

Het eerste en centrale spel van GIPF project

Alvast een aanmoediging: GIPF is geen moeilijk spel om te leren.

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

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

INHOUD

- 1 speelbord
- 18 witte basisstukken
- 18 zwarte basisstukken
- 1 stoffen zakje
- 1 spelreglement

Het reglement bestaat uit 4 delen:

1. Basisspel

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

2. Standaardspel

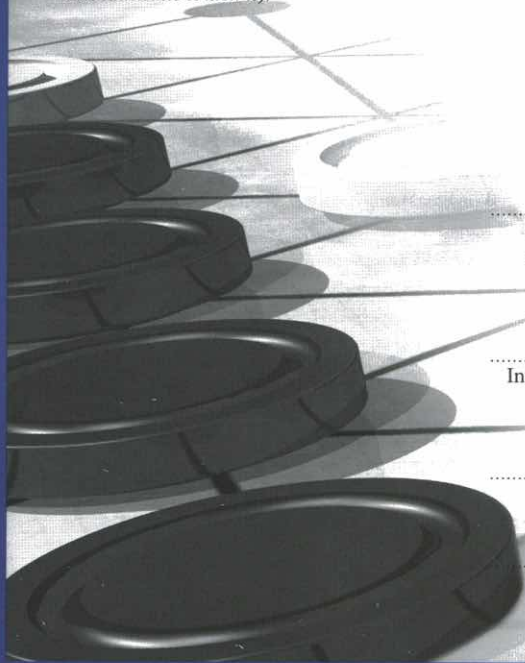
Introduceert GIPF in het spel, meer bepaald 2 op elkaar gestapelde basisstukken.

3. Toernooi-variant

De officiële toernooiversie, het echte spel.

4. Concept en mogelijkheden

Weidt uit over het project waarvan GIPF het centraal spel is.



Basisspel

1

A HET BORD

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

- 1/ Het bord telt **24 stippen**. Deze stippen maken geen deel uit van het speelveld. Zij dienen enkel om een stuk te positioneren alvorens het in het spel te duwen.
- 2/ Het centrale gedeelte van het bord is het speelveld dat bestaat uit **37 punten**. Enkel stukken die op een punt liggen, zijn in het spel.
- 3/ De lijnen geven aan in welke richting stukken kunnen verschoven worden.

B BEGIN VAN EEN PARTIJ

- 1/ De spelers beslissen onderling wie met wit speelt en wie met zwart. Wit begint.
- 2/ Het basisspel wordt gespeeld met slechts **15 stukken** per speler. (De overblijvende 3 stukken kunnen gebruikt worden om het verschil in sterkte tussen twee spelers in balans te brengen: de minder geoefende speler krijgt 1, 2 of 3 stukken meer.)
- 3/ Het bord ligt met de vouwlijn in de breedte tussen de spelers in. De kant met de letters gevolgd door het cijfer "1" ligt naar de wit-speler toe.
- 4/ De spelers beginnen het spel met elk 3 stukken op het bord. Deze stukken worden afwisselend (wit-zwart-wit...) op de hoekpunten geplaatst. Zij liggen dus in het speelveld. Dit is de beginopstelling. (Zie illustratie 1: de beginopstelling.)
- 5/ De spelers hebben elk 12 stukken die nog niet in het spel zijn. Stukken die niet in het spel zijn, worden hierna de **reserve** genoemd.

C DOEL

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

D EEN BEURT

De spelers spelen om de beurt. Men is verplicht om elke beurt één stuk in het spel te brengen. Een

beurt bestaat uit twee stappen: (1) men neemt een stuk uit zijn reserve en plaatst het op een stip naar keuze; (2) vervolgens duwt men het stuk in het speelveld.

