

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. ZËRTZ)
- 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 ivoeren, 1 blauw, 1 rood, 1 zwart en 1 groen) naast het speelbord. (Zie diagram 1)
- 3/ De spelers beslissen onderling wie begint.

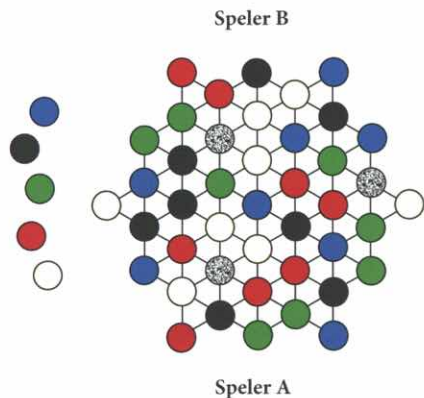


Diagram 1: willekeurige startpositie met 5 stukken naast het bord. De 5 kleuren zijn neutraal in het begin van het spel. (De willekeurige startpositie is voor beide spelers altijd neutraal omdat nog niet is geweten wie met welke kleuren zal spelen.)

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)

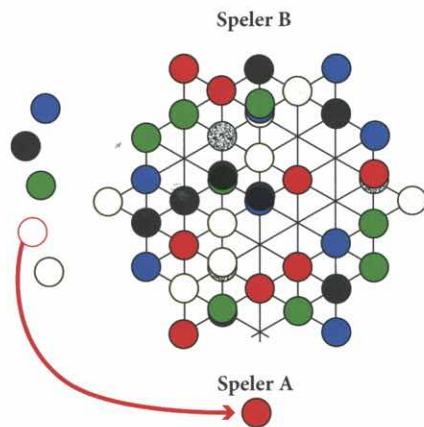


Diagram 2: speler A claimt rood. Hij doet dit vóór hij een stuk op het bord aanraakt. Immers, zodra hij een zet uitvoert is de tegenspeler aan de beurt, wat betekent dat de tegenspeler dan een kleur kan claimen (uiteraard vóór hij speelt).

- 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 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)

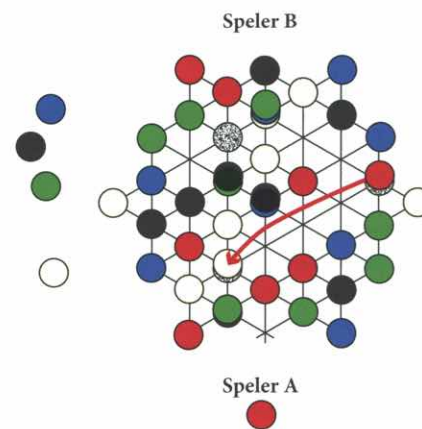


Diagram 3: speler A maakt een stapel van 4 stukken, bestaande uit 1 rood stuk, 1 ivoeren stuk en 2 jokers. Hij mag de jokers gebruiken als 2 kleuren die nog niet in de stapel zitten: groen/blauw, blauw/zwart en zwart/groen.

- 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)

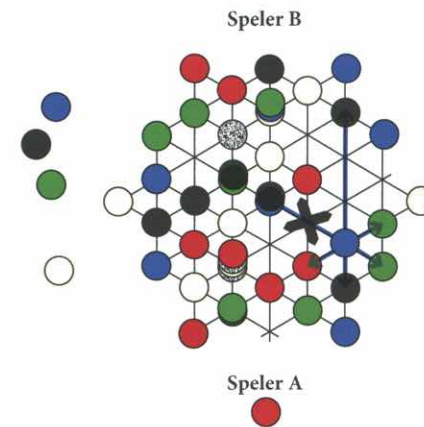


Diagram 4: de rode stukken en stapels zijn van speler A. De andere 4 kleuren zijn voorlopig nog neutraal. Speler B mag elk neutraal stuk of elke neutrale stapel kiezen om mee te spelen. De pijlen geven de mogelijke zetten aan met het blauwe stuk. Het stuk kan niet op de zwarte stapel gezet worden om 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)

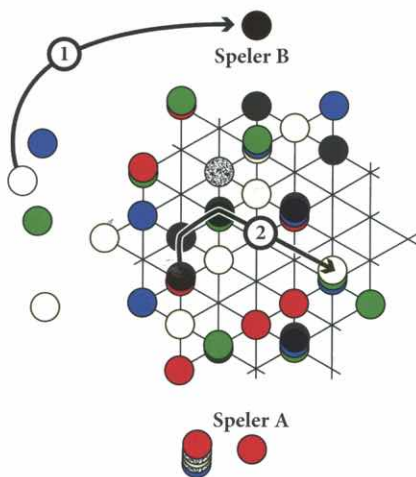


Diagram 5: speler A staat 1 stapel van 5 stukken voor, maar speler B kan de stand weer gelijk maken. Eerst claimt hij de zwarte kleur (1), dan doet hij een drievoudige zet (2) en maakt een stapel van 5 compleet. Om zo'n meervoudige zet uit te voeren, moeten alle LYNGK-punten van dezelfde geclaimde kleur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

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. ZERTZ)
- 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.

