

Z È R T Z



<i>Deutsch</i>	3
<i>English</i>	7
<i>Français</i>	11
<i>Italiano</i>	15
<i>Nederlands</i>	19
<i>Español</i>	23
<i>Polski</i>	27

Kris Burm



Ein Spiel um taktische Opfer.

Das dritte Spiel des GIPF project. Für 2 Spieler.

Seltsam ...

Ein Spielfeld, das immer kleiner wird, und 2 Spieler, die mit denselben Kugeln spielen ...

Daran muss man sich erst einmal gewöhnen. Aber schon bald werdet ihr dieses Spiel beherrschen. Spielt die richtige Kugel zur richtigen Zeit an der richtigen Stelle und ihr werdet eurem Gegner überlegen sein!

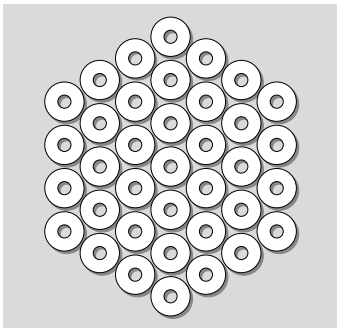


Abbildung 1: Das Spielfeld zu Beginn des Spiels.

A INHALT

- 6 weiße Kugeln
- 8 graue Kugeln
- 10 schwarze Kugeln
- 49 Ringe
- 1 Beutel
- Diese Spielregel

B ZIEL DES SPIELS

- Ziel ist es, eine der 4 Siegbedingungen zu erfüllen. Gewinner ist der Spieler, der als Erster die entsprechende Anzahl Kugeln gesammelt hat, und zwar:
- entweder 3 Kugeln pro Farbe
 - oder 4 weiße Kugeln
 - oder 5 graue Kugeln
 - oder 6 schwarze Kugeln.

C SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel enthält 49 Ringe. Für das Basisspiel benötigt ihr nur 37 Ringe, die restlichen 12 Ringe legt ihr vorerst beiseite. Sobald ihr jedoch die grundlegenden Strategien beherrscht, könnt ihr diese zusätzlichen Ringe benutzen, um ZÈRTZ auf einem größeren Spielfeld zu spielen. Weitere Informationen findet ihr in **Kapitel H: Erweitertes Spielfeld**.

- 1/ Legt aus den 37 Ringen ein sechseckiges Spielfeld (siehe Abb. 1).
- 2/ Die 6 weißen, 8 grauen und 10 schwarzen Kugeln bilden den gemeinsamen Vorrat. Legt den Vorrat für beide Spieler gut erreichbar neben das Spielfeld.
- 3/ Der jüngere Spieler beginnt.

D SPIELVERLAUF

Wer am Zug ist, führt eine von zwei Möglichkeiten aus.

- 1 /Der Spieler legt eine Kugel auf einen Ring und entfernt einen anderen Ring.
- 2/ Der Spieler schlägt eine oder mehrere Kugeln. Hat der Spieler eine der beiden Möglichkeiten ausgeführt, ist sein Gegner an der Reihe.

Anmerkung: Beide Spieler spielen mit allen Kugeln. Es gibt keine Spielerfarben. Die Farben spielen nur bei der Feststellung des Siegers eine Rolle.

Möglichkeit 1: Legen einer Kugel

1/ Wer an der Reihe ist, wählt eine beliebige Kugel aus dem Vorrat und legt sie auf einen Ring auf dem Spielfeld, der noch keine Kugel trägt. Nachdem der Spieler die Kugel gelegt hat, muss er einen Ring, auf dem keine Kugel liegt, vom Spielfeld entfernen. Dieser Ring muss am Rand des Spielfeldes liegen oder sich so herauschieben lassen, dass dabei kein anderer Ring verschoben wird.

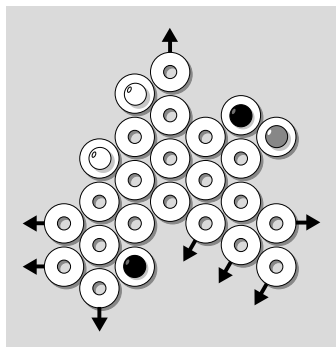


Abbildung 2: Nur die mit einem Pfeil gekennzeichneten Ringe dürfen entfernt werden.

2/ Das Legen einer Kugel und das Entfernen eines Ringes bilden zusammen einen Zug. Wer an der Reihe ist, muss **immer beide Teilzüge** durchführen. Sollte nach dem Legen einer Kugel jedoch kein Ring am Rand mehr frei sein, kann der Spieler auch keinen Ring entfernen.

Tipp: Die vom Spielfeld entfernten Ringe können als Halter für geschlagene Kugeln genutzt werden.

Möglichkeit 2: Schlagen einer Kugel

1/ **Es besteht Schlagzwang:** Wer an der Reihe ist und eine Kugel schlagen kann, muss dies auch tun.

2/ Eine Kugel wird geschlagen, indem der Spieler mit einer anderen Kugel darüberspringt. Dazu müssen die Kugel, die geschlagen werden soll, und die Kugel, mit der der Spieler springen möchte,

nebeneinander liegen. Der Ring hinter der zu schlagenden Kugel muss frei sein.

3/ Die Farbe der Kugeln spielt für das Schlagen keine Rolle. Es ist auch nicht wichtig, welcher Spieler die betreffenden Kugeln ursprünglich gelegt hat.

4/ Wenn nach dem Schlagen einer Kugel die Möglichkeit besteht, mit derselben Kugel eine weitere Kugel zu schlagen, muss der Spieler das tun. Jede neue Möglichkeit, diese Kugel zum Schlagen einzusetzen, muss genutzt werden. Sollte es gleichzeitig mehrere Möglichkeiten geben, muss der Spieler sich für eine entscheiden.

5/ Nach dem Schlagen einer Kugel darf der Spieler zum weiteren Schlagen eine neue Richtung wählen.

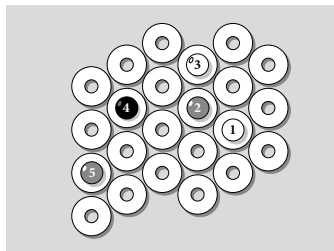


Abbildung 3: Die Pfeile zeigen die verschiedenen Möglichkeiten zu schlagen:

1 → 2 und 3

1 → 2, 4 und 5

2 → 1

3 → 2 und 1

6/ Der Spieler, der eine Kugel geschlagen hat, nimmt sie vom Spielfeld und legt sie vor sich auf einen bereits entfernten Ring.

7/ Unabhängig von der Anzahl der Kugeln, die entfernt wurden, zählt das Schlagen von Kugeln als ein Zug. **Nach dem Schlagen wird kein Ring vom Spiel entfernt!**

E ISOLIEREN VON KUGELN

1/ Durch das Entfernen von Ringen kann es passieren, dass ein oder mehrere Ringe vom Spielfeld abgetrennt werden. Sollten sich Kugeln auf diesen Ringen befinden, darf der Spieler, der die Ringe isoliert hat, sie als geschlagen vor sich ablegen. Die betroffenen Ringe werden entfernt. Allerdings

dürfen die Kugeln nur als geschlagen betrachtet und entfernt werden, wenn jeder der isolierten Ringe eine Kugel trägt, also kein freier Ring dabei ist. Andernfalls bleiben die isolierten Ringe und Kugeln im Spiel.

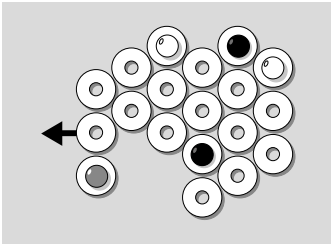


Abbildung 4: Wenn ein Spieler den gekennzeichneten Ring entfernt, gewinnt er die Kugel auf dem isolierten Ring.

- 2/ Es ist erlaubt, innerhalb eines Zuges eine Kugel auf den letzten freien Ring einer bereits isolierten Gruppe zu legen, um dann die Kugeln dieser Gruppe als geschlagen vor sich abzulegen. Durch Isolation verursachtes Schlagen ist also das Ergebnis des Legens einer Kugel und kein eigenständiger Zug.

F SPIELENDEN

- 1/ Das Spiel endet, wenn es einem Spieler gelingt, eine der Siegbedingungen zu erfüllen, also eine der folgenden Kombinationen zu sammeln: entweder 3 Kugeln pro Farbe oder 4 weiße Kugeln oder 5 graue Kugeln oder 6 schwarze Kugeln. Dieser Spieler gewinnt.

G BESONDERHEITEN

- 1/ Sind alle Kugeln aus dem Vorrat verbraucht, ohne dass ein Sieger feststeht, werden die bereits geschlagenen Kugeln wieder zum Legen benutzt. Dabei darf jeder Spieler in seinem Zug aus den eigenen bereits geschlagenen Kugeln frei wählen. Nur in diesem Fall nutzen die Spieler also beim Einsetzen ihre eigenen Kugeln. Es wird solange weiter gespielt, bis ein Spieler eine Siegbedingung erfüllt.
- 2/ Es kann unter Umständen passieren, dass alle Ringe des Spielfeldes besetzt sind, bevor es einem Spieler gelungen ist, eine der Siegbedingungen zu erfüllen. In diesem Fall hat der Spieler gewonnen,

der den letzten Zug machen kann. (Wenn alle verbleibenden Ringe mit Kugeln besetzt sind, gelten sie zusammen als isolierte Gruppe. Daher bekommt der Spieler mit diesem Zug auch alle verbleibenden Kugeln und gewinnt.)

- 3/ Falls es dazu kommt, dass beide Spieler die gleiche Folge von Zügen immer wieder wiederholen, endet das Spiel unentschieden.

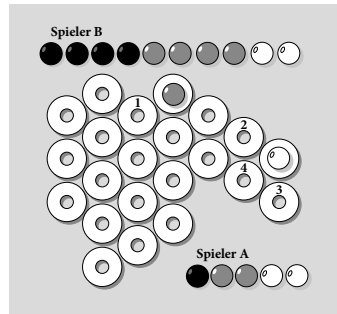


Abbildung 5: Ein paar Worte zur Taktik. Spieler A ist 5 Kugeln im Rückstand, aber er kann in dieser Situation das Spiel gewinnen! Er setzt eine schwarze Kugel auf Ring 1 und entfernt Ring 2. Dadurch zwingt er Spieler B, die schwarze Kugel zu überspringen und zu schlagen. Da es sich um eine schwarze Kugel handelt, erfüllt Spieler B noch keine Siegbedingung. Spieler A ist nun wieder an der Reihe, setzt eine weiße Kugel auf Ring 3 und entfernt Ring 4. Er schlägt die 2 weißen Kugeln auf den isolierten Ringen und gewinnt dadurch mit 4 weißen Kugeln!

H ERWEITERTES SPIELFELD

ZÈRTZ wurde ursprünglich mit nur 37 Ringen veröffentlicht. Diese reichen aus, um das Spiel kennenzulernen und zu erleben, wie herausfordernd es ist. Als geübte Spieler könnt ihr aber auch mit mehr Ringen spielen. Vorsicht: Auf einem vergrößerten Spielfeld zu spielen macht nur Sinn, wenn ihr die grundlegenden Strategien beherrscht.

ZÈRTZ ist ein schnelles und brisantes Spiel. Wenn ihr zu früh mit zusätzlichen Ringen spielt, riskiert ihr ein langatmiges und langweiliges Spiel. Andererseits, sobald ihr mit den Prinzipien taktischer Opfer und langer Spielfolgen durch erzwungene Züge vertraut seid, werdet ihr im Vergrößern des Spielfeldes zusätzliche Herausforderungen finden.

Ein Beispiel: Ihr könnt eine Reihe aus 3 Ringen an einer Seite des Spielfeldes hinzufügen. 3 zusätzliche Ringe erhöhen die Komplexität nicht zu sehr, verwandeln das Spielfeld aber in ein unregelmäßiges Sechseck, und dadurch ergeben sich mehr unterschiedliche Eröffnungszüge. Ihr könnt noch einen Schritt weiter gehen und mit 6 oder 7 zusätzlichen Ringen spielen. Wenn ihr die Turnierversion spielen möchtet, müsst ihr 11 Ringe hinzufügen. Je mehr Ringe, desto schwieriger wird es, das Spiel zu kontrollieren!

