Fred Horn

# FENIX

Regeln Rules Règles Regels

HUCH!

Inhalt
56 Spielsteine
1 Spielplan

# FENIX

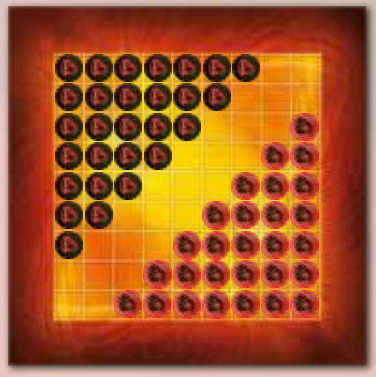
In FENIX treten zwei Armeen gegeneinander an. Im Kampf der beiden Könige, ihren Generälen und Soldaten, geht es um Leben und Tod. Doch FENIX ist anders, als andere Strategiespiele. Denn in FENIX hast du die Schlacht nicht automatisch verloren, wenn dein König geschlagen wurde. Warum? Der Phönix ist unsterblich. Verliert er sein Leben, folgt die Auferstehung aus der Asche und so beginnt der Zyklus von neuem. **Der König ist tot? Lang lebe der König!**

## Ziel des Spiels

Wenn du den gegnerischen König schlägst und sicherstellst, dass im Anschluss kein neuer König an dessen Stelle treten, gewinnst du das Spiel.

## Spielvorbereitung

Wählt eine Spielplanseite aus. Weißes Gitter: 9 x 9 Raster; schwarzes Gitter: 7 x 8 Raster. Legt den Spielplan in die Mitte des Tischs, so dass die Spitze eures Lagers zu euch zeigt. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und nimmt sich Spielsteine seiner Farbe. Im 9 x 9 Spiel hat jeder 28 Spielsteine, im 7 x 8 Spiel hat jeder 21 Spielsteine.
Platziert eure Steine auf eurer Seite des Spielplans, wie in der Abbildung gezeigt.



9 x 9 Raster

7 x 8 Raster

## Spielablauf

Spieler Rot beginnt. Danach machen beide Spieler jeweils abwechselnd einen Zug mit einem eigenen Spielstein. Wenn du in deinem Zug einen Stein berührst, musst du diesen Zug mit diesem Stein ausführen (Berührt, geführt).

### 1. Vorbereitung der Schlacht

Am Anfang der Partie hat jeder Spieler 28 Soldaten (bzw. 21 Soldaten) auf dem Spielfeld stehen. Bevor die eigentliche Schlacht beginnt, müssen beide Spieler 1 König und 3 Generäle ernennen.

- Die Soldaten bestehen aus einem einzelnen Stein.
- Generäle bestehen aus 2 übereinander gestapelten eigenen Steinen.
- Der König besteht aus drei übereinander gestapelten eigenen Steinen.

**Soldat**
**(1er Turm, Einzelstein)**

**General**
**(2er Turm)**

**König**
**(3er Turm)**

Wenn du an der Reihe bist nimmst du einen beliebigen deiner Steine und platzierst ihn auf einem anderen beliebigen eigenen Stein. Damit hast du einen General ernannt. Du kannst in deinem nächsten Zug einen weiteren Einzelstein auf diesem 2er Turm platzieren und erhältst einen 3er Turm – den König.
Auf diese Weise ernennen beide Spieler in den ersten fünf Zügen jeweils **1 König** (1 x 3er Turm), **3 Generäle** (3 x 2er Türme) in beliebiger Reihenfolge und auf 4 selbst gewählten Felder innerhalb der eigenen Startaufstellung. Am Ende der Phase „Vorbereitung der Schlacht“ haben beide Spieler zudem **19 Soldaten (9 x 9 Spiel)** oder **12 Soldaten (7 x 8 Spiel)** auf ihrer Hälfte des Spielplans platziert.

**Beispielaufstellung am Ende der Phase “Vorbereitung der Schlacht“ im 9 x 9 Spiel. Nachdem jeder Spieler 5 Züge gemacht hat, besitzen beide Spieler jeweils 1 König, 3 Generäle und 19 Soldaten**

**2. Schlacht der beiden Armeen:**
Im Anschluss an die Vorbereitungsphase beginnt die eigentliche Schlacht.
Wenn du an der Reihe bist, kannst du einen Zug mit einem deiner Steine machen. Du ziehst also entweder einen Soldaten ODER einen General ODER den König.

**Zugweite der Figuren:**
Die folgenden Zugweiten stellen die Grundzüge der Steine/Figuren dar.
Spielfiguren dürfen in ihrem Zug niemals auf einem bereits besetzten Feld landen.

### Zug eines Soldaten

**Soldaten bewegen sich jeweils um ein Feld orthogonal auf ein angrenzendes Feld**

### Zug eines Generals

**Generäle bewegen sich wie der Turm im Schach orthogonal entlang einer Linie**

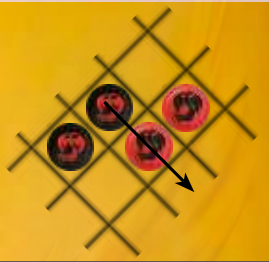
### Zug eines Königs

**Der König kann sich jeweils ein Feld in jede Richtung bewegen**

**Es besteht Schlagzwang: Wenn du in deinem Zug eine oder mehrere gegnerische Figuren schlagen kannst, musst du schlagen!**

**Soldaten** oder der **König** schlagen, indem Sie über einen gegnerischen Stein (Soldat, General oder König) springen, der auf einem **angrenzenden** Feld steht und anschließend auf dem dahinter angrenzenden Feld landen. Dieses Feld muss leer sein. Es darf also kein eigener oder gegnerischer Stein auf diesem Feld stehen. Es darf **nie mehr als ein Stein auf einmal übersprungen** (und damit geschlagen) werden, bevor der schlagende Stein wieder auf einem freien Feld landet. Soldaten schlagen ausschließlich orthogonal, Könige schlagen zusätzlich auch diagonal.