In het bijzonder:

- 1/ Men legt een stuk altijd eerst op een zwarte stip (stap 1). Zolang een stuk op een stip ligt, is het nog niet in het spel. Daarom is het toegelaten het nog terug te nemen en te beslissen een andere zet uit te voeren.
- 2/ Vervolgens heeft men 2 mogelijkheden om stap 2 uit te voeren:
 - Men kan een stuk op een **vrij** punt duwen. Zodra een stuk in het speelveld is geduwd, kan men niet meer terug; de zet moet uitgevoerd worden.
 - Men kan een stuk ook op een reeds **bezet** punt duwen. In dit geval moet dat punt eerst vrijgemaakt worden: het stuk dat het punt bezet (ongeacht de kleur!) schuift één plaats op; indien ook dat punt reeds bezet is, schuift ook dat stuk één plaats op, enz. Vervolgens duwt men het nieuwe stuk in het speelveld, op het vrijgemaakte punt. (Zie illustraties 2a en 2b, resp. stap 1 en stap 2.) Let wel: alle stukken worden in één richting verschoven en het verdient aanbeveling om de stukken altijd één voor één te verplaatsen, te beginnen met het verste stuk in de rij. Van zodra een stuk in het speelveld is aangeraakt, moet de zet uitgevoerd worden.
- 3/ Men kan een stuk slechts één punt ver in het speelveld duwen, nooit twee of meer.
- 4/ Het is niet toegelaten om aan de andere kant een stuk uit het speelveld te duwen. Wanneer alle punten van een lijn bezet zijn, dan liggen de stukken in de richting van die lijn geblokkeerd. (Zie illustratie 3.)

E STUKKEN SLAAN

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

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

In het bijzonder:

- 1/ Men kan stukken van zichzelf slaan. De voorwaarde is dat men tenminste 4 stukken van de eigen kleur op één lijn heeft. Deze stukken worden weer aan de reserve toegevoegd.
- 2/ Wanneer er 4 stukken van één kleur op een lijn liggen en in het verlengde van deze rij liggen nog meer stukken, dan worden ook deze stukken geslagen, ongeacht hun kleur. Stukken van de eigen kleur gaan weer naar de reserve, stukken van de tegenspeler zijn definitief geslagen. (Let wel: een vrij punt onderbreekt een rij! Zie opnieuw illustraties 4a en 4b.)
- 3/ Men is verplicht om stukken van het bord te nemen zodra er 4 (of meer) stukken van één kleur op een rij liggen. Het is van geen belang wie de zet heeft uitgevoerd; de rij moet van het bord worden genomen door de speler die met die kleur speelt. (Zie illustraties 5a en 5b, resp. stap 1 en 2; Wit verplicht zwart om 5 stukken te slaan.)
- 4/ Het kan voorvallen dat er 2 rijen van 4 (of meer) stukken van dezelfde kleur op het bord liggen. Wanneer deze 2 rijen elkaar niet kruisen, dan moeten beide rijen van het bord genomen worden; wanneer de rijen elkaar wel kruisen, dan mag de speler die moet slaan kiezen welke rij hij van het bord neemt. (Zie illustratie 6; Zwart mag kiezen of hij de rij met 4 of met 5 stukken slaat.)
- 5/ Wanneer zich een spelsituatie voordoet waarin beide spelers stukken kunnen slaan, dan mag (moet) de speler die de situatie heeft veroorzaakt als eerste stukken van het bord nemen. (Zie illustratie 7; Wit heeft de zet uitgevoerd die wordt aangegeven met een pijltje; Wit mag dus als eerste stukken van het bord nemen en slaat 4 stukken van zichzelf en 1 stuk van Zwart; Zwart slaat enkel stukken van zichzelf. Indien Zwart deze zet had uitgevoerd - met een zwart

stuk uiteraard - dan had hij naast 4 zwarte stukken ook 2 witte kunnen slaan.)

Opmerking:

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

F EINDE

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

Opmerkingen:

- 1/ Men kan alleen winnen door stukken van de tegenspeler te slaan! Wie voortdurend probeert stukken van zichzelf te recupereren om de reserve op peil te houden, speelt zichzelf in de verdrukking. (Meer strategische tips in G. Strategie.)
- 2/ Een partij kan niet onbeslist eindigen. Het is altijd degene die als eerste geen stuk meer in het spel kan brengen, die verliest, zelfs al heeft ook de andere speler op dat moment geen stukken meer.
- 3/ Stukken in de reserve moeten ook voor de tegenspeler zichtbaar zijn. Bij voorkeur laat men ze gewoon naast het bord liggen.