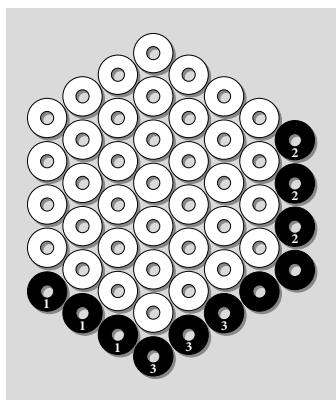


Abbildung 6: Das Spielfeld mit...

- 40 Ringen: Ringe 1 hinzufügen.
- 43 Ringen: Ringe 1 und 2 hinzufügen.
- 44 Ringen: Ringe 1 und 3 hinzufügen.
- 48 Ringen: alle Ringe hinzufügen.

Anmerkung 1: Ihr müsst keine zusätzlichen Kugeln gewinnen; die Kugelanzahl und die Siegbedingungen bleiben unverändert.

Anmerkung 2: Der 49. Ring ist lediglich ein Ersatzteil. Ihr werdet ihn aber brauchen, wenn ihr die Potentiale besitzt und ZÈRTZ mit 24 zusätzlichen Ringen spielen möchtet (mehr zu den Potentialen findet ihr auf hutter-trade.com).

I TURNIERREGELN

- 1/ Turniere werden auf einem Spielfeld mit mindestens 48 Ringen gespielt. (Wenn ihr auf einem Spielfeld mit mehr als 48 Ringen spielen möchtet, benötigt ihr die Potentiale, die 12 weitere Ringe enthalten). ZÈRTZ mit 24 zusätzlichen Ringen, also einem Spielfeld mit 61 Ringen, könnte eines Tages die ultimative Turnierversion werden.
- 2/ Handhabung der Kugeln und Ringe: (a) Sobald ihr eine Kugel aus dem Vorrat genommen habt, müsst ihr diese spielen (d.h. ihr dürft sie nicht zurücklegen und eine Kugel einer anderen Farbe wählen), (b) Sobald ihr einen Ring mit der gewählten Kugel berührt, müsst ihr sie auf diesen Ring setzen, und (c) sobald ihr einen freien Ring am Rand des Spielfeldes berührt, müsst ihr diesen Ring entfernen.
- 3/ Der Gegner hat die Möglichkeit, den Spieler auf den Schlagzwang hinzuweisen. Wenn der Spieler nicht schlägt, kann der Gegner fordern, dass der Zug (Setzen einer Kugel, Entfernen eines Rings) zurückgenommen werden muss.

Beispiel: Spieler A legt eine Kugel so, dass der Gegner in seinem nächsten Zug schlagen muss. Dieser legt jedoch stattdessen eine Kugel und entfernt einen Ring. Jetzt darf Spieler A entscheiden, ob der Gegner seinen Zug zurücknehmen und schlagen muss oder ob er den Zug des Gegners akzeptiert und selbst schlägt. Akzeptiert Spieler A den Zug seines Gegners und schlägt im eigenen Zug ebenfalls nicht, hat nun der Gegner die Möglichkeit, die Rücknahme des Zugs und das Schlagen der Kugel zu verlangen.

J BLITZ VARIANTE

Diese Variante entspricht dem ursprünglichen Basisspiel. Sie ist eine kurze, sehr aggressive Art, ZÈRTZ zu spielen, die auch kleinste Fehler nicht verzeiht. Die Variante wird auf einem Spielfeld mit 37 Ringen gespielt und mit einer Kugel weniger pro Farbe. Ihr benötigt also nur 5 weiße, 7 graue und 9 schwarze Kugeln. Jetzt müsst ihr nur 2 Kugeln von jeder Farbe oder 3 weiße oder 4 graue oder 5 schwarze Kugeln schlagen um zu gewinnen.

Viel Spaß!

A game about making sacrifices.

The third game of GIPF project. For 2 players.

Strange ...

*A board that gets smaller
and two players playing with
the same marbles ...*

*In the beginning you will have to
get used to it, but once you do, you
will find out that there are many
ways to get the game under control.*

*Play the right marble at the right
place at the right moment, and
you will be leading the dance!*

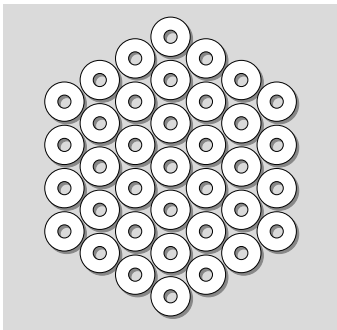


Diagram 1: The board at the start of the game.

A CONTENTS

- 6 white marbles
- 8 grey marbles
- 10 black marbles
- 49 rings
- 1 rulebook
- 1 bag
- this rulebook

B AIM OF THE GAME

You must try to capture:

- either 3 marbles of each color,
- or 4 white marbles,
- or 5 grey marbles,
- or 6 black marbles.

The winner is the first player to achieve one of these goals.

C PREPARATION

In total you have 49 rings. To play the basic game you need only 37 of them. (So, you do not need the 12 remaining rings yet. After having mastered the basic strategies, you can use them to play ZÈRTZ on a larger board. See: H. "Expanded board")

- 1/ Take 37 rings and assemble a hexagonal game board with them.
- 2/ The 6 white, 8 grey and 10 black marbles are the "pool". Put the pool next to the board, so that both players can easily reach the marbles.
- 3/ Draw lots to determine who will go first.

D MAKING A MOVE

When it is your turn, there are two possible moves:

- 1/ You place a marble on the board and then remove a ring.
- 2/ You capture one or more marbles.

After you have performed one of the two possible moves, it is your opponent's turn.

Important: the marbles, in the pool as well as on the board, belong to both players (i.e. neither you, nor your opponent have your “own” marbles to play with).

Possible Move 1: Placing a marble

- 1/ When it is your turn, you first select a marble from the pool. Next you must place it on the board. You may select any color you wish and you may place the marble on any vacant ring.

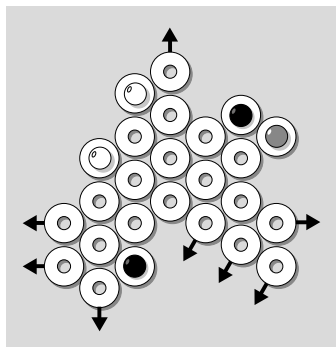


Diagram 2: only the rings with an arrow may be removed.

- 2/ After you have placed a marble on the board, you must remove an empty ring. Empty means: the piece must be vacant and it must be positioned at the edge of the board. In other words, there may not be a marble on it and you must be able to remove it from the sides without disturbing the position of the remaining rings.
- 2/ Placing a marble and removing a ring is one turn. You must do both. However, it may occur that you cannot remove any of the vacant rings without disturbing the position of the other rings. In this case you must not remove a ring (i.e. your move ends after having placed a marble).

Note: do not stack the rings that you remove on top of each other. It is better to use them to put your captured marbles on. (See: “Possible Move 2: Capturing marbles”).

Possible Move 2: Capturing marbles

- 1/ Capturing is compulsory. You must do it if you can.
- 2/ To capture a marble, you must jump over it with another marble (i.e. as in checkers). You may only jump over a marble on an adjacent ring. You may jump in any direction if there is a vacant ring behind the marble that you intend to capture.
- 3/ The color of the marbles is of no importance when capturing: you may jump with any marble over any other marble, no matter the color, no matter whether you or your opponent placed it on the board.

For example: you put a white marble on the board. A few moves later your opponent places a grey marble next to it. There is a vacant ring behind both marbles. You may select the option you think is most advantageous: jumping with the white marble over the grey one or the other way around.

- 4/ If you jump over a marble and you have the possibility to jump over a second one, then you must do so, no matter in which direction you make the second (or third) jump.
- 5/ If you can capture different numbers of marbles (e.g. in one direction 1 marble and in another direction 2 marbles), you may freely choose which possibility you will go for.

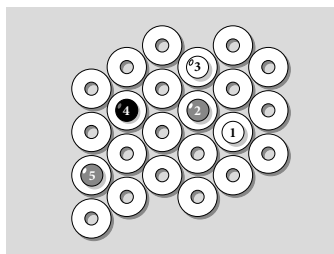


Diagram 3: the arrows below indicate the different ways to capture.

1 → 2 and 3

1 → 2, 4 and 5

2 → 1

3 → 2 and 1

- 6/ Capturing one or more marbles counts as a complete move. In other words: that turn you may not place a marble, **nor may you remove a ring.**

E ISOLATING MARBLES

1/ If you succeed in isolating one or more rings from the main part of the board, you may claim the isolated pieces, including the marbles on them. Most of the times it will concern one ring, thus one marble, but it is not limited to one. This “claiming” should be seen as a second way of capturing marbles, **but it is not compulsory**.

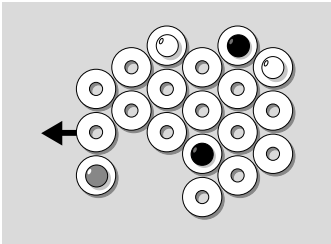


Diagram 4: if you remove the ring indicated by the arrow, you may capture the marble on the isolated ring.

2/ You can only capture marbles this way if there are no vacant rings in the isolated group. So, you may claim one or more rings when you either put a marble on the last vacant ring of an already isolated group, or remove the ring through which a group of occupied rings gets isolated.

Note: you may capture marbles this way as a **result** of a move; it is not itself a move.

F END OF THE GAME

1/ As mentioned at the beginning of these rules: the first player to capture either 3 marbles of each color, or 4 white marbles, or 5 grey marbles, or 6 black marbles wins the game.

G SPECIAL CASES

1/ It may occur that there are no more marbles in the pool before the game has ended. In this case you must continue with your captured marbles. As with selecting a marble from the pool, you may choose any color of your captured marbles to play with - and this goes on until one of the two players gets a winning set of marbles.

2/ In the extreme event (not to exclude the possibility) that all the rings were occupied before either

of the players achieves one of the set goals, it is the one who makes the last move who wins. In fact, he may claim all of the remaining rings, including the marbles, for this situation is to be seen as an isolated group of occupied rings.

3/ If it would happen that two players start repeating the same sequence of moves, the game ends in a tie.

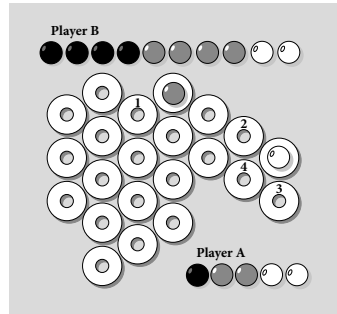


Diagram 5: a bit of strategy. Player A is 5 marbles behind, but he can win the game from here! He puts a black marble on ring 1 and removes ring 2. By doing so, he forces Player B to jump over (and to capture) that black marble. The fact that it is a black marble, means that Player B hasn't a winning combination yet. Then player A goes again: he puts a white marble on ring 3 and removes 4. He captures the 2 white marbles on the isolated rings and wins with a set of 4 white marbles!

H EXPANDED BOARD

ZÈRTZ was initially released with only 37 rings. That is all you need to explore the game and to find out how challenging it is. However, once you have become an expert player you may want to play with more rings.

But be careful! Playing on an enlarged board only makes sense if you have first mastered the basic strategies. ZÈRTZ is a fast and explosive game. If you add extra rings too soon, you risk to turn it into a long, possibly even boring game - and that is not the purpose!

On the other hand, once you are familiar with the principles of making sacrifices and long sequences of forced moves, then you will find an extra challenge in making the board larger. For example:

you can add a row 3 rings at one side of the board. 3 extra rings do not add that much complexity, but they change the board into an irregular hexagon and that implies that you now have more different opening moves. You can go one step further and play with 6 or 7 extra rings. If you want to play the tournament version, you must add 11 rings. The more rings, the harder it is to control the game!