### Beispiel 1:
**Schwarzer Soldat schlägt Rot.**



Generäle schlagen ebenfalls, indem sie den zu schlagenden Stein überspringen. Vor und nach dem zu schlagenden Stein dürfen Generäle jedoch zudem freie Felder überspringen. Ein Spieler, der mit einem **General** schlägt kann also **frei wählen, wann er nach dem Überspringen eines gegnerischen Steins wieder auf einem freien Feld landet**. Er darf mit dem General so weit ziehen, wie er möchte; jedoch nur in gerader Linie (siehe Beispiel 2). Auch hier gilt: Es darf nie mehr als ein Stein auf einmal übersprungen (und damit geschlagen) werden, bevor der schlagende Stein wieder auf einem freien Feld landet.

### Beispiel 2:
**Roter General schlägt zwei schwarze Steine.**

Wenn ein Stein, der soeben einen gegnerischen Stein geschlagen hat, nach dem Landen auf einem freien Feld erneut einen gegnerischen Stein schlagen kann, so **muss** er dies tun (siehe Beispiel 2 + 3). Es besteht Schlagzwang. Ein Spieler **muss** mit seiner Spielfigur (Soldat, General oder König) also **so lange gegnerische Steine schlagen, bis keine Option mehr vorliegt, einen gegnerischen Stein zu schlagen.**

### Beispiel 3:
**Roter König schlägt Schwarz, landet auf einem freien Feld und kann direkt im Anschluss erneut Schlagen. Nach dem zweiten Schlagen entsteht eine neue Möglichkeit einen weiteren schwarzen Stein zu schlagen.**

**Beim Schlagen ist zu beachten, dass eine gegnerische Figur nur einmal übersprungen werden kann**. Wenn der schlagende Stein diese Figur in seinem Zug erneut erreicht, darf er sie **nicht mehr überspringen/schlagen.** Die geschlagene Figur fungiert stattdessen als Hindernis und der Zug endet.
Am Ende eines Zuges, in dem ein Spieler einen oder mehrere Figuren geschlagen hat, werden diese vom Spielbrett genommen. Danach ist der Gegner am Zug.

Wenn du in deinem Zug mehr als eine Option hast, einen oder mehrere gegnerische Figuren zu schlagen, musst du **die Option auswählen, in der am Ende deines Zugs die höhere Anzahl an gegnerischen Einzelsteinen geschlagen** werden. Ein König besteht aus drei Einzelsteinen, ein General aus zwei Einzelsteinen und ein Soldat aus einem Einzelstein.
Wenn in beiden Zugoptionen die gleiche Anzahl an Einzelsteinen geschlagen werden können, darfst du dich frei für eine der Zugoptionen entscheiden.

Wenn dein **Gegner in seinem Zug einen oder mehrere deiner Generäle schlägt,** darfst du in deinem **nächsten Zug** aus zwei Soldaten einen General bilden. Dazu ziehst du einen eigenen Einzelstein auf einen benachbarten eigenen Einzelstein. Du darfst in einem Zug lediglich **einen General** neu bilden. Einen neuen General bilden zählt als vollständiger Zug, du darfst in diesem Zug **nicht** zusätzlich noch eine andere Figur bewegen.
Wenn du in deinem Zug **keinen General bilden möchtest (oder kannst)** und stattdessen eine andere eigene Figur bewegst, verfällt die Option einen General zu bilden.

Wenn dein **Gegner in seinem Zug deinen König schlägt, musst** du versuchen, in deinem nächsten Zug den König neu zu erschaffen und auferstehen zu lassen. Dazu ziehst du einen Soldaten (1 Einzelstein) auf einen benachbarten General (2er Turm), um einen neuen König (3er Turm) zu bilden. Diese Aktion zählt als **vollständiger Zug**. Du darfst im Anschluss **keine weitere eigene Figur mehr bewegen und keinen General bilden**.
**Wenn dein König geschlagen wird und du es nicht direkt im Anschluss schaffst, einen neuen König zu bilden, verlierst du das Spiel.**

Wenn keiner der Spieler es schafft, am Ende des Spiels den gegnerischen König endgültig zu schlagen, geht das Spiel unentschieden aus.