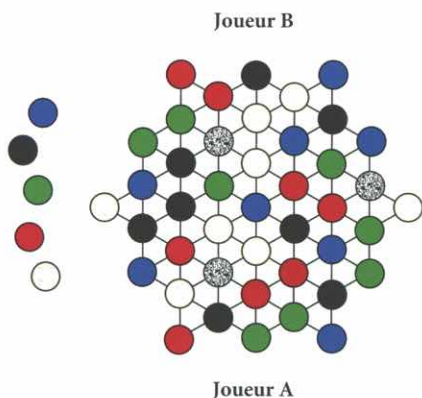


Schéma 1 : position de départ aléatoire avec 5 pièces à côté du plateau, qui représentent les 5 couleurs neutres en début de partie. Une position de départ aléatoire ne peut jamais avantager un joueur plutôt qu'un autre, puisqu'aucun d'entre eux ne sait encore quelles couleurs il va réclamer.

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'exception 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.)

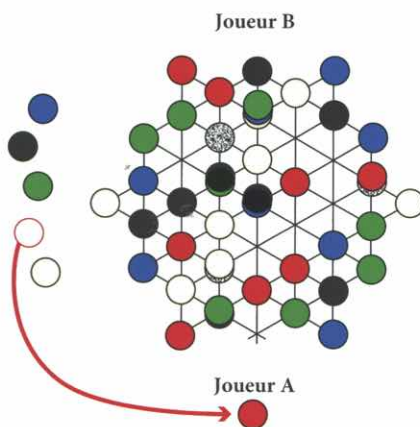


Schéma 2 : le joueur A réclame la couleur rouge. Il doit le faire avant de jouer son coup : dès qu'il aura déplacé une pièce ou une pile, ce sera au tour de son adversaire. Le joueur B peut ensuite réclamer une couleur s'il le désire (avant de jouer son coup, bien sûr).

- 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 (5^e) 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.)

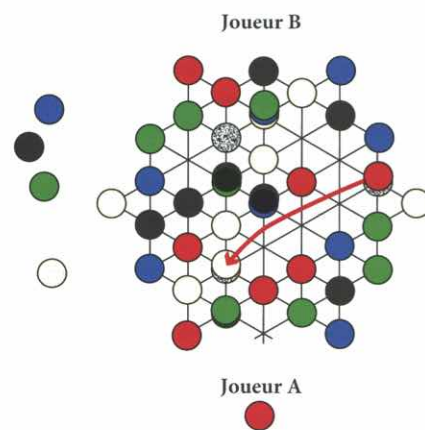


Schéma 3 : le joueur A forme une pile de 4 pièces – 1 pièce rouge, 1 pièce ivoire et deux jokers. Il peut utiliser les jokers pour représenter n'importe quelle combinaison de 2 couleurs qui ne sont pas dans la pile : vert/bleu, bleu/noir ou noir/vert.

- 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.)

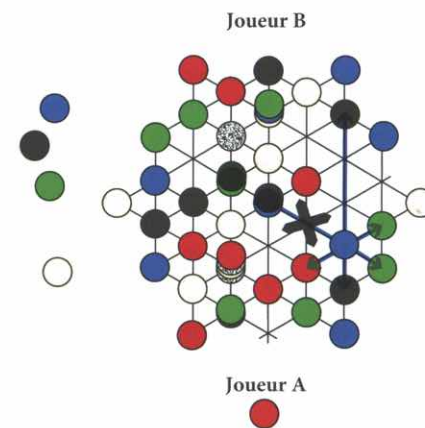


Schéma 4 : les pièces et les piles rouges appartiennent au joueur A. Les 4 autres couleurs sont encore neutres. À son tour, le joueur B peut déplacer n'importe quelle pièce neutre ou n'importe quelle pile avec une pièce neutre sur le dessus. Par exemple, les flèches indiquent les coups possibles avec 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.)

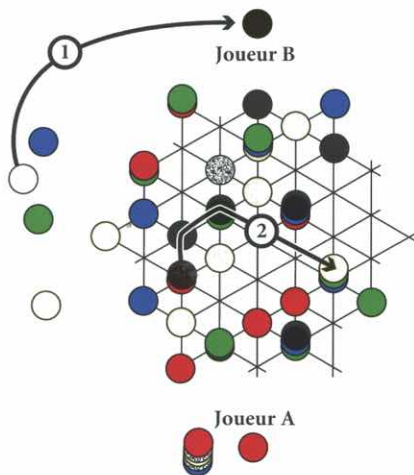


Schéma 5 : le joueur A mène par une pile de 5 pièces, mais le joueur B se retrouve devant la possibilité d'égaliser le score de son adversaire. Tout d'abord, il réclame la couleur noire (1) puis il joue un coup triple (2) et forme une pile de 5 pièces. Afin de jouer ce coup multiple, tous les points-LYNGK 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 PIÈCES

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 !