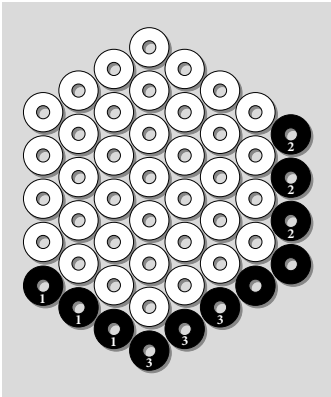


Diagram 6: *to play with ...*

- 40 rings: add rings 1.
- 43 rings: add rings 1 and 2.
- 44 rings: add rings 1 and 3.
- 48 rings: add all the rings.

Note 1: you do not need extra marbles; the number of marbles and the conditions to win remain unchanged.

Note 2: the 49th ring is a spare piece. And you may need it if you have the Potentials and want to play ZÈRTZ with 24 extra rings.

I TOURNAMENT RULES

- 1/ Tournaments are played on a board that consists of at least 48 rings. (If you want to play on a board that is even larger than 48 rings, you will need the Potentials. ZÈRTZ with 24 added rings, thus on a board with 61 rings, may well become the ultimate tournament version some day.)
- 2/ Handling the marbles and the rings: (a) once you have taken a marble from the pool, you must play it (i.e. you may not put it back and chose a marble of another color), (b) as soon as you touch a ring with the marble you play with, you must put it on that ring, and (c) as soon as you touch a vacant ring at the edge of the board, you must remove that ring.
- 3/ Capturing is compulsory, meaning that you may force the opponent to take back their last move if he did not do so. (Taking back a move includes putting back the removed ring.)

For example: you put a marble on the board and create an opportunity for a capture. Your opponent does not capture; but takes a marble, places it on the board and next removes a ring. You may have a look at the new situation and either do the capturing yourself, or force your opponent to take back the move and oblige the capture. (If you do not ask your opponent to take back the move and you do not capture either, then it is your opponent who may force you to take back your last move.)

J BLITZ VARIANT

This variant concerns the original "Basic Game". It is a short, very aggressive and unforgiving version to play ZÈRTZ. It is played on a board with 37 rings, and with one marble less per color. So, you only need 5 white marbles, 7 grey marbles and 9 black marbles. Now you must either capture only 2 marbles of each color, or 3 whites, or 4 greys, or 5 blacks to win the game.

Enjoy the game!

Ou l'art de faire des sacrifices.

Le troisième jeu du GIPF project. Pour 2 joueurs.

Bizarre...

Un plateau qui devient de plus en plus étroit et deux joueurs jouant les mêmes billes...

Au début il faudra vous y habituer, mais ensuite vous découvrirez qu'il y a plusieurs manières de contrôler une partie. Jouez la bonne bille à la bonne place au bon moment, et vous prendrez le dessus.

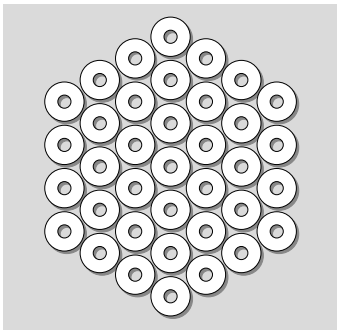


Diagram 1: The board at the start of the game.

A CONTENU

- 6 billes blanches
- 8 billes grises
- 10 billes noires
- 49 anneaux
- 1 sac en tissu
- 1 livret de règles

B BUT DU JEU

Vous devez essayer de capturer:

- soit 3 billes de chaque couleur
- soit 4 billes blanches
- soit 5 billes grises
- soit 6 billes noires

Le vainqueur est le premier joueur à atteindre l'un de ces objectifs.

C PRÉPARATION

Au total vous disposez de 49 anneaux. Pour le jeu de base vous n'avez besoin que de 37. Vous n'avez donc pas besoin dans l'immédiat des 12 anneaux restants. Quand vous maîtriserez la stratégie de base, vous pourrez utiliser 11 d'entre eux pour jouer ZÉRTZ sur un plateau de 48 anneaux. (Voir ci-dessous: H. Plateau étendu.)

- 1/ Formez un plateau de jeu hexagonal en utilisant 37 anneaux.
- 2/ Les 6 billes blanches, les 8 grises et les 10 noires forment la réserve. Placez la réserve à côté du plateau, de manière à ce que chacun des joueurs puisse facilement y accéder.
- 3/ Tirez au sort pour déterminer qui commence.

D JOUER UN COUP

A votre tour de jeu, deux coups sont possibles:

- 1/ Vous placez une bille sur le plateau puis retirez un anneau.
- 2/ Vous capturez une ou plusieurs billes.

Important: les billes, aussi bien dans la réserve que sur le plateau, appartiennent aux deux joueurs (c'est-à-dire que ni vous ni votre adversaire n'avez de billes en propre pour jouer).

Possibilité 1 : Placer une bille

- 1/ A votre tour de jeu, vous commencez par choisir une bille de la réserve. Vous devez ensuite la placer sur le plateau. Vous pouvez choisir n'importe quelle couleur et la placer sur n'importe quel anneau non occupé du plateau.

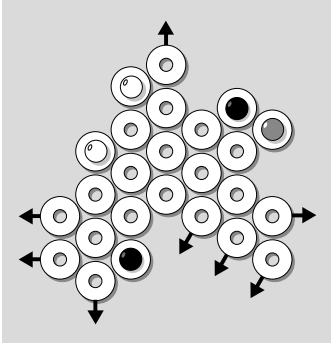


Schéma 2: seuls les anneaux marqués d'une flèche peuvent être retirés.

- 2/ Après avoir placé une bille sur le plateau, vous devez retirer un anneau „libre“. Dans ce cas „libre“ signifie que l'anneau doit être non occupé et doit être situé sur le bord du plateau. En d'autres termes, il ne doit pas y avoir de bille dessus et vous devez pouvoir l'enlever des bords sans déranger les anneaux restants.
- 3/ Placer une bille et retirer un anneau constitue un tour. Vous devez faire les deux. Cependant, il peut arriver que vous ne puissiez enlever aucun des anneaux libres sans en déranger d'autres. Dans ce cas, vous ne retirez aucun anneau (votre tour s'arrête après avoir placé la bille.)
- Note:** n'empilez pas les uns sur les autres les anneaux que vous retirez. Mieux vaut les utiliser pour poser les billes que vous avez capturées (voir ci-dessous).

Possibilité 2 : Capturer des billes

- 1/ **La prise est obligatoire; vous devez capturer si vous le pouvez.**
- 2/ Pour capturer une bille, vous devez sauter par-dessus avec une autre bille (comme aux dames). Vous pouvez seulement sauter par-dessus une bille placée

sur un anneau adjacent. Vous pouvez sauter dans n'importe quelle direction du moment que l'anneau situé derrière la bille que vous avez l'intention de capturer est non occupé.

- 3/ La couleur des billes n'a pas d'importance lors de la capture: vous pouvez sauter avec une bille par-dessus n'importe quelle autre bille, sans vous préoccuper de leurs couleurs ou de savoir qui, de vous ou de votre adversaire, les a posées sur le plateau.

Exemple: vous posez une bille blanche sur le plateau. Quelques coups plus tard, votre adversaire pose une bille grise juste à côté. Il y a un anneau libre derrière chacune des billes. Vous pouvez sélectionner l'option que vous pensez être la plus avantageuse: sauter avec la bille blanche par-dessus la grise ou l'inverse.

- 4/ Si vous sautez par-dessus une bille et avez la possibilité de sauter par-dessus une seconde bille, vous y êtes alors obligé, quelle que soit la direction du second (ou du troisième) saut.
- 5/ Si vous pouvez capturer différentes quantités de billes (par exemple dans une direction 1 bille et dans une autre 2 billes), vous êtes libre de votre choix.

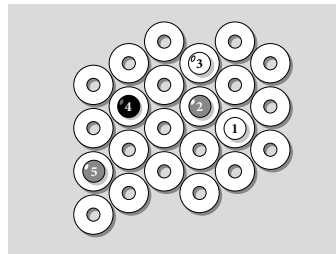


Schéma 3: les flèches ci-dessous indiquent les différentes possibilités de capture.

- 1 → 2 et 3
1 → 2, 4 et 5
2 → 1
3 → 2 et 1

- 6/ Capturer une ou plusieurs billes compte pour un coup plein. En d'autres termes: c'est un tour où vous ne pouvez ni poser une bille, **ni retirer un anneau.**

E ISOLER DES BILLES

1/ Si vous arrivez à isoler de la partie principale du plateau un ou plusieurs anneaux, vous pouvez vous attribuer ces anneaux, y compris les billes qu'ils supportent. La plupart du temps il ne s'agira que d'un anneau, donc d'une bille, mais il n'y a aucune limitation. Cette „octroi“ doit être considéré comme une seconde façon de capturer des billes, **mais n'est pas obligatoire**.

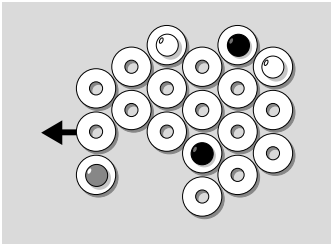


Schéma 4: si vous retirez l'anneau marqué d'une flèche, vous capturez la bille sur l'anneau isolé.

2/ La condition pour capturer des billes de cette façon est qu'il n'y ait pas d'anneau libre dans le groupe isolé. Donc, vous pouvez revendiquer un ou plusieurs anneaux soit quand vous placez une bille sur le dernier anneau libre d'un groupe isolé, soit quand vous retirez l'anneau qui fait qu'un groupe d'anneaux occupés se retrouve isolé.

Remarque: vous ne pouvez capturer des billes de cette façon que comme la résultante d'un coup; il ne s'agit pas d'un coup à part entière.

F FIN DE LA PARTIE

Comme il est mentionné au début de ces règles: le vainqueur est le premier joueur à obtenir soit 3 billes de chaque couleur, soit 4 billes blanches, soit 5 grises, soit 6 noires.

G POINTS PARTICULIERS

1/ Il peut arriver qu'il n'y ait plus de billes dans la réserve avant que la partie ne soit terminée. Dans ce cas vous devez continuer avec les billes que vous avez capturées. Comme pour les billes de la réserve, vous pouvez choisir de jouer n'importe quelle couleur parmi ces billes capturées - et ce jusqu'à ce

qu'un des deux joueurs obtienne une combinaison gagnante de billes.

2/ Dans l'extrême éventualité (qui n'est pas à exclure) où tous les anneaux seraient occupés avant que l'un des joueurs n'obtienne un jeu -gagnant, c'est celui qui effectue le dernier coup qui l'emporte. En fait, il peut revendiquer toutes les anneaux restants, les billes y compris, car cette situation peut être considérée comme un groupe isolé d'anneaux occupés.

3/ S'il arrivait que les joueurs se mettent à répéter la même séquence de coups, la partie serait considérée comme nulle.

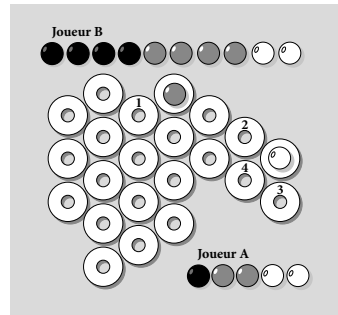


Schéma 5: un peu de stratégie. Le joueur A a 5 billes de retard, mais il peut toujours gagner la partie! Il pose une bille noire sur l'anneau 1 et retire l'anneau 2. Ce faisant, il force le joueur B à sauter par-dessus (et à capturer) cette bille noire. Comme il s'agit d'une bille noire, le joueur B n'a pas pour autant une combinaison gagnante. C'est de nouveau au joueur A: il pose une bille blanche sur l'anneau 3 et retire le 4. Il capture les 2 billes blanches sur les anneaux isolés et remporte la partie avec 4 billes blanches!