Content
56 pieces
1 gameboard

# FENIX

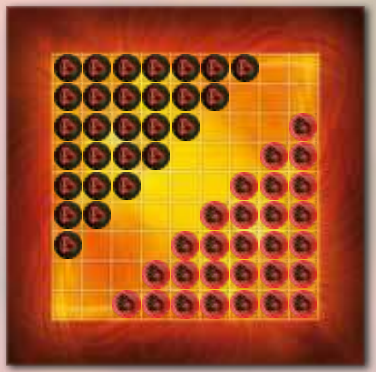
In FENIX two armies war against each other. It is a matter of life and death in the battle between the two kings, their Generals and Soldiers. But FENIX is different to other strategy games. Because in FENIX, you have not automatically lost the battle, if your King has been struck. Why? The phoenix is immortal. If he loses his life, he rises from the ashes once again and the cycle begins anew.
**The King is dead? Long live the King!**

## Aim of the game

If you strike the opponent's King and ensure that no new King can follow in his footsteps, then you win the game.

## Game set up

Choose one side of the game board. White grid: 9 x 9 spaces; black grid: 7 x 8 spaces. Place the game board in the centre of the table, so that the tip of your camp points in your direction. Each player chooses a colour and takes the game pieces of the corresponding colour. In the 9 x 9 game, each player has 28 game pieces, and in the 7 x 8 game, each player has 21 game pieces. Place your game pieces on your side of the game board, as illustrated.



9 x 9

7 x 8

## Playing the game

The red player begins. Subsequently, both players take it in turns to make a move with one of their own game pieces. If you touch a game piece on your move, you must make the move with this game piece (touch it, move it).

### 1. Preparing for battle

At the beginning of the game, each player has 28 soldiers (21 soldiers in the 7 x 8 game) standing on the game board. Before the actual battle begins, both players must designate 1 King and 3 Generals.

- Soldiers consist of one single game piece.
- Generals consist of 2 game pieces, stacked one on top of the other.
- The King consists of three game pieces, stacked one on top of the other.

**Soldier (stack of 1, single game piece)**

**General (stack of 2)**

**King (stack of 3)**

When it's your turn, take any one of your game pieces and place it on top of any other one of your game pieces. By doing so, you have designated a General. On your next turn, you can set another game piece on top of this stack of 2 and then have a stack of 3 – the King.
In this way and in the first 5 moves, both players each designate **1 King** (1x stack of 3), **3 Generals** (3x stacks of 2) in random order and on 4 spaces of their own choice, within their own starting formation. At the end of the phase "Preparing for battle", both players have also positioned **19 Soldiers (9 x 9 game) or 12 Soldiers (7 x 8 game)**, on their half of the game board.

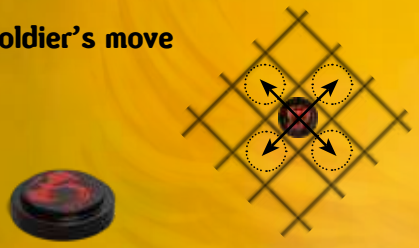
**Formation example at the end of the phase „Preparing for battle" in the 9 x 9 game. After each player has made 5 moves, both players each possess 1 King, 3 Generals and 19 Soldiers.**

## 2. Battle between the two armies

The actual battle begins after the preparation phase.
When it's your turn, you may make a move with one of your game pieces. Thus, you either move one Soldier OR one General OR the King.

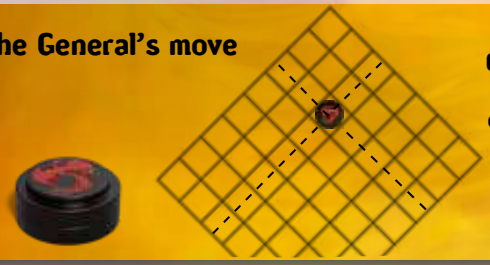
**Movement range of the figures:**
The following movement ranges show the basic moves of the tokens/game pieces.
Game pieces may not land on an already occupied space at any time during their move.

### Soldier's move



**Soldiers each move orthogonally one space on to an adjacent space**

### The General's move



**Generals move like the rook in chess orthogonally along a line**

### The King's move

**The King can move one space in any direction, thus moving like the King in chess**

**It is compulsory to strike: If you can strike one or more of your opponent's figures on your move, then you must do so!**

Soldiers or the King strike by jumping over the opponent's game piece (Soldier, General or King), which is standing on an adjacent space, and by landing on the adjacent space behind it. This space must be vacant. Thus, no game piece of your own or of your opponent may be standing on that space. You must never jump over more than one game piece at a time (thereby striking it), before the striking game piece lands on a vacant space again. Soldiers may only strike orthogonally, Kings also strike diagonally.

### Example 1:
**Black Soldier strikes red**

Generals also strike by jumping over the game piece they intend to strike. Generals may also jump over vacant spaces in front of and behind the piece to be struck. Thus, **a player striking with their General may choose when to land on a vacant space** again after jumping over their opponent's game piece. **They may advance as far as they wish with their General**; but only in a straight line (see example 2). The same rule applies here: No more than one game piece may be jumped over (and struck) at any one time, before the striking game piece lands on a vacant space again.

### Example 2:
**Red General strikes two black Soldiers**

If a game piece, which has just landed on a vacant space after striking an opponent's game piece, is able **to strike another piece of their opponent**, then they must do so (example 2 + example 3). It is compulsory to strike. A player **must continue to strike** their opponent's game pieces using their own figure (Soldier, General or King), **until no further options** to strike an opponent's game piece exist.

### Example 3:
**Red King strikes black, lands on a vacant space and can then directly strike again. Thus, red must strike. Again, after the second strike, a new opportunity arises to strike another black game piece. Thus, red must strike again**

When striking, it must be noted that the opponent's figure may only be jumped over once. If the striking game piece encounters this figure again on their move, they may not jump over/strike it again. Instead, **the figure already struck now becomes an obstacle and the turn ends**.
At the end of the turn on which a player has struck one or more figures, these are removed from the game board. The opponent now takes their turn.