G STRATEGIE

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

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

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

- 2/ Er is geen kant die je als de jouwe kunt of moet beschouwen. Dit laat je toe om je tegenspeler vanuit alle richtingen te belagen - maar je tegenspeler kan dat natuurlijk ook!
- 3/ Het spelen van GIPF begint met het inzicht dat stukken op het bord gevaarlijker zijn dan stukken in reserve. Immers, hoe meer stukken je op het bord hebt, hoe groter de kans dat je een stuk van je tegenspeler zal kunnen slaan. Probeer daarom het slaan van uitsluitend stukken van jezelf altijd zo lang mogelijk uit te stellen.
- 4/ Maak gebruik van de mogelijkheid om je tegenstander te verplichten stukken van zichzelf te slaan (uiteraard zonder daarbij zelf een stuk te verliezen). Zo verzwak je zijn stelling.

2 Standaardspel

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

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

Opmerking:

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

A BEGIN VAN EEN PARTIJ

De spelers beginnen met elk 18 basisstukken. De startpositie blijft onveranderd, maar de spelers

- 5/ Houd er rekening mee dat het slaan van stukken impliceert dat er punten vrijkomen. Hierdoor worden zetten mogelijk die voordien niet mogelijk waren. Probeer stukken te slaan op het moment dat de tegenspeler zo weinig mogelijk voordeel kan halen uit de openingen die erdoor ontstaan.
- 6/ Alleen in de eindfase is het belangrijk de reserve van de tegenspeler goed in het oog te houden. Niet zelden komt het aan op één stuk meer of minder.

Opmerking:

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

plaatsen nu 3 GIPF-stukken op het bord in plaats van 3 basisstukken. (Zie illustratie 1; GIPF-stukken i.p.v. basisstukken.)

B GIPF

- 1/ Het verschil tussen een basisstuk en een GIPF-stuk is dat men niet verplicht is om een GIPF-stuk te slaan. M.a.w. wanneer een GIPF-stuk (ongeacht van welke kleur!) deel uitmaakt van een rij die moet worden geslagen, dan mag de speler zelf beslissen of hij het GIPF-stuk al dan niet van het bord neemt. Meestal zal men GIPF van zichzelf op het bord laten staan en GIPF van de tegenstander slaan, maar elke partij doet zich situaties voor waarin het aangewezen is van deze regel af te wijken. (Zie illustratie 8; Wit slaat 3 witte basisstukken en 1 zwart basisstuk; waarschijnlijk zal Wit ook het zwarte GIPF-stuk slaan maar de twee witte GIPF-stukken op het bord laten.)
- 2/ Wanneer er twee rijen van 4 (of meer) stukken van dezelfde kleur elkaar kruisen en op het snijpunt ligt

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

Opmerking:

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

C EINDE

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

3 Toernooi-variant

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

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

- 1/ Er is geen beginopstelling; men begint met een leeg bord.
- 2/ Beide spelers zijn verplicht om hun eerste beurt te gebruiken om GIPF in het spel te brengen. Dit gebeurt op de normale manier: men plaatst een GIPF-stuk op een stip en duwt het vervolgens in het speelveld.
- 3/ Er wordt gespeeld met een onbepaald aantal GIPF-stukken. De spelers zijn volledig vrij om ook hun tweede, derde, vierde (enz.) beurt te benutten om meer GIPF in het spel te brengen.

4/ Van zodra een speler één basisstuk in het spel heeft gebracht, mag hij tijdens het verdere verloop geen GIPF-stuk meer aan het spel toevoegen. De tegenspeler mag dat nog wel, tot ook hij een eerste basisstuk in het spel brengt. (Ook tijdens deze aanloopfase wordt het beurtelings spelen zonder onderbreking toegepast.)

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

4 Concept en mogelijkheden

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

A CONCEPT

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

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

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

B MOGELIJKHEDEN

Sommigen zullen geneigd zijn te concluderen dat het GIPF project een te ingewikkelde en te vergezochte constructie is. Daarom benadrukken wij nogmaals dat de mogelijkheid om spellen te combineren niet meer

en niet minder is dan een optie. De kwaliteit van GIPF als afzonderlijk spel én van elk spel dat nog zal volgen, staat hoe dan ook voorop, los van de rest.