H PLATEAU ÉTENDU

La version initiale de ZÈRTZ ne comporte que 37 anneaux. Il n'en faut pas plus pour découvrir ce jeu et à quel point il peut être passionnant. Cependant, une fois devenu un expert, vous pouvez souhaiter jouer avec plus d'anneaux.

Mais attention ! Jouer sur un plateau plus important n'a de sens que si vous maîtrisez la technique de base. ZÈRTZ est un jeu rapide, explosif. En ajoutant des anneaux supplémentaires trop tôt, vous risquez de le transformer en un jeu long, voire même ennuyant - et là n'est pas le but!

D'un autre côté, une fois que vous avez assimilé les principes de sacrifice et des longues séries de coups forcés, vous trouverez un piment supplémentaire à agrandir le plateau.

Exemple: ajoutez une ligne de 3 anneaux à l'un des côtés du plateau. 3 anneaux en plus n'augmentent pas vraiment la complexité, mais transforment le plateau en un hexagone irrégulier, et la conséquence est que disposez maintenant de plus de coups différents pour l'ouverture. Vous pouvez faire un pas de plus et jouer avec 6 ou 7 anneaux supplémentaires. Si vous voulez jouer la version tournoi, vous devez rajouter 11 anneaux. Plus il y a d'anneaux, plus le jeu est difficile à maîtriser !

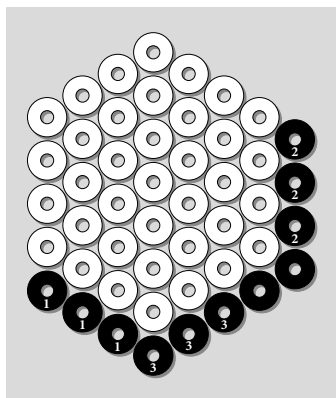


Schéma 6: le plateau avec...

- 40 anneaux: ajoutez les anneaux 1.
- 43 anneaux: ajoutez les anneaux 1 et 2.
- 44 anneaux: ajoutez les anneaux 1 et 3.
- 48 anneaux: ajoutez tous les anneaux.

Note 1: vous n'avez pas besoin de billes supplémentaires; le nombre de billes et les conditions de victoires restent les mêmes.

Note 2: le 49^e anneau est une pièce de rechange. Et vous pouvez en avoir besoin si vous avez les Potentials et voulez jouer à ZÉRTZ avec 24 anneaux supplémentaires.

I VERSION DE TOURNOI

- 1/ Les tournois se jouent sur un plateau minimum de 48 anneaux. (Si vous voulez jouer sur un plateau encore plus grand que 48 anneaux, vous aurez besoin des Potentials, qui contient 12 anneaux supplémentaires). ZÉRTZ et 24 anneaux supplémentaires, donc se jouant sur un plateau de 61 anneaux, pourrait bien devenir un jour la version de compétition définitive.
- 2/ Manipulation des billes et des anneaux: (a) dès que vous avez pris une bille de la réserve, vous êtes obligé de la jouer (vous ne pouvez la remettre et choisir une bille d'une autre couleur), (b) dès que vous touchez un anneau avec la bille que vous êtes en train de jouer, vous devez la placer sur les anneaux, et (c) dès que vous touchez un anneau libre au bord du plateau, c'est cet anneau que vous devez retirer.
- 3/ La prise est obligatoire; vous pouvez obliger l'adversaire à reprendre son dernier coup dans le cas où il n'a pas capturé. (Reprendre un coup inclut la remise en place de l'anneau retiré.)

Exemple: vous posez une bille sur le plateau et créez une opportunité de prise. Votre adversaire n'effectue pas la capture; il prend une bille, la place sur le plateau puis retire un anneau. Vous pouvez considérer la nouvelle situation et soit effectuer vous-même la capture, soit obliger votre adversaire à reprendre son coup et à capturer. (Si vous ne demandez pas à votre adversaire de reprendre son coup et si vous ne capturez pas non plus, alors c'est lui qui peut maintenant vous obliger à reprendre votre coup.)

J VERSION BLITZ

Cette variante s'applique au «jeu de base» original. C'est une variante rapide, agressive, impitoyable, de jouer à ZÉRTZ. On joue sur un plateau de 37 anneaux, avec une bille de moins par couleur. Vous n'avez donc besoin que de 5 billes blanches, 7 billes grises et 9 billes noires. Maintenant il vous faut capturer soit 2 billes de chaque couleur, soit 3 blanches, ou 4 grises, ou 5 noires pour gagner la partie.

Amusez-vous bien !

Un gioco in cui si devono fare sacrifici !

Il sesto terzo del GIPF project. Per 2 giocatori.

Strano...

Un tavoliere che diventa via via più piccolo e due giocatori che giocano con le stesse biglie... All'inizio dovrete farci la mano, ma una volta abituati scoprirete che ci sono molti modi per fare vostra la partita. Giocate la biglia giusta, al posto giusto nel momento giusto e la vittoria non potrà sfuggirvi.

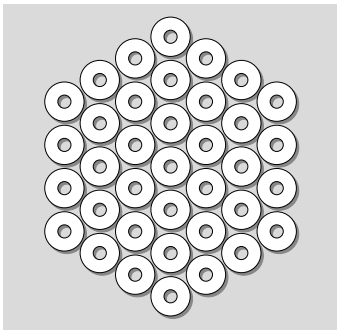


Diagramma 1: il tavoliere all'inizio della partita.

A CONTENUTO

- 10 biglie nere
- 8 biglie grigie
- 6 biglie bianche
- 49 tasselli rotondi
- 1 sacchetto di stoffa
- Questo libretto di regole

B SCOPO DEL GIOCO

Voi dovete cercare di catturare:

- 3 biglie per ogni colore,
- oppure 4 biglie bianche,
- oppure 5 biglie grigie,
- oppure 6 biglie nere.

Sarà vincitore il giocatore che per primo riuscirà a raggiungere una (o più) di queste condizioni.

C PREPARAZIONE

In totale avete 49 tasselli rotondi. Per giocare il gioco base ne sono sufficienti 37. Quindi non sono subito necessari i 12 tasselli che avanzano. Una volta che avrete appreso le prime strategie del gioco, potrete aggiungere 11 tasselli per giocare a ZÈRTZ su un tavoliere di 48 tasselli (Vedi sotto: H. Tavoliere allargato.)

- 1/ Disponete i 37 tasselli rotondi, in modo da formare un tavoliere esagonale.
- 2/ Le 10 biglie nere, le 8 grigie e le 6 bianche sono la "riserva". Mettete la riserva vicino al tavoliere, in modo che entrambi i giocatori possano prendere facilmente le biglie.
- 3/ Estraete a sorte quale giocatore inizierà.

D FARE UNA MOSSA

Quando è il Vostro turno, ci sono due possibili mosse:

- (1) mettere una biglia sul tavoliere esagonale e poi rimuovere un tassello dal tavoliere, oppure
- (2) catturare "saltando" una o più biglie.

Importante: le biglie, quelle nella riserva come quelle sul tavoliere, sono di entrambi i giocatori; nessun giocatore ha le “proprie” biglie.

Possibilità 1: Mettere una biglia e rimuovere un tassello.

- 1/ Quando è il vostro turno, scegliete una biglia dalla riserva. Dopodiché dovete piazzarla sul tavoliere. Potete scegliere una biglia di qualsiasi colore e potete piazzarla su un qualsiasi tassello, fra quelli che compongono il tavoliere, che non abbia già una biglia su di sé.

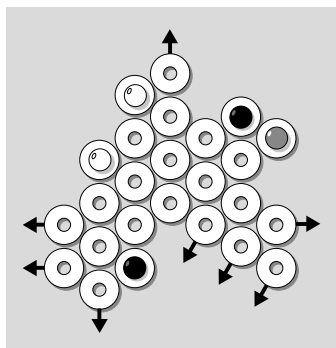


Diagramma 2: solo i tasselli contrassegnati da una freccia possono essere rimossi.

- 2/ Piazzare una biglia e rimuovere un tassello costituisce un turno. E' obbligatorio fare entrambe le cose. E' però possibile che non ci siano tasselli „liberi“ da poter rimuovere. In tal caso nessun tassello andrà rimosso e il turno finirà dopo aver piazzato la biglia. **Nota:** è meglio non impilare i tasselli rimossi un sull'altro. E' preferibile usarli per tener conto delle biglie catturate.

Possibilità 2: Catturare „saltando“ biglie

- 1/ La cattura „saltando“ è obbligatoria. Se è possibile una tale cattura, bisogna eseguirla.
2/ Per catturare una biglia, dovete „saltarla“ con un'altra biglia (come nel gioco della Dama). Si può saltare solo una biglia adiacente, e il tassello a seguire deve essere vuoto.

- 3/ Il colore delle biglie non ha importanza durante la cattura: potete catturare biglie di qualsiasi colore con biglie di qualsiasi colore, a prescindere anche da chi le abbia piazzate sul tavoliere.

Per esempio: Voi mettete una biglia bianca sul tavoliere. Poche mosse dopo il Vs. avversario mette una biglia rossa vicino alla bianca. C'è un tassello vuoto dietro ognuna delle due biglie. Voi potete scegliere l'opzione che ritenete più vantaggiosa: usare la biglia bianca per catturare la rossa, o usare la rossa per catturare la bianca.

- 4/ Se, dopo aver saltato (e catturato) una biglia, la biglia che ha effettuato la cattura è in posizione per effettuarne un'altra (anche in altra direzione), questa seconda (o terza, o quarta...) cattura va effettuata.

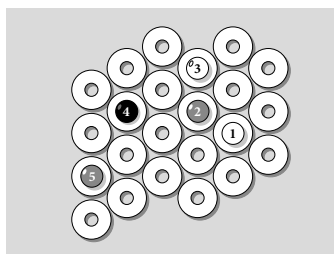


Diagramma 3: Le frecce indicano le diverse possibilità di cattura.

$1 \rightarrow 2 + 3$

$1 \rightarrow 2 + 4 + 5$

$2 \rightarrow 1$

$3 \rightarrow 2 + 1$

- 5/ Se al proprio turno è possibile effettuare diverse catture (p.e.: in una direzione 1 biglia e in un'altra direzione 2 biglie; oppure una biglia con una biglia o due biglie con una biglia diversa), si può scegliere liberamente quale effettuare.
6/ Catturare una o più biglie conta come mossa completa. In altre parole, se catturate „saltando“ una o più biglie, nello stesso turno non piazerete una nuova biglia sul tavoliere, ne' rimuoverete dei tasselli.

E CATTURA “PER ISOLAMENTO”

Se, in seguito alla rimozione di un tassello, accade di isolare uno o più tasselli dal grosso del tavoliere, il giocatore che ha prodotto la situazione può appropriarsi dei tasselli isolati e catturare le biglie che sono su di essi. La maggior parte delle volte vi sarà un solo tassello isolato (quindi una sola biglia). La cattura “per isolamento” è un secondo modo di catturare biglie, ma non è obbligatoria.

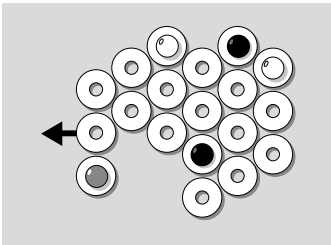


Diagramma 4: rimuovendo il tassello indicato dalla freccia, verrà catturata la biglia presente sul tassello isolato.

La condizione per catturare biglie in questo modo, è che non ci siano tasselli vuoti nel gruppo isolato. Potete quindi appropriarvi di uno o più tasselli (catturando le biglie su di essi) ponendo una biglia sull'ultimo tassello vuoto di un gruppo di tasselli già isolato, oppure rimuovendo un tassello “libero” e rendendo isolato un gruppo di tasselli occupati da biglie.

Nota: la cattura “per isolamento” è il risultato di una mossa (di tipo 1: posizionamento di biglia e rimozione di tassello); non è una mossa di per sé.