If, on your turn, you have more than one option to strike one or more of your opponent's figures, then you must choose the option allowing you **to strike the highest number of your opponent's single game pieces**. A King consists of three single game pieces, a General consists of two single game pieces and a Soldier of one single piece.
If on both move options the same number of pieces can be struck in each option, then you are free to choose which option you prefer.

If your opponent strikes one or more of your Generals on their turn, you may use **your next turn to create a General out of two Soldiers**. To do this, move one of your own single game pieces onto a neighbouring single piece of your own. You may only create one new General per turn. Creating a new General forms one complete turn and you may not move any additional figures on that turn. If you do not create a new General on your turn but instead choose to move one of your other game pieces, you forfeit your option to create a General.

**If your opponent strikes your King on their turn, you must use your next turn to attempt to recreate and resurrect the King**. To do this, move a Soldier (1 single game piece) onto a neighbouring General (stack of 2), thus creating a new King (stack of 3). This action counts as one complete turn. Subsequently, you may not move any additional figures of your own and may not create a new General.
**If your King is struck and you are not able to create a new King immediately after, you lose the game.**

If, at the end of the game, none of the players succeeds in making the final strike to the opponent's King, the game ends in a draw.

Contenu
56 pièces
1 plateau du jeu

# FENIX

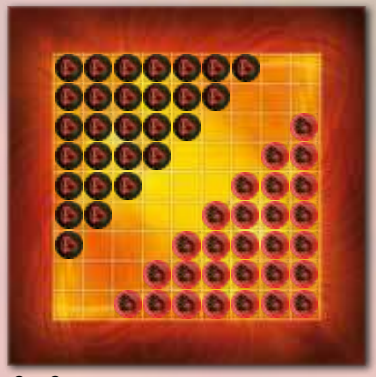
Dans FENIX, deux armées s'affrontent. La lutte entre les deux rois, leurs généraux et soldats est une question de vie ou de mort. Pourtant, FENIX est différent d'autres jeux de stratégie. Car dans FENIX, tu n'as pas forcément perdu la bataille si ton roi a été vaincu. Pourquoi ? Le phœnix est immortel. S'il perd la vie, il renaît de ses cendres et le cycle recommence. **Le roi est mort ? Vive le roi !**

## But du jeu

Si tu bats le roi adverse et si tu fais en sorte qu'aucun nouveau roi ne prenne ensuite sa place, tu gagnes la partie.

## Préparatifs

Choisissez un côté du plateau de jeu. Grille blanche : quadrillage 9 x 9 ; grille noire : quadrillage 7 x 8. Posez le plateau de jeu au centre de la table de manière à ce que la pointe de votre camp soit tournée vers vous. Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions de sa couleur. Dans une partie avec le quadrillage 9 x 9, chacun a 28 pions ; avec le quadrillage 7 x 8, chacun a 21 pions. Placez vos pions sur votre côté du plateau de jeu comme le montre l'illustration.



9 x 9

7 x 8

## Déroulement de la partie

Le joueur rouge commence. Ensuite, les deux joueurs jouent un coup avec l'un de leurs propres pions, à tour de rôle. Si tu touches un pion lorsque c'est ton tour, tu es obligé d'exécuter ton coup avec ce pion-là (touché = déplacé).

### 1. Préparation de la bataille

Au début de la partie, chaque joueur a **28 soldats** (7 x 8 quadrillage: 21 soldats) placés sur le plateau de jeu. Avant que la véritable bataille commence, les deux joueurs doivent nommer 1 roi et 3 généraux.

- Les soldats sont constitués d'un seul pion.
- Les généraux sont constitués de 2 pions de la même couleur empilés l'un sur l'autre.
- Le roi est constitué de trois pions de la même couleur empilés les uns sur les autres.

**Soldat (tour d'1 unité, un seul pion)**

**Général (tour de 2 unités)**

**Roi (tour de 3 unités)**

Lorsque c'est ton tour, tu prends n'importe lequel de tes pions et tu le places sur un autre de tes pions selon ton choix. Tu as ainsi nommé un général. Tu peux, lors de ton coup suivant, placer un autre pion sur cette tour de 2 unités et obtenir ainsi une tour de 3 unités : le roi.
Au cours de leurs cinq premiers tours, les deux joueurs nomment chacun de cette manière **1 roi** (1 x tour de 3) et **3 généraux** (3 x tour de 2), dans l'ordre qu'ils veulent, sur 4 cases de leur choix de leur installation de départ. À la fin de la phase de « préparation de la bataille », les deux joueurs ont en outre **19 soldats (avec le quadrillage 9 x 9)** ou **12 soldats (avec le quadrillage 7 x 8)** placés sur leur moitié du plateau de jeu.

