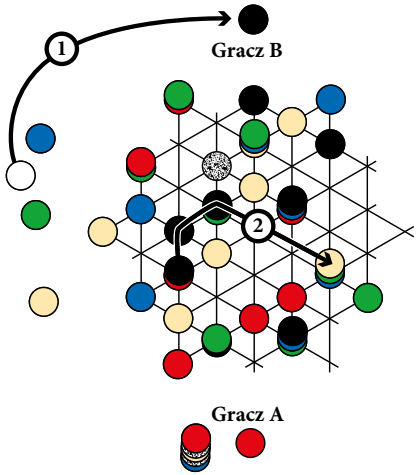
F ZASADA LYNGK – ZASADA PUNKTÓW POŚREDNICH

W tej sekcji określenie „element" oznacza zarówno pojedynczy pion, jak i stos. Zasada LYNGK odnosi się bowiem w równym stopniu do obu tych elementów.

1/ Gracz może zastosować zasadę LYNGK tylko podczas ruchu kontrolowanym przez siebie kolorem.

2/ Zasada LYNGK mówi, że elementy tego samego koloru są ze sobą połączone, ale tylko pod warunkiem, że mogą w standardowym ruchu do siebie potencjalnie dotrzeć. Dzięki tej zasadzie gracz może użyć elementów kontrolowanego przez siebie koloru, aby wykonać wielokrotny ruch, używając swoich elementów jako punktów pośrednich. Każdy gracz może korzystać tylko z sieci swoich połączeń.

3/ Stosowanie tej zasady w praktyce wygląda następująco: gracz przesuwa element w kontrolowanym przez siebie kolorze na pole zajmowane przez inny element w tym kolorze (ale nie kładzie go na nim). Jest to punkt pośredni, z którego element rusza w dalszą drogę zgodnie z zasadami (tj. na sąsiednie pole albo na pole w linii prostej po pokonaniu jednego lub kilku pustych pól). Jeśli element znajdzie się na polu zajętym przez inny element tego koloru, musi go traktować jako kolejny punkt pośredni i ponownie ruszyć dalej. Dzieje się tak do momentu, aż element znajdzie się na polu zajętym przez element innego koloru. Wtedy ruch elementu się kończy, a gracz kładzie go na elemencie zgodnie z zasadami. (Zob. **Rysunek 5**).



Rysunek 5. *Gracz A prowadzi jednym stosem składającym się z 5 pionów, ale gracz B ma szansę, żeby doprowadzić do (przynajmniej chwilowego) remisu. Najpierw przejmuje kontrolę nad czarnym (1), następnie wykonuje potrójny ruch (2) i tworzy stos składający się z 5 pionów. Aby wykonać taki wielokrotny ruch, wszystkie punkty pośrednie LYNGK muszą być w tym samym kontrolowanym kolorze (pamiętajmy, że gracze objęli na razie kontrolę nad 1 kolorem każdy).*

4/ Gracz nie może użyć granitowego elementu jako punktu pośredniego.

5/ Gracz nie może użyć tego samego punktu pośredniego kilkakrotnie w trakcie ruchu.

Uwaga! Stosując zasadę LYNGK, pamiętajcie, że kolor stosu jest definiowany przez kolor piona na jego wierzchu. Pozostałe kolory w stosie nie mają znaczenia.

G KONIEC GRY

1/ Gra kończy się, gdy gracze wykonają ostatni możliwy ruch. Zwycięzcą zostaje gracz z większą liczbą stosów zdjętych z planszy.

2/ W przypadku remisu zwycięża gracz z większą liczbą stosów (na planszy) złożonych z 4 pionów. Jeśli remis się utrzymuje, porównuje się liczbę stosów z 3 pionami itd.

3/ Jeśli nawet liczba pojedynczych pionów nie wyłoni zwycięzcy, gra kończy się zasłużonym remisem.