F FINE DEL GIOCO

Come già detto prima, vincitore sarà il giocatore che avrà catturato 3 biglie di ogni colore, oppure 4 biglie bianche, oppure 5 grigie, o 6 nere.

G CASI PARTICOLARI

1/ Può accadere che non ci siano più biglie nella riserva prima della fine del gioco. In tal caso i giocatori continueranno con le loro biglie catturate. Invece di scegliere una biglia dalla riserva, il giocatore di turno sceglierà una biglia fra quelle che ha già catturato; si

continuerà così fino a quando uno dei due giocatori non otterrà un gruppo vincente di biglie catturate.

- 2/ Nel caso estremo che tutti i tasselli del tavoliere fossero occupati da una biglia prima che uno dei giocatori abbia raggiunto le condizioni di vittoria, vincitore sarà chi ha fatto l'ultima mossa (avendo ottenuto un gruppo di tasselli isolato e potendo catturare le biglie sui medesimi).
- 3/ Se dovesse accadere che due giocatori iniziassero a ripetere sempre la stessa sequenza di mosse, la partita finisce in parità.

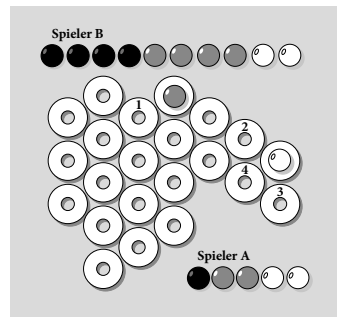


Diagramma 5: un po' di strategia. Il Giocatore A è indietro di 5 biglie, ma può vincere comunque! Egli mette una biglia nera sul tassello 1 e rimuove il tassello 2. Così facendo, obbliga il Giocatore B a saltare (e catturare) quella biglia nera; nonostante la cattura, il Giocatore B non ha ancora una combinazione vincente. Tocca di nuovo al Giocatore A: egli pone una biglia bianca sul tassello 3 e toglie il tassello 4. Egli cattura le due biglie bianche sui tasselli isolati e vince avendo conquistato 4 biglie bianche!

H TAVOLIÈRE ALLARGATO

All'inizio ZÈRTZ venne distribuito con soltanto 37 tasselli. 37 tasselli sono sufficienti per iniziare e per scoprire le possibilità strategiche del gioco. Ma una volta diventati esperti, sarà per voi interessante giocare con un numero maggiore di tasselli.

Ma attenzione! Giocare su tavoliere allargato ha senso solo se già avete acquisito bene le strategie fondamentali. ZÈRTZ è un gioco veloce e dinamico. Se aggiungete tasselli extra troppo presto, rischiate di farlo diventare lungo o addirittura noioso – e non è questo lo scopo!

D'altro canto, una volta che sarete avvezzi ai sacrifici di biglie e a calcolare lunghe sequenze di mosse forzate, sarà interessante ingrandire il tavoliere. Per esempio, potete aggiungere una fila di 3 tasselli ad un lato del tavoliere. 3 tasselli in più non incrementano troppo la complessità, ma rendono il piano di gioco un esagono irregolare, portando a mosse di apertura diverse. Potete andare avanti, e giocare con 6 o 7 tasselli extra. Se volete provare la versione da torneo, aggiungete 11 tasselli. Più si aumenta il numero di tasselli, più diventa arduo controllare il gioco.

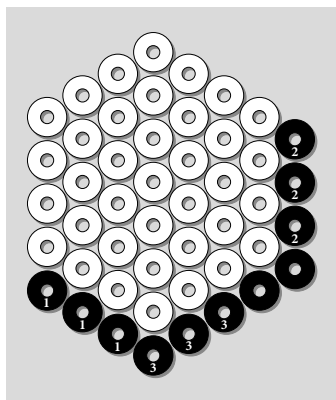


Diagramma 6: Il tavoliere allargato.

- 40 tasselli: aggiungete i tasselli 1.
- 43 tasselli: aggiungete i tasselli 1 e 2.
- 44 tasselli: aggiungete i tasselli 1 e 3.
- 48 tasselli: aggiungete tutti i tasselli.

Nota 1: non sono necessarie biglie extra, il numero delle biglie e le condizioni di vittoria rimangono immutate.

Nota 2: il 49° tassello è di scorta. Può servirvi se avete i Potentials e volete giocare a ZÈRTZ con 24 tasselli extra.

I VARIANTE DA TORNEO

- 1/ I tornei vengono svolti su tavolieri di almeno 48 tasselli. (Se volete giocare su un tavoliere più grande ancora, avete bisogno de Potentials, che contiene altri 12 tasselli. ZÈRTZ con 24 tasselli aggiunti, quindi su un tavoliere di 61 tasselli in totale, potrebbe diventare un giorno la definitiva versione da torneo)
- 2/ Riguardo al maneggio di biglie e tasselli in torneo: (a) una volta che viene presa una biglia dalla riserva, quella biglia va giocata (e.g. non potete rimetterla nella riserva e sceglierne una di colore diverso), (b) se toccate un tassello con la biglia che state per posizionare, dovete posizionarla su quel tassello, (c) se toccate un tassello "libero" sul bordo del tavoliere, dovete rimuoverlo.
- 3/ La cattura "saltando" è obbligatoria; un giocatore può obbligare l'avversario a eseguire la cattura.

Per esempio: voi mettete una biglia sul tavoliere, creando l'opportunità per una cattura "saltando". Il vostro avversario non cattura; prende una biglia dalla riserva, la piazza sul tavoliere e rimuove un tassello "libero". Voi potete dare un'occhiata alla nuova situazione poi decidere se eseguire Voi stessi la cattura "saltando", o obbligare il vostro avversario a cambiare la mossa appena fatta, forzandolo a catturare. (Se non chiedete al vostro avversario di cambiare la mossa e Voi stessi non catturate, sarà poi il Vs. avversario a potervi imporre di catturare.)

J VARIANTE "BLITZ"

Questa variante è in realtà l'originario "Gioco Basico". È un modo di giocare a ZÈRTZ rapido, aggressivo e che non perdona errori. Si gioca sul tavoliere di 37 tasselli, con una biglia in meno per ogni colore. Quindi si parte con in riserva solo 5 biglie bianche, 7 grigie e 9 nere. Per vincere è necessario catturare 2 biglie di ogni colore, oppure 3 biglie bianche, oppure 4 grigie, o 5 nere.

Divertitevi!

Een kwestie van geven en nemen...

Het derde spel van GIPF project. Voor 2 spelers.

Vreemd...

*Twee spelers die met dezelfde knikers spelen en een bord dat
alsmaar kleiner wordt...*

*Daar zal je aan moeten wennen,
maar zodra je een paar partijen
achter de rug hebt, zal je beginnen
ontdekken dat er verschillende
manieren zijn om het spel onder
controle te krijgen. Alvast deze tip:
knikers opofferen, daar draait
het om - uiteraard om er achteraf
voordeel uit te halen...*

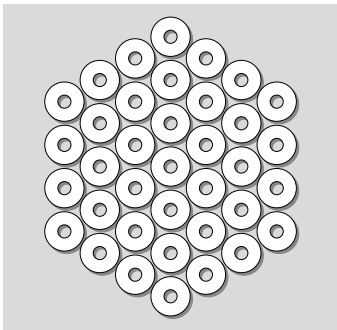


Diagram 1: het speelbord met 37 ringen.

A INHOUD

- 6 witte knikers
- 8 grijze knikers
- 10 zwarte knikers
- 49 ronde tegels
- 1 stoffen zakje
- dit reglementenboekje

B DOEL

Afhankelijk van de kleur, moet je proberen een bepaald aantal knikers te bemachtigen:

- ofwel 3 knikers van dezelfde kleur,
- ofwel 4 witte knikers,
- ofwel 5 grijze knikers,
- ofwel 6 zwarte knikers.

Wie het eerst één van deze vier objectieven bereikt, wint het spel.

C VOORBEREIDING

Je hebt in het totaal 49 tegels. Daarvan gebruik je er 37 om het basisspel te spelen. (De overblijvende 12 tegels heb je nu nog niet nodig. Zodra je de belangrijkste strategieën onder de knie hebt, kun je ze gebruiken om ZËRTZ op een groter bord te spelen. Zie punt H. Uitgebreid Speelbord.)

- 1/ Neem 37 tegels en stel een hexagonaal speelbord samen.
- 2/ De 6 witte, 8 grijze en 10 zwarte knikers vormen amen "de voorraad". Plaats de voorraad naast het bord, zodat je gemakkelijk bij de knikers kunt.
- 3/ Een toss bepaalt wie eerst speelt. Daarna speel je om de beurt.

D EEN BEURT

Wanneer je aan de beurt bent, zijn er twee mogelijkheden: (1) je legt een knikker op het bord en verwijdert vervolgens een tegel, of (2) je slaat één of meerdere knikers.

Opmerking: de knikers, zowel in de voorraad als op het bord, behoren beide spelers toe. M.a.w.: jij noch je tegenspeler hebben "eigen" knikers.

Mogelijkheid 1: Knikker plaatsen

- 1/ Als je aan de beurt bent, neem je een knikker uit de voorraad en vervolgens leg je hem op het bord. Je mag een knikker nemen van om het even welke kleur en je mag vrij kiezen op welke tegel je hem legt.

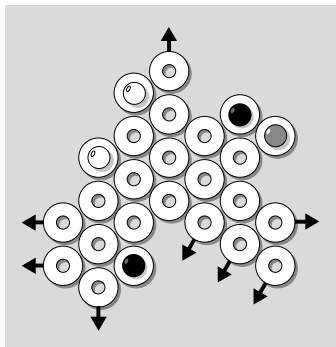


Diagram 2: alleen de tegels met een pijltje mogen verwijderd worden.

- 2/ Nadat je een knikker op het bord hebt geplaatst, moet je een „vrije“ tegel verwijderen. Een vrije tegel is een tegel waar geen knikker op ligt. Je mag alleen een tegel verwijderen die zich aan de rand bevindt en dus als het ware uit het bord geschoven kan worden zonder iets te veranderen aan de positie van de andere tegels.

Opmerking: het plaatsen van een knikker en het verwijderen van een tegel gelden samen als één beurt.

Mogelijkheid 2: Knikker slaan

- 1/ **Het slaan van een knikker gebeurt op dezelfde manier als het slaan van een stuk bij het damspel: als je met een knikker over een andere knikker springt, dan sla je de knikker waarover je net hebt gesprongen. Je mag alleen springen over een knikker op een aanliggende tegel, in om het even welke richting, op voorwaarde dat er achter die knikker een vrije tegel ligt.**
- 2/ De kleur van de knikkers is bij het slaan van geen belang: je kan met elke knikker over eender welke andere knikker springen, ongeacht de kleur en ongeacht door wie hij op het bord is gelegd. Een voorbeeld. Je legt een witte knikker op het bord en een paar zetten later legt je tegenspeler een

grijze knikker naast die witte knikker. Als er zowel achter de witte als achter de grijze knikker een vrije tegel ligt, dan mag je vrij kiezen of je met de witte knikker over de grijze springt of met de grijze over de witte.

- 3/ Het slaan van een knikker is verplicht en het telt als een volledige beurt. Met andere woorden: als je een knikker kan slaan, dan moet je dat doen en mag je die beurt geen knikker op het bord leggen en geen tegel van het bord verwijderen.
- 4/ Als je over een knikker springt en je hebt de mogelijkheid om met dezelfde knikker over een tweede te springen, dan is ook dit verplicht - ongeacht in welke richting je die tweede knikker slaat. Heb je echter verschillende mogelijkheden om één of meerdere knikkers te slaan, dan mag je vrij kiezen wat je doet. Je bent dus niet verplicht om voor de mogelijkheid te kiezen die je het meeste knikkers laat slaan.

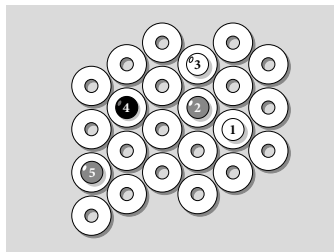


Diagram 3: de pijltjes hieronder geven de verschillende mogelijkheden om te slaan aan.