**Exemple d'installation à la fin de la phase de « préparation de la bataille » pour une partie avec le quadrillage 9 x 9. Une fois que chaque joueur a joué ses 5 premiers coups, ils possèdent chacun 1 roi, 3 généraux et 19 soldats.**

## 2. Bataille des deux armées

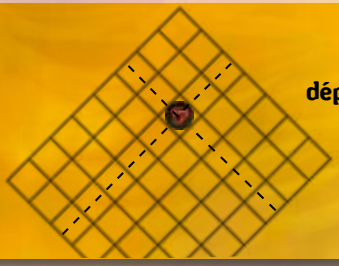
Après la phase de préparation, la vraie bataille commence. Lorsque c'est ton tour, tu peux jouer un coup avec l'un de tes pions. Tu déplaces donc SOIT un soldat, SOIT un général, SOIT le roi.

**Amplitude de mouvement des personnages :**
Ci-dessous sont illustrés des mouvements qui représentent les caractéristiques principales de déplacement des pions/personnages. Lors de leur déplacement, les pions ne peuvent jamais s'arrêter sur une case déjà occupée.

**déplacement d'un soldat**

**Les soldats se déplacent toujours d'une case pour aller sur une case voisine de manière orthogonale.**

**déplacement d'un général**



**Les généraux se déplacent de manière orthogonale en suivant une ligne, comme la tour aux échecs.**

**déplacement du roi**

**Le roi peut se déplacer d'une case dans n'importe quelle direction, comme le roi aux échecs.**

**La prise est obligatoire : si, lors de ton coup, tu peux vaincre un ou plusieurs personnages adverses, tu es obligé de le faire !**

Les soldats ou le roi prennent un pion en sautant par-dessus ce pion adverse (soldat, général ou roi) qui se trouve sur une case voisine et s'arrêtent ensuite sur la case située immédiatement derrière celle-ci. Cette dernière case doit être vide. Il ne doit donc pas y avoir de pion adverse sur celle-ci, ni l'un de ses propres pions. Le pion qui prend ne peut jamais sauter par-dessus (et ainsi vaincre) plusieurs pions à la fois avant de s'arrêter sur une case libre. Les soldats prennent exclusivement de manière orthogonale, les rois peuvent aussi prendre en diagonale.

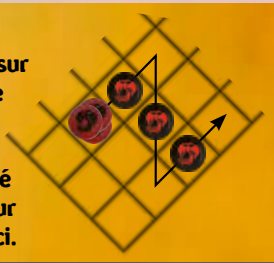
**Exemple 1 :**
**un soldat noir prend un rouge.**

Les généraux prennent également en sautant par-dessus le pion à vaincre. Les généraux peuvent cependant sauter également par-dessus des cases vides avant et après le pion à vaincre. **Un joueur qui prend avec un général est donc libre de choisir quand il s'arrête sur une case libre après avoir sauté par-dessus un pion adverse.** Il peut avancer avec son général aussi loin qu'il le souhaite, mais seulement en ligne droite (exemple 2). La règle suivante s'applique toutefois pour le général également : on ne peut jamais sauter par-dessus (et ainsi vaincre) plusieurs pions à la fois avant de s'arrêter sur une case libre.

**Exemple 2 :**
**un général rouge prend deux pions noirs.**

Si un pion qui vient juste de vaincre un pion adverse peut, après être arrivé sur une case vide, prendre à nouveau un pion adverse, il est obligé de le faire (exemple 2 + exemple 3). La prise est obligatoire. Un joueur doit donc, avec son pion (soldat, général ou roi), prendre des pions adverses jusqu'à ce qu'il n'ait plus la possibilité de le faire.

**Exemple 3 :**
**le roi rouge prend un pion noir, arrive sur une case vide et peut prendre un autre pion tout de suite après. Le joueur rouge est obligé de le faire. Après sa deuxième prise, il a encore la possibilité de prendre un autre pion noir. Le joueur rouge doit donc encore capturer celui-ci.**



Lors d‘une prise, il ne faut pas oublier que l‘on ne peut sauter qu‘une seule fois au-dessus d‘un pion adverse. Si le pion qui se déplace atteint à nouveau le pion adverse au cours du même coup, il ne peut plus sauter par-dessus/vaincre celui-ci. Le pion vaincu fait au contraire office d‘obstacle et le coup du joueur se termine.
À la fin d‘un coup au cours duquel un joueur a vaincu un ou plusieurs pions, ceux-ci sont enlevés du plateau de jeu. C‘est ensuite à l‘adversaire de jouer.

Si, au cours de ton coup, tu as plusieurs possibilités pour vaincre un ou plusieurs pions adverses, **tu dois choisir l‘option qui te permettra d‘avoir pris le plus grand nombre d‘unités adverses** à la fin de ton coup. Un roi compte pour trois unités, un général pour deux unités et un soldat pour une unité.
Si deux options différentes permettent de prendre le même nombre d‘unités adverses, tu es libre de choisir l‘une des deux options à réaliser lors de ton coup.

Si ton adversaire prend un ou plusieurs de tes généraux lors de son coup, tu peux, lors de ton coup suivant, **former un nouveau général à partir de deux soldats**. Pour ce faire, place l‘un de tes pions d‘une unité sur un pion voisin d‘une unité. Tu peux seulement former un nouveau général au cours de ton coup. Former un nouveau général compte pour un coup complet, tu ne peux donc pas déplacer en plus un pion au cours du même tour. Si tu ne souhaites pas utiliser ton coup pour former un général et si tu préfères déplacer un autre pion, la possibilité de former un nouveau général ne sera plus valable ensuite.