H WARIANT. STOSY ZŁOŻONE Z 6 PIONÓW

Wariant przeznaczony jest dla graczy, którzy dobrze opanowali grę w trybie podstawowym. Opiera się na zasadach gry standardowej, ale z uwzględnieniem zasady „nagłej śmierci", która sprawia, że czas rozgrywki ulega skróceniu. Mianowicie gracz, który utworzy stos złożony z 6 pionów różnych kolorów, natychmiast wygrywa grę. Bez odpowiedniego poziomu doświadczenia rozgrywka w tym wariancie może się skończyć przypadkowym zwycięstwem, którego gracz świadomie nie wypracował. I pomimo faktu, że początkowo tak właśnie miał wyglądać LYNGK, autorzy postanowili stworzyć grę bardziej wyważoną, a poniższe zasady zawrzeć w instrukcji jako wariant zaawansowany.

Rozgrywka toczy się według zasad standardowych, z następującymi zmianami:

1/ Stosy złożone z 5 pionów pozostają na planszy.

2/ Granitowe piony odgrywają podwójną rolę – nadal zastępują dowolny inny kolor, ale równocześnie stanowią odrębny szósty kolor.

Uwaga! Granitowe piony nadal pozostają pasywne. Gracze nie mogą przejąć kontroli nad granitowym kolorem ani poruszać granitowych elementów. Granitowe piony mogą być poruszane tylko jako część stosów.

3/ Oczywiście w celu utworzenia stosu złożonego z 6 pionów niezbędny jest co najmniej 1 granitowy pion. Taki pion staje się reprezentantem granitowego koloru. Ale, tak jak w grze podstawowej, pozostałe granitowe piony mogą zastępować w stosie inne brakujące kolory.

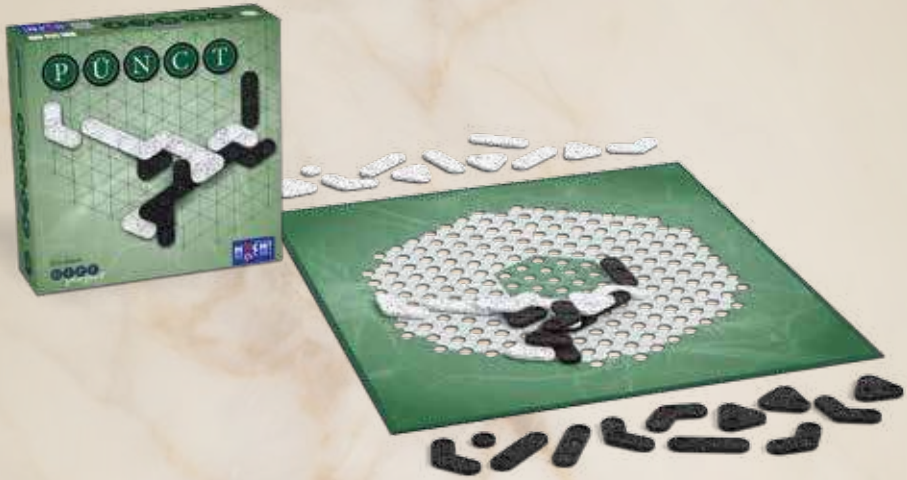
4/ Gracz, który utworzy stos złożony z 6 pionów, na wierzchu którego znajduje się pion w kontrolowanym przez niego kolorze, natychmiast wygrywa grę.

5/ Jeśli gracz utworzy stos złożony z 6 pionów, na wierzchu którego znajduje się neutralny pion, to nie zostaje zwycięzcą i gra toczy się dalej.

6/ Jeśli gracze nie mają już możliwości wykonania żadnego ruchu, a żaden z nich nie spełnił warunku zwycięstwa, to wygrywa gracz, który posiada więcej stosów złożonych z 5 pionów na planszy. W przypadku remisu należy porównać liczbę stosów złożonych z 4 pionów itd.

Dobrej zabawy!

GIPF project


PUNCT

DVONN

YINSH

LYNGK

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

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

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

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

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

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

HUCH! & friends