1 → 2 en 3

1 → 2, 4 en 5

2 → 1

3 → 2 en 1

E KNIKKERS ISOLEREN

1/ Als je erin slaagt één of meerdere tegels van de rest van het bord te isoleren, dan mag je je de knikkers die erop liggen toeëigenen. Meestal gaat het in dit geval over één knikker, soms over twee, een zeldzame keer over meer. Dit kan ook gezien worden als een tweede manier van slaan.

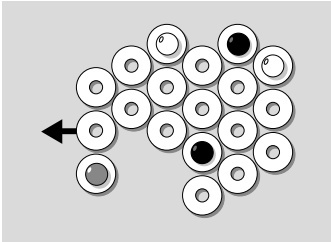


Diagram 4: wie de tegel verwijderd die wordt aangegeven door het pijltje, slaat de knikker op de geïsoleerde tegel.

(Let wel: deze manier van slaan is niet verplicht!)

2/ De voorwaarde om één of meerdere knikkers op deze manier te slaan, is wel dat er geen vrije tegel meer deel uitmaakt van de geïsoleerde groep. Wie de laatste vrije tegel van zulke groep bezet of verwijderd, slaat meteen ook de knikkers die erop liggen (waarna ook de geïsoleerde tegels worden verwijderd).

Opmerking: het slaan van knikkers door ze te isoleren, telt niet als een beurt. Het is altijd het gevolg van een zet.

F EINDE VAN HET SPEL

Zoals in het begin reeds werd gesteld, wint degene die als eerste ofwel 3 knikkers van elke kleur slaat, ofwel 4 witte, 5 grijze of 6 zwarte.

G SPECIALE GEVALLEN

1/ Het kan voorvallen dat er geen knikkers meer in de voorraad zitten voor het spel ten einde is. In dit geval moet je verder spelen met knikkers die je reeds hebt geslagen. Elke beurt opnieuw moet je kiezen met welke knikker je zal spelen, tot één van de twee spelers een winnende serie knikkers bezit.

2/ Op het einde van het spel kan het gebeuren dat een speler een knikker legt op de allerlaatste vrije tegel.

Dus alle tegels zijn nu bezet. Dan wint de speler die de laatste knikker heeft gelegd. Hij krijgt immers de knikkers op de tegels, want alle bezette tegels moeten samen gezien worden als een geïsoleerde groep.

3/ Als zich een situatie zou voordoen waarin jij en je tegenspeler steeds opnieuw dezelfde zetten uitvoeren, dan eindigt het spel onbeslist.

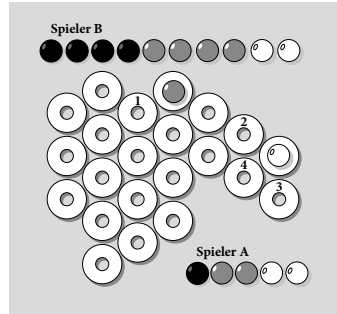


Diagram 5: een beetje strategie. Speler A staat 5 knikkers achter maar heeft de mogelijkheid om het spel toch nog te winnen. Hij legt een zwarte knikker op tegel 1 en verwijderd tegel 2. Dus hij verplicht Speler B om die knikker te slaan. Het feit dat het een zwarte knikker betreft, maakt dat Speler B nog geen winnende serie heeft. Speler A is weer aan de beurt: hij legt een witte knikker op tegel 3 en verwijderd tegel 4. Aldus slaat hij de 2 knikkers op de geïsoleerde tegels en wint met een set van 4 witte knikkers.

H UITGEBREID SPEELBORD

ZÈRTZ werd eerst uitgegeven met slechts 37 tegels. Dat is voldoende om het spel te ontdekken en te ervaren hoe groot de uitdaging wel is. Maar daar houdt het niet op! Zodra je een ervaren speler bent, dan zorgen een paar extra tegels weer voor nieuwe uitdagingen!

Let wel: ZÈRTZ is een vlug en explosief spel. Begin je te snel met extra ringen te spelen, dan zou je wel eens kunnen verzanden in lange, saaie partijen – en dat is uiteraard niet de bedoeling!

Anderzijds, eens je vertrouwd bent met het offeren van knikkers en met reeksen van 6, 7 en zelfs meer verplichte zetten, dan zul je merken dat je nog veel meer mogelijkheden creëert door het bord te vergroten. Bijvoorbeeld: je kunt een rij van 3 tegels

aan één zijde van het bord toevoegen. 3 extra tegels zorgen nog niet voor zoveel meer complexiteit, maar je krijgt er wel een onregelmatige zeshoek door, wat impliceert dat er meer verschillende openingszetten zijn. Je kunt nog een stap verder gaan en 6 of 7 tegels aan het bord toevoegen. Wil je de toernooiversie spelen, dan moet je met 11 tegels meer spelen. Hoe meer tegels, hoe moeilijker het wordt om te controleren wat er op het bord gebeurt.

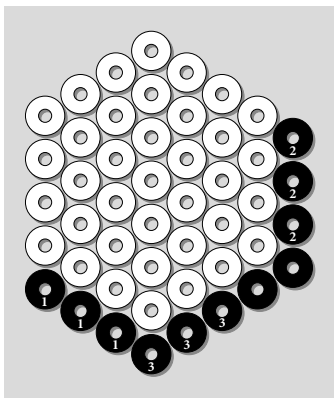


Diagram 6: Bord met...

- 40 tegels: + tegels 1
- 43 tegels: + tegels 1 en 2
- 44 tegels: + tegels 1 en 3
- 48 tegels: + alle tegels

Opmerking 1: je hebt geen extra knikkers nodig. Het aantal knikkers en de voorwaarden om het spel te winnen blijven ongewijzigd.

Opmerking 2: de 49ste tegel is een reservestuk. En als je Potentials bezit, dan kun je het gebruiken om in totaal met 24 ringen meer te spelen.

I TOERNOOIVERSIE

- 1/ Toernooien worden gespeeld op een bord dat bestaat uit ten minste 48 tegels. (Wil je een nog groter bord, dan heb je Potentials nodig, met daarin o.a. nog eens 12 extra tegels. Het is goed mogelijk dat ZÈRTZ uiteindelijk standaard met 24 extra ringen gespeeld zal worden!)
- 2/ Aangaande de knikkers en de tegels: (a) zodra je een knikker uit de voorraad hebt genomen, moet je daarmee spelen (je mag hem dus niet terugleggen en een knikker van een andere kleur kiezen), (b) zodra je een tegel hebt aangeraakt met de knikker die je hebt gekozen, dan moet je de knikker ook op die tegel plaatsen, en (c) zodra je een tegel aan de rand hebt aangeraakt, moet je die tegel ook verwijderen!
- 3/ Het slaan van knikkers is verplicht in die zin dat je tegenspeler kan verplichten zijn laatste zet terug te nemen, als hij een mogelijkheid tot slaan niet heeft benut. Maar het staat je vrij dat niet te doen. M.a.w.: als zich de mogelijkheid voordoet om een knikker te slaan en je tegenspeler doet het niet, dan heb je, als je dat voordeliger vindt, evengoed het recht om zelf te slaan.

J BLITZVERSIE

Deze variant betreft het oorspronkelijke basisspel! Het is een korte, zeer agressieve en genadeloze manier om ZÈRTZ te spelen. Je speelt het op een bord met 37 ringen, maar met één knikker minder per kleur. Je hebt dus slechts 5 witte, 7 grijze en 9 zwarte knikkers nodig. En om te winnen moet je ofwel 2 knikkers van elke kleur te pakken krijgen, ofwel 3 witte, ofwel 4 grijze, ofwel 5 zwarte.

Veel plezier!

Un juego de sacrificios.

El tercer juego del GIPF project. Para 2 jugadores.

Raro...

El tablero es cada vez más pequeño y los 2 jugadores juegan con las mismas bolas ° Primero tiene que acostumbrarse a ello, pero muy pronto va a dominar el juego. Tiene que situar la bola correcta en el anillo correcto y en el momento preciso para ganar el juego.

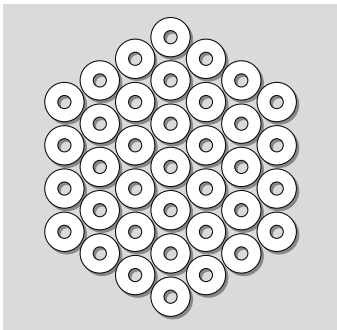


Diagrama 1: El tablero al comienzo del juego



A CONTENIDO

- 6 bolas blancas
- 8 bolas de color gris
- 10 bolas negras
- 49 anillos
- 1 bolsa
- 1 hoja de instrucciones

B OBJETIVO

En total tienes 49 anillos. Para jugar el juego básico tan solo necesitas 37. Así que todavía no necesitas los 12 anillos restantes. Después de conocer las estrategias básicas, puedes usar 11 de ellos para jugar ZËRTZ en un tablero de 48 anillos. (Ver más adelante: H. Tablero expandido.)

- 1/ Coge 37 anillos y forma un tablero de juego hexagonal.
- 2/ Las 6 bolas blancas, 8 grises y 10 negras son el "fondo". Pon el fondo cerca del tablero y ambos jugadores pueden alcanzar las bolas fácilmente.
- 3/ Se determina el jugador que comienza.

C PREPARACIÓN

Quien cumpla primero con una de las condiciones siguientes es el ganador.

- Se tienen que conseguir:
- ó 3 bolas de cada color,
 - ó 4 bolas blancas,
 - ó 5 bolas de color gris,
 - ó 6 bolas negras.

D DEL JUEGO

- 1/ Situar una bola sobre un anillo y retirar un -anillo libre del margen del tablero.
- 2/ Capturar una o varias bolas.

Nota: ambos jugadores ambos juegan con todas las bolas. Los colores de las bolas no significan que pertenecen a uno de ellos.

Posibilidad 1: situar una bola sobre el tablero

1/ Se elige una bola cualquiera y se pone sobre un anillo libre del tablero.

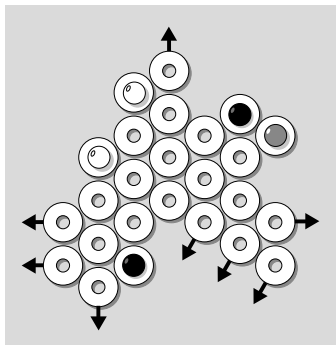


Diagrama 2: Sólo se pueden retirar los anillos marcados con una flecha indicadora.

2/ Después de haber situado una bola, se tiene que retirar del tablero un anillo libre, es decir que no lleve ninguna bola. Este anillo tiene que encontrarse al margen del tablero o se puede empujar hacia fuera sin desplazar otros anillos.

3/ Situar una bola y retirar un anillo son una sola jugada. Se deben realizar ambas acciones. Existe una única excepción: si después de que se haya situado una bola sobre el tablero no hay ningún anillo libre en el margen del tablero, no se tiene que retirar ninguno.

Nota: se pueden utilizar los anillos retirados como soporte para las bolas que se quitan del tablero.

Posibilidad 2: capturar bolas quitándolas del tablero

1/ La captura de bolas es obligatoria, es decir, siempre que se pueda, se deben quitar bolas del tablero.

2/ Para capturar una bola, ésta debe saltarse con otra bola. Eso es posible si la bola con la que se salta se encuentra al lado de la bola que se va a saltar para quitarla. Además, el anillo detrás de la bola que se va a saltar tiene que estar libre.

3/ El color de las bolas no tiene ninguna importancia a la hora de quitarlas del tablero. Cada bola puede

capturar cualquier otra. Además, no se tiene que saber qué jugador ha situado las bolas respectivas en el tablero.

4/ Si después de quitar una bola se presenta la posibilidad de quitar otra debe hacerse. Se tiene que seguir saltando bolas usando la misma bola para quitarlas del tablero hasta que ya no sea posible. Si hay varias posibilidades de saltar bolas, se tiene que elegir una.