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

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

El primer y central juego del GIPF project

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

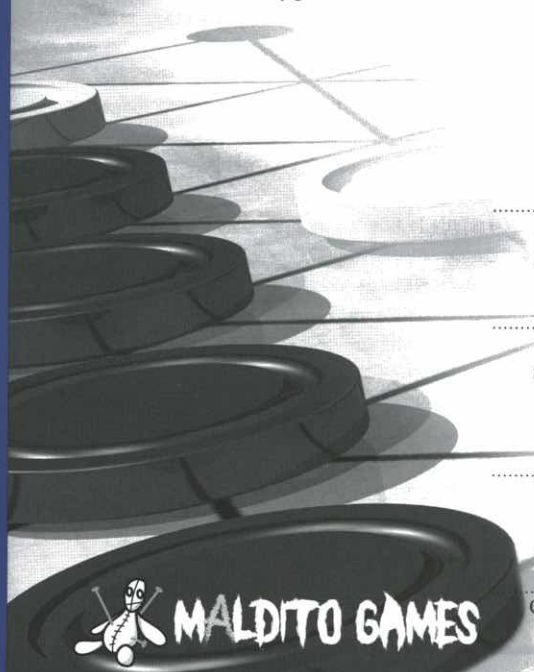
Consejo: Para facilitar el manejo de las fichas, colócalas en el tablero con el surco hacia arriba (tal y como se indica en la figura).

CONTENIDO

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

Las reglas están divididas en 4 partes:

- 1. Reglas básicas** ①
Esta parte explica cómo jugar a GIPF utilizando las fichas de la manera elemental.
- 2. Reglas Estándar** ②
Explica la versión estándar del juego e introduce "GIPF", es decir 2 fichas apiladas una sobre la otra.
- 3. Reglas de torneo** ③
La versión para jugadores expertos. El auténtico juego.
- 4. Concepto y posibilidades** ④
Contiene información sobre el proyecto en el que GIPF es el juego principal.



4

Concept and possibilities

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

A CONCEPT

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

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

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

B POSSIBILITIES

Maybe you will be tempted to conclude that the GIPF project is too complicated and too far-fetched a

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

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

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

Le premier jeu et le pivot du GIPF project

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

Prenez le temps de lire les règles. Vous découvrirez un jeu stimulant, aux possibilités illimitées.

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

CONTENU

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

Les règles sont divisées en 4 sections :

1. Les règles de base ①
Comment jouer à GIPF avec les pièces de base dans leur utilisation élémentaire.
2. Les règles standard ②
La version standard du jeu, et la présentation du « GIPF », c'est-à-dire deux pièces de base empilées.
3. Les règles de tournoi ③
La version pour joueurs avancés. Le « vrai » jeu.
4. Le concept et les possibilités ④
Contient des informations sur le projet dont GIPF est le jeu central.



Les règles de base

1

A LE PLATEAU

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

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

B DÉBUT D'UNE PARTIE

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

C BUT DU JEU

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

D UN TOUR

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

Particularités :

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

E PRENDRE DES PIÈCES

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

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

Particularités :

- 1/ Comme on doit mettre une pièce en jeu à chaque tour, l'on se doit de garder sa réserve « en vie ». Un joueur peut donc prendre ses propres pièces : il peut former une rangée de quatre de ses pièces et les replacer dans sa réserve.
- 2/ Quand 4 pièces d'une même couleur se trouvent alignées et que d'autres pièces se trouvent dans le prolongement de ces 4 pièces, celles-ci doivent aussi être prises, quelle que soit leur couleur. (Mais un point libre interrompt ce prolongement ! Voir à nouveau les illustrations 4a et 4b.)
- 3/ Dès que 4 pièces d'une même couleur forment une rangée, elles doivent être retirées du plateau. Peu importe qui provoque cette situation, c'est le joueur jouant la couleur des 4 pièces alignées qui doit les retirer. (Voir les illustrations 5a et 5b, qui illustrent les phase 1 et 2 : Blanc oblige Noir à remplacer 5 pièces dans sa réserve.)
- 4/ Il peut arriver que plusieurs rangées de 4 pièces (ou plus) d'une même couleur soient créées en même temps. Si ces rangées ne se croisent pas, elles doivent toutes être retirées ; si elles se croisent, le joueur qui joue cette couleur peut choisir laquelle retirer. (Voir l'illustration 6 : Noir peut choisir la rangée de 4 pièces ou celle de 5 pièces.)
- 5/ Si les deux joueurs doivent retirer des pièces au même moment, le joueur qui a créé cette situation le fait en premier. (Voir l'illustration 7 : Blanc a exécuté le coup indiqué par la flèche et peut donc retirer en premier des pièces du plateau. Il retire 4 pièces blanches et une noire ; Noir ne peut prendre que des pièces à lui. Si Noir avait créé la situation, il aurait pu prendre 4 noires et 2 blanches.)