Si ton adversaire vainc ton roi lors de son coup, tu dois essayer, lors de ton coup suivant, de recréer ton roi, de le faire renaître. Pour ce faire, place un soldat (1 unité) sur un général voisin (tour de 2 unités) afin de former un nouveau roi (tour de 3 unités). Cette action compte pour un coup complet. Tu ne peux pas déplacer ensuite un autre de tes pions, ni former de nouveau général.
**Si ton roi est vaincu et que tu ne réussis pas tout de suite après à former un nouveau roi, tu perds la partie.**

Si aucun joueur ne parvient à vaincre définitivement le roi adverse à la fin de la partie, il n‘y a aucun vainqueur.

Inhoud
56 stenen
1 spelbord

# FENIX

In FENIX treden twee legers tegen elkaar aan. In het gevecht tussen de twee koningen, hun generaals en soldaten gaat het om leven en dood. Maar FENIX is anders dan andere strategiespellen. Want in FENIX heb je het gevecht nog niet verloren als je koning wordt geslagen. Waarom? De feniks is onsterfelijk. Als hij het leven laat, herrijst hij uit de as en begint de kringloop opnieuw. **De koning is dood? Lang leve de koning!**

## Doel van het spel

Als je de koning van je tegenstander slaat en ervoor zorgt dat vervolgens geen nieuwe koning zijn plaats kan innemen, heb je het spel gewonnen.

## Voorbereiding

Kies een kant van het speelbord. Wit raster: 9 x 9 velden, zwart raster: 7 x 8 velden.
Leg het speelbord zo in het midden van de tafel dat de hoek met je eigen leger naar je toe wijst. Elke speler kiest zijn kleur en pakt de stenen van zijn kleur.
In het spel 9 x 9 heeft elke speler 28 stenen, in het spel 7 x 8 heeft elke speler 21 stenen. Plaats je stenen op jouw kant van het speelbord, zoals op de afbeelding te zien is.

9 x 9

7 x 8

## Het spel zelf

De rode speler begint. Daarna doen beide spelers om de beurt een zet met een van hun eigen stenen. Als je tijdens je beurt een stuk aanraakt, moet je je zet met dit stuk uitvoeren (aanraken is zetten).

### 1. Voorbereiding op het gevecht

Aan het begin van de partij heeft iedere speler **28 soldaten** (9 x 9 spelbord: 21 soldaten) op het speelbord staan. Voor het gevecht kan beginnen, moeten beide spelers 1 koning en 3 generaals benoemen.

- De soldaten bestaan uit een enkele steen.
- Generaals bestaan uit 2 opeengestapelde eigen stenen.
- De koning bestaat uit 3 opeengestapelde eigen stenen.

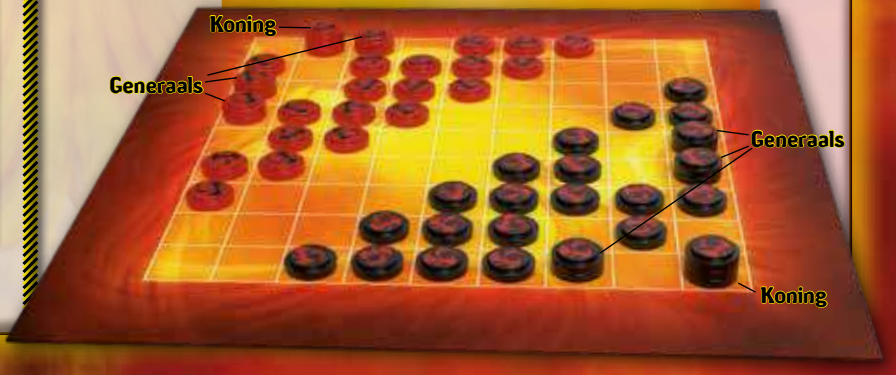
**Soldaat (toren van 1, enkele steen)**

**Generaal (toren van 2)**

**Koning (toren van 3)**

Als je aan de beurt bent, pak je een willekeurige steen en plaats je deze op een willekeurige andere steen van je eigen stenen. Nu heb je een generaal benoemd. Je mag tijdens je volgende beurt nog een enkele steen op die toren van 2 plaatsen; nu heb je een toren van 3, de koning.
Op die manier benoemen beide spelers in de eerste vijf beurten telkens **1 koning** (1 toren van 3) en **3 generaals** (3 torens van 2) in willekeurige volgorde, staande op 4 velden naar keuze binnen de eigen startopstelling. Aan het einde van de fase „Voorbereiding op het gevecht“ hebben beide spelers bovendien **19 soldaten (spel 9 x 9) of 12 soldaten (spel 7 x 8)** op hun eigen helft van het speelbord staan.

**Voorbeeldopstelling aan het einde van de fase „Voorbereiding op het gevecht“ in een spel 9 x 9. Nadat beide spelers 5 zetten hebben gedaan, heeft elke speler nu 1 koning, 3 generaals en 19 soldaten**



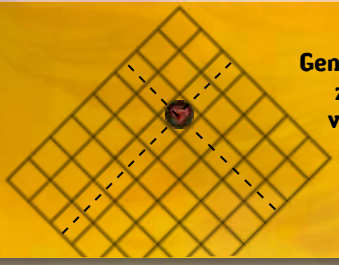
**2. Het gevecht tussen de twee legers:**
In aansluiting op de voorbereidende fase begint het gevecht zelf. Als je aan de beurt bent, kun je een zet met een van je eigen stukken doen. Je verplaatst dus een soldaat OF een generaal OF de koning.