5/ Después de haber quitado una bola del tablero se puede elegir una nueva dirección para seguir saltando.

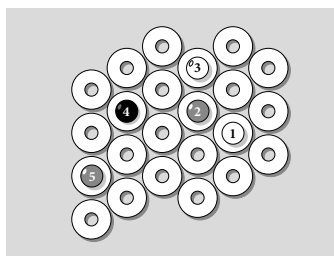


Diagrama 3: Las flechas indicadoras muestran las posibilidades de capturar una bola.

1 → 2 + 3

1 → 2 + 4 + 5

2 → 1

3 → 2 + 1

6/ El jugador quita la bola del tablero y la pone delante suyo en un anillo que ya se haya retirado del tablero.

7/ Cada vez que se capturan bolas se considera una jugada. El número de bolas que se quitan en esta jugada no tiene ninguna importancia.

8/ Después de haber quitado una bola no se retira ningún anillo del tablero.

E AISLAR BOLAS

1/ Al retirar anillos puede ocurrir que uno o varios anillos queden separados del tablero. Si se encuentran bolas sobre ellos, el jugador (que los ha separado retirando un anillo al final de su jugada) puede quitar estas bolas y ponerlas delante suyo. Después, se retiran los anillos respectivos.

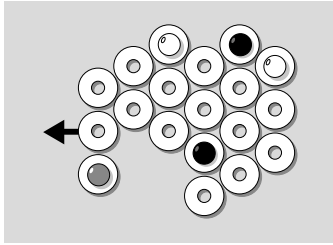


Diagrama 4: Si retira el anillo marcado, captura la bola que se encuentra en el anillo aislado.

- 2/ Para poder capturar bolas así, ninguno de los anillos aislados puede estar libre, es decir, sin bola. En caso contrario, no se pueden retirar ni las bolas ni los anillos.
- 3/ Se puede situar una bola sobre el último -anillo libre de un grupo aislado para capturar todas las bolas de ese grupo y quitarlas del tablero. En este caso, capturar bolas es el resultado de situar una bola en el tablero. La captura de bolas mediante el aislamiento de anillos no es una jugada autónoma.

F EL FINAL DEL JUEGO

El juego se termina cuando uno de los jugadores cumple con una de las condiciones para ganar el juego, es decir si uno de ellos ha conseguido

- ó 3 bolas de cada color,
- ó 4 bolas blancas,
- ó 5 bolas de color gris,
- ó 6 bolas negras.

G PARTICULARIDADES

- 1/ Si se han situado todas las bolas en el tablero, pero nadie cumple aún con ninguna de las condiciones para ganar el juego, se utilizan las bolas que ya se han quitado para situarlas de nuevo en el tablero. Se pueden elegir libremente las bolas que se van a situar en el tablero. Solamente en esta situación los jugadores utilizan sus propias bolas para jugar. Se juega hasta que uno de los jugadores cumpla con una de las condiciones para ganar el juego.
- 2/ Puede ser que nadie cumpla con ninguna de las condiciones para ganar antes de que todos los anillos del tablero estén ocupados por bolas. En este caso, el jugador que ha ejecutado la últi-

ma jugada, es el ganador (todos los anillos están ocupados por bolas y se consideran como un grupo aislado. Por eso, este jugador puede capturar todas las bolas.).

- 3/ Si dos jugadores empiezan el juego repitiendo la misma secuencia de movimientos, el juego acaba con un empate.

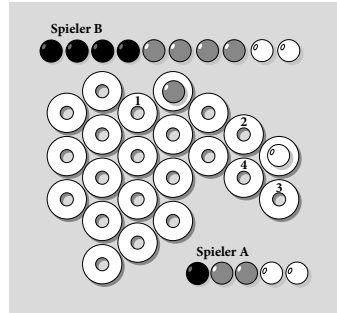


Diagrama 5: Unas palabras en cuanto a la táctica. El jugador A está a 5 bolas de distancia, pero todavía puede ganar el juego! Sitúa una bola negra en el anillo 1 y retira el anillo 2. Obliga al jugador B a saltar la bola negra y a capturarla. Como es una bola negra, aún no cumple con una de las condiciones para ganar el juego. Le toca al jugador A. Sitúa una bola blanca sobre el anillo 3 y retira el anillo 4. Captura las dos bolas blancas de los anillos aislados y gana con una combinación de cuatro bolas blancas!

H TABLERO EXPANDIDO

ZÈRTZ fue inicialmente concebido con tan solo 37 anillos. Estos son todos los que necesitas para empezar a jugar y comprobar lo imprevisible que puede ser. No obstante, tras convertirte en un jugador experimentado podrías querer explorar el juego con más anillos.

Pero cuidado! ZÈRTZ es un juego rápido y explosivo. Si añades anillos extras demasiado pronto, corres el riesgo de convertirlo en un juego largo y, posiblemente, aburrido – y éste no es el objetivo! Por otra parte, una vez familiarizado con el principio de realizar sacrificios y largas secuencias de movimientos forzados, encontrarás nuevos retos ensanchando el tablero. Por ejemplo: puedes añadir una línea de 3 anillos en un lado del

tablero. 3 anillos extras no incrementan demasiado la complejidad, pero cambian el tablero en un hexágono irregular lo que a su vez implica disponer de más movimientos de apertura. Puedes ir más allá y jugar con 6 o 7 anillos extras. Si quieres jugar la versión torneo debes añadir 11 anillos. A mayor cantidad de anillos, mayor dificultad para controlar el juego!

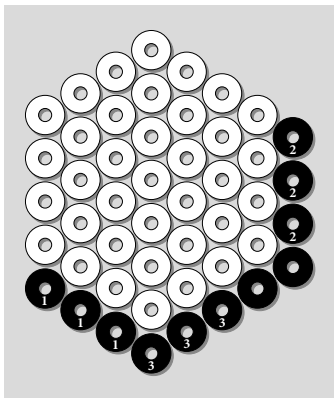


Diagrama 6: Para jugar con...

- 40 anillos: añade anillo 1.
- 43 anillos: añade anillos 1 y 2.
- 44 anillos: añade anillos 1 y 3.
- 48 anillos: añade todos los anillos.

Nota 1: no necesitas bolas extras; el número de bolas y las condiciones de victoria permanecen inalterables.

Nota 2: el anillo 49 es una pieza de reserva. Además puedes necesitarla si tienes el Potentials y quieres jugar ZÈRTZ con 24 anillos extras.

I VERSIÓN PARA TORNEO

- 1/ Los torneos se juegan en un tablero que, como mínimo, contiene 48 anillos. (Si quieres jugar en un tablero mayor al de 48 anillos, necesitarás el Potentials, el cual contiene 12 anillos más. ZÈRTZ con 24 anillos añadidos y un tablero con 61 anillos podría convertirse algún día en la modalidad de torneo definitiva.)
- 2/ Manejando las bolas y los anillos: (a) una vez tomas una bola del fondo, debes jugarla (p.e. ten cuidado en querer jugar una bola negra y escoger otra de otro color), (b) en el momento que tocas un anillo con la bola que estas jugando, debes colocarla en ese mismo anillo, y (c) tan pronto como toques un anillo vacante en el borde del tablero, debes retirar ese mismo anillo.
- 3/ La captura de bolas sigue siendo obligatoria, pero ahora el adversario puede exigir que el jugador anule su jugada (situar una bola y retirar un anillo), si éste ha olvidado quitar una bola pudiendo hacerlo. Después de anular su jugada, tiene que ejecutar otra jugada para quitar la bola.

Ejemplo: hay una bola en el tablero que el adversario puede y tiene que quitar. Pero, en vez de hacerlo, sitúa una bola en el tablero y retira un anillo. Ahora, el otro jugador puede optar por exigir que el adversario anule su jugada para quitar la bola o aceptar la jugada del adversario y quitar la bola él mismo en su jugada. Si el otro jugador tampoco quita la bola, el adversario tiene ahora la posibilidad de exigirlo anulando la jugada.

J VERSIÓN RELÁMPAGO

Esta variante se aplica sobre el "Juego Básico" original. Es una versión corta, muy agresiva y sin tregua de ZÈRTZ. Se juega en un tablero de 37 anillos, y con una bola menos de cada color. Así pues se juega con 5 bolas blancas, 7 grises y 9 negras. Ahora para ganar el juego ahora tan sólo se deben capturar 2 bolas de cada color, o 3 blancas, o 4 grises, o 5 negras.

¡A divertirse!

Gra o dokonywaniu poświęceń.

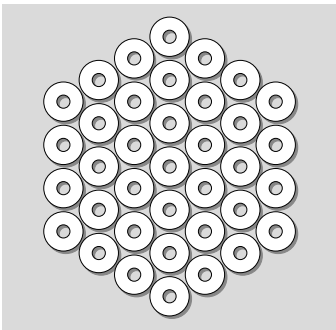
Trzecia gra projektu GIPF. Dla 2 graczy.

Dziwne...

*Plansza, która staje się coraz
mniejsza, a dwóch graczy gra tymi
samymi elementami...*

*Przez jakiś czas będziesz musiał się
na pewno do tego przyzwyczajać.
Ale gdy już Ci się uda, odkryjesz,
że istnieje wiele sposobów na
kontrolowanie przebiegu gry.*

*Zagraj właściwy element
we właściwym miejscu
i o właściwym czasie – a będziesz
prowadzić w tym tańcu!*



Rysunek 1. Plansza na początku rozgrywki.

A ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 6 białych kamieni;
- 8 szarych kamieni;
- 10 czarnych kamieni;
- 49 pierścieni;
- woreczek;
- instrukcja.

B CEL GRY

Gracze starają się przejąć:

- po 3 kamienie każdego koloru ALBO
- 4 białe kamienie, ALBO
- 5 szarych kamieni, ALBO
- 6 czarnych kamieni.

Zwycięzcą zostanie gracz, który jako pierwszy wypełni jeden z powyższych warunków zwycięstwa.

C PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

W grze występuje 49 pierścieni. Do rozgrywki podstawowej potrzebnych jest jednak tylko 37. Tak więc w tym momencie nie potrzebujesz 12 pierścieni. Ale gdy tylko opanujesz już różne strategie, z pewnością użyjesz dodatkowych pierścieni do rozgrywki na większej planszy (zob. punkt H. Rozgrywka na większej planszy).

- 1/ Należy uformować sześciokątną planszę, używając 37 pierścieni.
- 2/ 6 białych, 8 szarych i 10 czarnych kamieni stanowi bank. Kamienie należy umieścić obok planszy w zasięgu obu graczy.
- 3/ W sposób losowy należy określić pierwszego gracza.

D WYKONANIE RUCHU

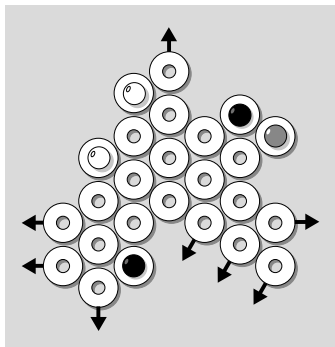
W swojej turze gracz wykonuje 1 z 2 możliwych ruchów:

- 1/ Umieszcza jeden z kamieni na planszy, a następnie usuwa jeden z pierścieni.
- 2/ Dokonuje przejścia jednego lub większej liczby kamieni.

Uwaga! Zarówno kamienie w banku, jak i kamienie na planszy należą do obu graczy (tj. gracze nie mają własnych kamieni).

1. możliwy ruch – umieszczenie kamienia

1/ Gracz wybiera jeden z kamieni z banku i musi umieścić go na planszy. Może wybrać kamień dowolnego koloru i położyć go na dowolnym pustym polu planszy (pierścieniu).



Rysunek 2. Tylko pierścienie oznaczone strzałką mogą zostać usunięte.

2/ Po umieszczeniu kamienia na planszy gracz usuwa jeden z wolnych pierścieni tworzących planszę. Wolny oznacza pusty pierścień znajdujący się na krawędzi planszy. Innymi słowy, na pierścieniu nie może znajdować się kamień, a usuwanie pierścienia nie może zaburzyć położenia innych pierścieni.