Remarque :

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

F LA FIN DE LA PARTIE

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

Remarque :

- 1/ Ne perdez pas de vue le but du jeu – on peut seulement gagner en prenant les pièces de l'adversaire, et non pas en remplaçant continuellement ses propres pièces dans la réserve.
- 2/ Une nulle est impossible. Le premier joueur qui n'a plus de pièces perd la partie, même si l'autre joueur aurait également manqué de pièces à son tour.
- 3/ Les pièces de la réserve doivent toujours rester à la vue de l'adversaire. Placez-les à côté du plateau de jeu pour éviter toute équivoque.

G STRATÉGIE

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

- 1/ La règle la plus importante pour les joueurs débutants : **un coup commence toujours par le placement d'une pièce sur un rond** ! En appliquant cette règle lors de chaque coup, vous percevrez plus facilement les possibilités de mouvement des pièces. (Cette règle est également obligatoire en tournoi.)
- 2/ Le plateau ne comporte pas de côté qui soit le *vôtre*. Utilisez les occasions d'attaquer votre adversaire de tous les côtés, et gardez en tête que votre adversaire en fera de même.

- 3/ Jouer à GIPF commence en se disant que les pièces en jeu sont plus efficaces et dangereuses que les pièces en réserve. Essayez de garder le plus de vos pièces possible sur le plateau.
- 4/ Profitez des occasions de forcer votre adversaire à prendre ses propres pièces (sans en perdre une de votre couleur, bien sûr). Vous affaiblirez sa position dans l'espace de jeu, ce qui ouvre souvent de nouvelles voies d'attaque contre les pièces restantes.
- 5/ Gardez en tête que la prise de pièces libère un certain nombre de points de l'espace de jeu. Ceci créer de nouvelles (et dangereuses) ouvertures.
- 6/ C'est seulement en fin de partie qu'il est important de prêter attention à la réserve de l'adversaire. Vous découvrirez qu'une pièce de plus ou de moins en réserve peut s'avérer être un facteur de victoire décisif.

Remarque :

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

2 Les règles standard

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

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

Remarque :

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

A DÉBUT DU JEU

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

B GIPF

- 1/ Contrairement à une pièce de base, on n'est pas obligé de retirer une pièce GIPF (ni la vôtre, ni celle de votre adversaire). Autrement dit, si une pièce GIPF, quelle que soit sa couleur, se trouve dans une rangée de pièces qui doivent être retirées de l'espace de jeu, le joueur peut choisir entre retirer la pièce GIPF ou la laisser sur place. La situation la plus courante sera de laisser sa propre pièce GIPF sur le plateau et de retirer celle de l'adversaire, mais la stratégie vous dictera parfois d'agir autrement. (Voir l'illustration 8 : **Blanc retire 3 pièces de base blanches et 1 pièce de base noire ; il retirera aussi probablement la pièce GIPF noire mais laissera ses 2 pièces GIPF blanches sur le plateau.**)
- 2/ Si deux rangées de 4 pièces de même couleur se croisent et qu'une pièce GIPF se trouve à leur point d'intersection, le joueur décide s'il retire une seule rangée ou les deux : soit il retire une rangée et la pièce GIPF (il n'existe donc plus de deuxième rangée à retirer), soit il retire une rangée en laissant la pièce GIPF, et il doit alors retirer

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

Remarque :

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

3 Les règles de tournoi

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

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

- 1/ Il n'y a pas de position de départ. Les joueurs commencent à jouer avec le plateau vide. Chaque joueur comment la partie avec 18 pièces de bases chacun en réserve.
- 2/ Lors de leur premier, les joueurs sont obligés de mettre une pièce GIPF en jeu. Ceci se fait de la manière habituelle : il faut placer la pièce GIPF sur un rond, puis la pousser sur un point de l'espace de jeu.
- 3/ Les joueurs jouent avec un nombre indéfini de pièces GIPF. Ils sont totalement libres d'en mettre une en jeu lors de leur deuxième, troisième, quatrième tour, etc.

C LA FIN DE LA PARTIE

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

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

4 Le concept et les possibilités

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

A CONCEPT

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

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

B POSSIBILITÉS

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

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