**Loop van de stukken:**
Hierna volgen de basisbewegingen van de stukken. Stukken mogen tijdens een zet nooit op een veld terechtkomen waar al een ander stuk staat.

### Zet van een soldaat

**Soldaten verplaatsen zich altijd één veld recht naar een aangrenzend veld**

### Zet van een generaal



**Generaals verplaatsen zich zoals de toren van een schaakspel in een rechte lijn.**

### Zet van een koning

**De koning mag zich één veld in iedere richting verplaatsen en loopt dus net zoals de koning van een schaakspel.**

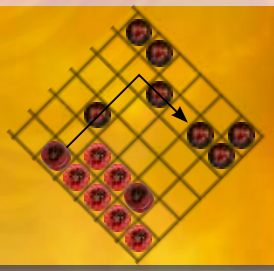
**Slaan is verplicht: als je tijdens je beurt een of meerdere stukken van je tegenstander kunt slaan, moet je dit doen!**

Je kunt met je soldaten en je koning slaan door over een stuk (soldaat, generaal of koning) van de tegenstander heen te springen dat op een aangrenzend veld staat, en vervolgens op het aangrenzende veld daarachter terecht te komen. Dit veld moet leeg zijn. Op dit veld mag dus noch een eigen stuk noch een stuk van de tegenstander staan. Je mag nooit over meer dan één stuk tegelijk heen springen (en dus nooit meer dan één stuk slaan), voordat het slaande stuk weer op een vrij veld terechtkomt. Soldaten slaan uitsluitend recht, koningen slaan daarnaast ook diagonaal.

### Voorbeeld 1:
**zwarte soldaat slaat rood. end un blanc.**

Ook generaals slaan andere stukken door over deze heen te springen. Maar voor en achter het stuk dat ze willen slaan mogen de generaals nog over andere vrije velden heen springen. **Een speler die met een generaal gaat slaan, mag dus kiezen waar hij, nadat hij over een stuk van de tegenstander heen is gesprongen, weer op een vrij veld landt.** De speler mag zijn generaal dus zo ver verplaatsen als hij wil, maar alleen in een rechte lijn (zie voorbeeld 2). Ook daarbij geldt: je mag nooit over meer dan één stuk tegelijk heen springen (en dus nooit meer dan één stuk slaan), voordat het slaande stuk weer op een vrij veld terechtkomt.

### Voorbeeld 2:
**rode generaal slaat twee zwarte stukken.**



Als een stuk, dat zonet een stuk van de tegenstander heeft geslagen, na de landing op een vrij veld weer een stuk van de tegenstander kan slaan, moet de speler dit doen (voorbeeld 2 + voorbeeld 3). Slaan is verplicht. Een speler moet met zijn stuk (soldaat, generaal of koning) dus net zo lang stukken van de tegenstander slaan tot er geen mogelijkheid meer is om een stuk van de tegenstander te slaan.

### Voorbeeld 3:
**rode koning slaat zwart, komt op een vrij veld terecht en kan vervolgens opnieuw een stuk slaan. Rood moet dus slaan. Ook na de tweede slag ontstaat weer een mogelijkheid om een zwart stuk te slaan. Rood moet dus opnieuw slaan.**

Let er bij het slaan op dat je slechts één keer over een stuk van je tegenstander heen kunt springen. Als het slaande stuk tijdens zijn beurt een al geslagen stuk opnieuw bereikt, mag het er niet nog een keer overheen springen/slaan. Het geslagen stuk fungeert als een obstakel en de zet is voorbij. Aan het einde van een zet waarin een speler een of meerdere stukken heeft geslagen, worden deze van het speelbord verwijderd. Dan is de tegenstander aan de beurt.

Als je tijdens je beurt meer dan één mogelijkheid hebt om een of meerdere stukken van je tegenstander te slaan, moet je die optie kiezen waarbij je aan het einde van je beurt het **grootst aantal enkele stenen van je tegenstander hebt geslagen**. Een koning bestaat uit drie enkele stenen, een generaal uit twee enkele stenen en een soldaat uit een enkele steen.
Als je in beide opties voor je zet hetzelfde aantal enkele stenen kunt slaan, mag je vrij voor de een of andere optie kiezen.

Als je tegenstander tijdens zijn beurt een of meer van je generaals slaat, mag je tijdens je volgende beurt van twee soldaten een generaal maken. Daarvoor verplaats je een van je eigen enkele stenen op een nevenliggende eigen steen. Je mag tijdens een zet slechts één nieuwe generaal vormen. Het vormen van een nieuwe generaal telt als een volledige beurt; je mag tijdens deze beurt niet nog een ander stuk verplaatsen. Als je tijdens je beurt geen generaal wilt vormen en in plaats daarvan een ander stuk gaat verplaatsen, vervalt de optie om een generaal te vormen.

Als je tegenstander tijdens zijn beurt je koning slaat, moet je proberen tijdens je volgende beurt een nieuwe koning te creëren en hem te laten herrijzen. Daarvoor verplaats je een soldaat (1 enkele steen) op een aangrenzende generaal (toren van 2) om een nieuwe koning (toren van 3) te vormen. Deze actie telt als een volledige beurt. Je mag vervolgens geen van je eigen stukken meer verplaatsen en geen generaal vormen.
**Als je koning wordt geslagen en je niet onmiddellijk daarna erin slaagt een nieuwe koning te vormen, heb je het spel verloren.**

Als geen van de spelers erin slaagt aan het einde van het spel de koning van de tegenstander voorgoed te slaan, eindigt het spel met gelijke stand.