3/ Umieszczenie na planszy kamienia i usunięcie pierścienia stanowią 1 ruch. Gracz musi wykonać obie te czynności. Może się jednak okazać, że nie jest możliwe usunięcie żadnego pustego pierścienia bez naruszenia położenia innych pierścieni. W takim przypadku gracz nie może usunąć pierścienia (tj. po umieszczeniu kamienia na planszy jego ruch się kończy).

Uwaga! Usuwane pierścienie można wykorzystać do umieszczania na nich swoich przejętych kamieni (zob. 2. możliwy ruch – przejęcie kamieni).

2. możliwy ruch – przejęcie kamieni

1/ **Przejęcie jest obowiązkowe. Gracz musi go dokonać, jeśli tylko może.**

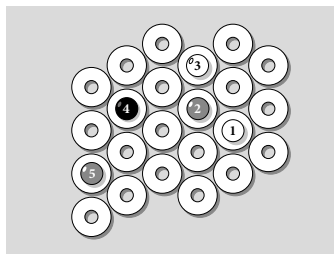
2/ Aby przejąć kamień, gracz musi przeskoczyć nad nim innym kamieniem (np. tak, jak w warcabach). Gracz może przeskoczyć tylko nad kamieniem znajdującym się na sąsiednim polu. Gracz może przeskakiwać kamienie w dowolnych kierunkach, o ile za kamieniem, który zamierza przejąć, znajduje się pusty pierścień.

3/ Kolor kamienia nie ma żadnego znaczenia. Gracz może przeskoczyć dowolnym kamieniem nad dowolnym kamieniem i nieistotne, który gracz umieścił je na planszy.

Przykład. Gracz umieszcza na planszy biały kamień. Kilka ruchów potem jego przeciwnik umieszcza na sąsiednim polu szary kamień. Za tymi 2 kamieniami znajdują się puste pierścienie. Gracz wybiera opcję, którą uzna za bardziej korzystną – zabranie białego kamienia przy użyciu szarego albo odwrotnie.

4/ Jeśli gracz przeskoczy nad kamieniem i może kontynuować skok, to musi go wykonać bez względu na kierunek drugiego (trzeciego itd.) skoku.

5/ Jeśli gracz ma możliwość dokonania różnej liczby przejęć (np. 1 przejęcia, rozpoczynając skok w jednym kierunku, i 2 przejęć, rozpoczynając skok w innym kierunku), to do niego należy decyzyja, z której możliwości skorzysta.



Rysunek 3. Możliwe kombinacje przejęcia kamieni.

1 → 2 i 3

1 → 2, 4 i 5

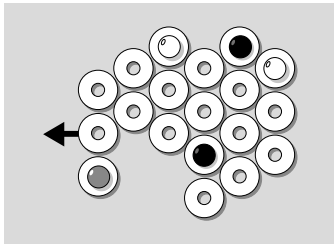
2 → 1

3 → 2 i 1

6/ Przejęcie jednego lub większej liczby kamieni stanowi ruch i gracz w tej samej turze nie może umieścić na planszy nowego kamienia ani nie może usunąć wolnego pierścienia.

E ODIZOLOWANIE KAMIENI

1/ Jeśli gracz oddzieli jeden lub więcej pierścieni od reszty planszy, to może je zabrać wraz ze znajdującymi się na nich kamieniami. Zazwyczaj taka sytuacja dotyczy 1 pierścienia i 1 kamienia. Jednak nie ma odgórnych ograniczeń. Sytuacja ta jest traktowana jak inny sposób przejścia kamieni, **ale to przejście nie jest obowiązkowe**.



Rysunek 4. Jeśli gracz usunie wskazany pierścień, przejmie kamień na odizolowanym pierścieniu.

2/ Gracz może przejść kamienie w ten sposób tylko wtedy, gdy w odizolowanej grupie nie ma pustych pierścieni. Gracz może więc zabrać 1 lub więcej pierścieni tylko wtedy, gdy umieści kamień na ostatnim pustym pierścieniu już odizolowanej grupy albo usunie pierścieni, wskutek czego odizoluje grupę zajętych pierścieni.

Uwaga! Gracz może przejść kamienie w ten sposób tylko w **rezultacie wykonanego ruchu**. Powyższy sposób nie stanowi ruchu samego w sobie.

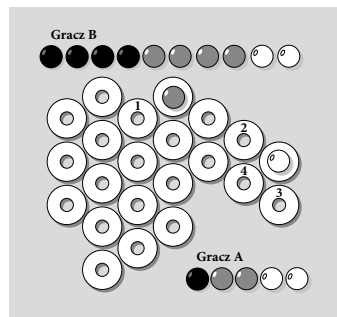
F KONIEC GRY

1/ Tak jak wspomniano na początku instrukcji, zwyciężcą zostaje gracz, który jako pierwszy przejmie po 3 kamienie każdego koloru albo 4 białe kamienie, albo 5 szarych kamieni, albo 6 czarnych kamieni.

G SYTUACJE WYJĄTKOWE

1/ Może się zdarzyć, że przed końcem gry w banku zabraknie kamieni. W takim przypadku gracze muszą kontynuować grę, używając swoich pochwyconych kamieni. Tak jak w przypadku wyboru kamienia z banku, gracz może wybrać dowolny kolor kamienia. Gra przebiega w ten sposób do momentu, aż któryś z graczy wypełni jeden z warunków zwycięstwa.

- 2/ W mało prawdopodobnym przypadku, gdy wszystkie pierścienie byłyby zajęte, zanim któryś z graczy wypełni jeden z warunków zwycięstwa, to gracz, który jako ostatni wykonywał swój ruch, zostaje zwycięzcą rozgrywki. Zabiera wszystkie znajdujące się w obszarze gry pierścienie wraz z kamieniami, gdyż taka sytuacja jest traktowana jak odizolowanie grupy zajętych pierścieni.
- 3/ W przypadku, gdy obaj gracze powtarzają te same sekwencje ruchów, rozgrywka kończy się remisem.



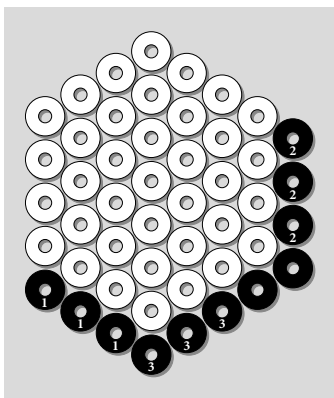
Rysunek 5. Odrobina strategii. Gracz A posiada 5 kamieni mniej, ale może wygrać grę! Najpierw kładzie czarny kamień na pierścieniu „1” i usuwa pierścieni „2”. Tym samym zmusza gracza B do przejścia czarnego kamienia. Jako że jest to czarny kamień, gracz B nie wypełnia jeszcze żadnego z warunków zwycięstwa. Następuje ponownie tura gracza A. Teraz umieszcza biały kamień na pierścieniu „3” i usuwa pierścieni „4”. Dzięki temu udaje mu się pochwyć 2 białe kamienie na odizolowanych pierścieniach i wygrać z zestawem 4 białych kamieni!

H ROZGRYWKĄ NA WIĘKSZEJ PLANSZY

Początkowo gra ZÈRTZ została wydana z 37 pierścieniami. Tyle pierścieni w zupełności wystarczy, aby docenić piękno i głębię tej gry. Jednakże gracze, którzy czują się już ekspertami, mogą podjąć się większego wyzwania i zagrać z większą liczbą pierścieni. Ale uważajcie! Rozgrywka na powiększonej planszy ma sens tylko wtedy, gdy w mistrzowski sposób opanowaliście już grę według zasad podstawowych. ZÈRTZ to gra szybka i zażarta. Jeśli dodacie więcej pierścieni zbyt wcześnie, istnieje niebezpieczeństwo,

że zamienicie ją w grę długą i nudną, a przecież nie o to chodzi!

Z drugiej strony, gdy zapoznacie się już z zasadami dokonywania poświęceń i z długimi sekwencjami wymuszonych ruchów, wtędy docenicie wyzwanie, jakie stawia przed Wami powiększona plansza. Możecie, na przykład, dołożyć rząd 3 pierścieni z jednej strony planszy. 3 pierścienie to nie dużo, ale uczynią planszę niesymetryczną, a to sprawi, że zmienia się początkowe ruchy. Możecie też pójść krok dalej i dołożyć 6 albo 7 pierścieni. A jeśli chcecie grać w wersję turniejową, musicie dodać 11 pierścieni. Im więcej pierścieni, tym trudniej kontrolować przebieg rozgrywki!



Rysunek 6. Do gry z...

- 40 pierścieniami: dodajcie pierścienie „1”.
- 43 pierścieniami: dodajcie pierścienie „1” i „2”.
- 44 pierścieniami: dodajcie pierścienie „1” i „3”.
- 48 pierścieniami: dodajcie wszystkie pierścienie.

Uwaga 1. Nie potrzebujecie więcej kamieni. Liczba kamieni nie zmienia się, tak jak nie zmieniają się warunki zwycięstwa.

Uwaga 2. 49. pierścień jest pierścieniem zapasowym, a także może okazać się przydatny, jeśli posiadacie „Potencjały” i chcecie zagrać w ZÈRTZ z 24 dodatkowymi pierścieniami.

I WERSJA TURNIEJOWA

1/ Rozgrywki turniejowe toczą się na planszy z użyciem co najmniej 48 pierścieni. Jeśli chcecie zagrać na planszy jeszcze większej, to będziecie potrzebować zestawu „Potencjały”, który zawiera 12 pierścieni. Być może ZÈRTZ z dodatkowymi 24 pierścieniami, czyli z planszą wielkości 61 pierścieni, któregoś dnia zostanie ekstremalną wersją turniejową.

2/ Szczegółowe zasady dotyczące kamieni i pierścieni:

- a) gdy gracz weźmie kamień z banku, musi go umieścić na planszy (tj. nie może go odłożyć i w zamian wziąć kamień innego koloru);
- b) gdy gracz dotknie kamieniem wziętym z banku któregoś pierścienia, musi go na nim położyć;
- c) gdy gracz dotknie pustego pierścienia na krawędzi planszy, musi go usunąć.

3/ Przejęcie jest obowiązkowe, co oznacza, że gracz może nakazać przeciwnikowi cofnięcie jego ruchu, jeśli przeciwnik nie dokonał przejścia. (Cofnięcie ruchu obejmuje także odłożenie na miejsce usuniętego pierścienia).

Przykład. Gracz umieszcza kamień na planszy i stwarza tym ruchem okazję do przejścia. Przeciwnik nie dokonuje przejścia, w zamian bierze kamień z banku, umieszcza go na planszy i usuwa jeden z wolnych pierścieni. Gracz może teraz zdecydować, czy sam chce dokonać przejścia, czy nakazać przeciwnikowi cofnąć ruch i dokonać przejścia. (Jeśli gracz nie dokona sam przejścia ani nie nakaze cofnięcia ruchu przeciwnikowi, to przeciwnik w swoim ruchu będzie mógł nakazać graczowi cofnięcie jego ostatniego ruchu).

J WARIANT BŁYSKAWICZNY

Ten wariant bazuje na podstawowych regułach gry. Jest to krótka, bardzo agresywna i niewybaczająca błędów wersja gry ZÈRTZ. Rozgrywana jest na planszy złożonej z 37 pierścieni przy udziale 1 kamienia mniej każdego koloru. Do gry potrzeba więc tylko 5 białych, 7 szarych i 9 czarnych kamieni. Warunkiem zwycięstwa jest przejście po 2 kamienie każdego koloru albo 3 białych, albo 4 szarych, albo 5 czarnych kamieni.

Dobrej zabawy!

G I P F

T Z A A R

Z È R T Z

D V O N N

P Ü N C T

Y I N S H

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



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

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

© 2016 HUCH! & friends
Editor: Simon Hopp
Made in Germany
www.hutter-trade.com

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

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

& friends
HUCH!
HUCH!