# GIPF project

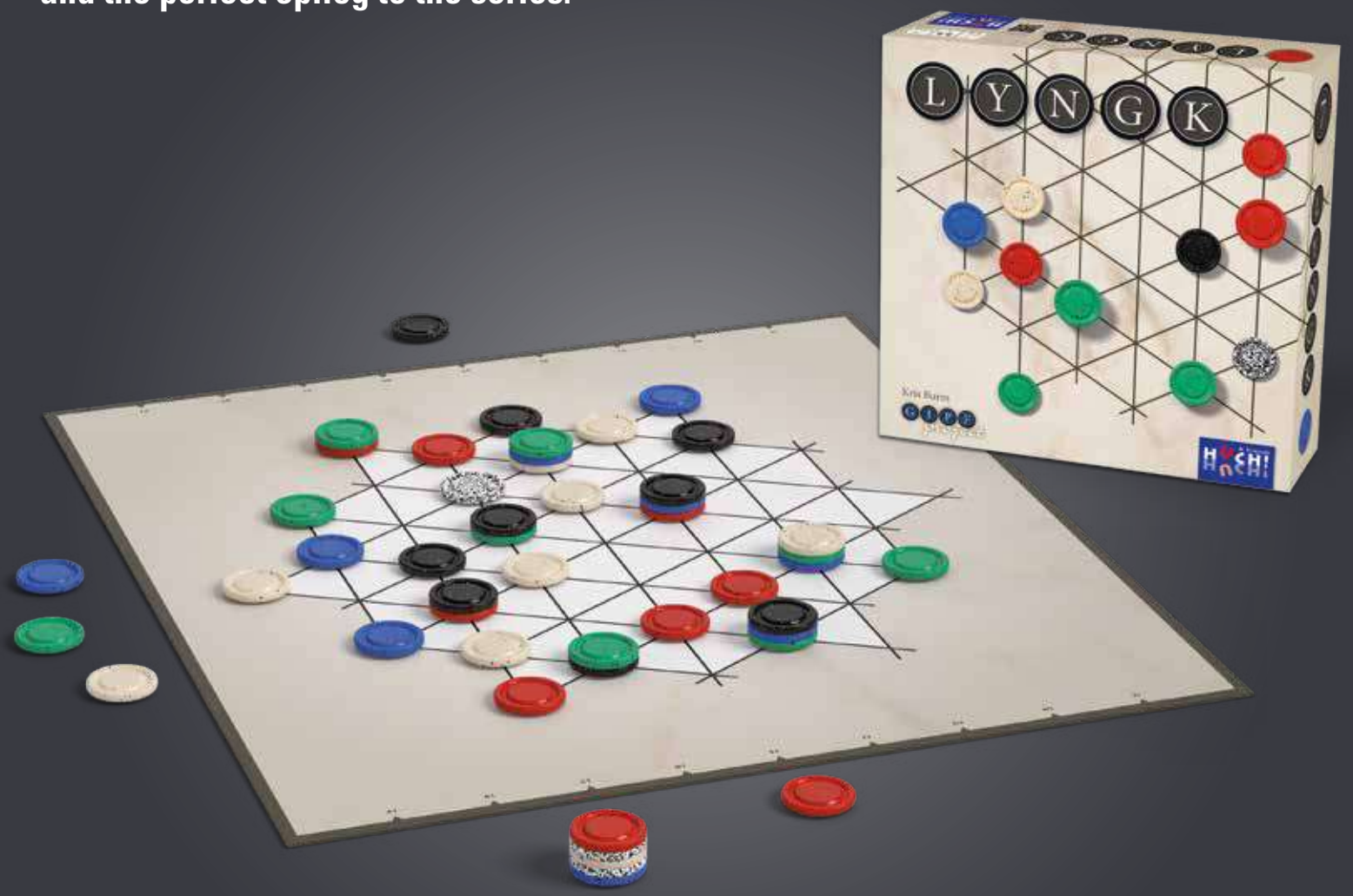
**The GIPF project looks back on an impressive history. It all began with the GIPF game. This first game has been the name-giver and central element of GIPF project and started a composition of six independent games all of which harmoniously fit within GIPF project.**

**Inventor:** Kris Burm

**GIPF:** 879 417 | **TZAAR:** 879 530 | **ZERTZ:** 879 547 | **DVONN:** 879 813 | **PÜNCT:** 879 820 | **YINSH:** 879 424

# LYNGK

**LYNGK is the synthesis of the first 6 games of the GIPF project and the perfect epilog to the series.**




**Inventor:** Kris Burm | **LYNK:** 879 837

Sonder Preis 2017 | inno SPIEL 2017 nominiert | 13 - 99 | 2 | 30 - 60 min

Author: Fred Horn
3D: Andreas Resch
Design: HUCH!
Product manager: Simon Hopp

Translations:
English, French: Birgit Irgang
Netherlands: Susanne Bonn

© 2019 HUCH!
www.hutter-trade.com

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

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention !** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.