

Nota: si las pilas o montones son igualmente altas o si la diferencia es de una sola pieza, entonces contar las piezas para estar seguros. Como resultado del proceso de fabricación de las piezas, su grosor puede variar ligeramente.

H CONSEJOS ESTRATÉGICOS

- 1/ Al colocar las piezas en el tablero, estar seguros que colocas suficientes piezas en los bordes y cerca de las piezas-DVONN. No coloques demasiado juntas tus piezas.
- 2/ Al realizar un movimiento. Neutralizas una pieza contraria cada vez que colocas una de tus piezas encima (en realidad permanece en juego, sin embargo es una pieza menos con la que el contrario puede jugar).
- 3/ Trata de mantener la mayor cantidad de piezas móviles. Trata de tener en cuenta que cuanto mayor es una pila, más difícil es moverla.
- 4/ Ten cuidado cuando tu rival controla una pieza-DVONN. Examina donde puede ir con la pieza-DVONN y cuantas de tus piezas pueden ser expulsadas si la mueve. Si es demasiado peligroso, entonces trata de inmovilizar la pila haciéndola mayor.
- 5/ Los últimos movimientos son muy importantes. Trata de provocar el "paso" de tu contrincante antes de que tu mismo te veas forzado a esta situación.

¡A divertirse!

Nie daj się odciąć!

DVONN to czwarta gra projektu GIPF. Dla 2 graczy.

*Buduj stosy z pionów,
przejmuj kontrolę nad
pionami przeciwnika i przede
wszystkim utrzymuj połączenie
z czerwonymi pionami DVONN.*

Dlaczego?

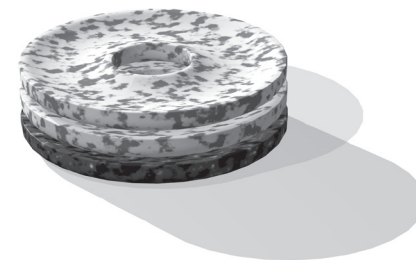
*Ponieważ jeśli Ci się nie uda,
kilka z Twoich pionów może nagle
zniknąć z planszy. Pilnuj więc
przeciwnika, ale nie zapomnij
też o skrupulatnym planowaniu
swoich poczynań, abyś nie musiał
wykonać ruchu, którego pożałujesz.
Bo wtedy sprawy mogą przyjąć
naprawdę niekorzystny obrót...*

A ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- plansza;
- 23 białe pion;
- 23 czarne pion;
- 3 czerwone pion DVONN;
- woreczek;
- instrukcja.

B CEL GRY

- 1/ Przejęcie kontroli nad jak największą liczbą pionów przez układanie ich w stosy i utrzymywanie połączenia między nimi a czerwonymi pionami DVONN. Gra kończy się w momencie, gdy gracze nie mogą już wykonać żadnych ruchów, a zwycięzcą zostaje ten z nich, który kontroluje więcej pionów.



Wskazówka. Piony będzie łatwiej podnosić, jeśli umieścisz je na planszy stroną w wgłębieniu ku górze.

C PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

- 1/ Gracze losują swoje kolory. Biały rozpoczyna rozgrywkę. Bierze 2 pionów DVONN i 23 białe pioniki. Drugi gracz otrzymuje 1 pion DVONN i 23 czarne pioniki.
- 2/ Planszę należy położyć poziomo pomiędzy graczami tak, aby każdy miał przed sobą 9 przecięć linii. Przecięcia są nazywane polami.

D PIERWSZA FAZA – ROZMIESZCZANIE PIONÓW

- 1/ Na początku gry plansza jest pusta. W tej fazie gracze naprzemiennie umieszczają swoje pioniki na polach planszy, po jednym pionie naraz.

Muszą jednak rozpocząć od pionów DVONN, a następnie rozmieszczać pioniki swojego koloru.

Biały – pierwszy pion DVONN.
Czarny – drugi pion DVONN.
Biały – trzeci pion DVONN.
Czarny – pierwszy czarny pion.
Biały – pierwszy biały pion.
Czarny – drugi czarny pion.

I tak dalej...

- 2/ Gracze mogą kłaść kolejne pioniki tylko na pustych polach, poza tym nie obowiązują ich żadne ograniczenia.
- 3/ Z chwilą, gdy gracze umieszczą na planszy ostatni pion, wszystkie pola planszy zostają zajęte. Tym samym faza pierwsza dobiega końca.

E FAZA DRUGA – TWORZENIE STOSÓW

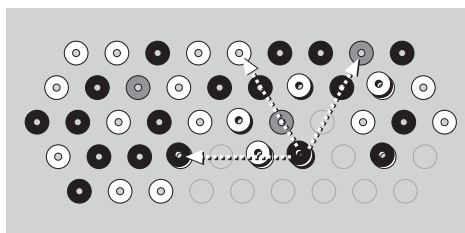
- 1/ **UWAGA! Gracz, który rozpoczął fazę pierwszą, rozpoczyna także fazę drugą!** Biały po tym, gdy umieścił na planszy swój ostatni pion, natychmiast wykonuje kolejny ruch. Następnie gracze wykonują swoje ruchy naprzemiennie. (Jako że Czarny jako pierwszy umieścił swój czarny pion na planszy, to w fazie drugiej Biały ma prawo jako pierwszy poruszyć swoje pioniki).

- 2/ W każdej swojej turze gracz musi poruszyć 1 pion albo 1 stos. Gracz może poruszać tylko pioniki i stosy swojego koloru. Gdy 2 lub więcej pionów tworzy stos, kolor pionu na górze stosu określa, do kogo należy stos, a co za tym idzie – kto może nim poruszać.

- 3/ Gracz może przesunąć pojedynczy pion o 1 pole w dowolnym kierunku, ale tylko na zajęte pole (tj. musi umieścić pion na innym pionie albo stosie dowolnego koloru).

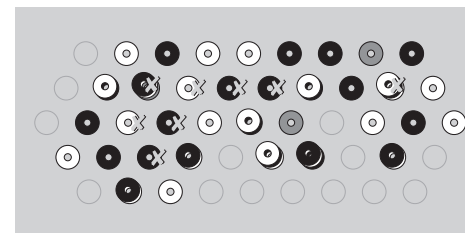
- 4/ Gracz może poruszyć stos tylko jako całość i tylko o tyle pól, z ilu pionów ten stos się składa. Na przykład stos złożony z 3 pionów (bez względu na ich kolor) trzeba przesunąć dokładnie o 3 pola. Podobnie jak w przypadku pojedynczego pionu, stos porusza się w dowolnym kierunku, ale tylko w linii prostej.

- 5/ Gracz nigdy nie może zakończyć ruchu na pustym polu, ale w trakcie ruchu może przeskoczyć stosem przez 1 lub więcej pustych pól. Każde pole, zarówno puste, jak i zajęte, jest wliczane do pokonanego dystansu (zob. Rysunek 1).



Rysunek 1. Ten stos może zostać przesunięty o 3 pola w kierunkach wskazanych przez strzałki.

- 6/ **UWAGA! Gracz nie może poruszyć pionu albo stosu, który jest otoczony ze wszystkich 6 stron.** Na początku gry można poruszyć tylko pionami znajdującymi się przy krawędziach planszy. Pioniki znajdujące się już na planszy pozostają zablokowane, dopóki są całkowicie otoczone (zob. Rysunek 2).



Rysunek 2. Piony i stosy oznaczone znakiem „X” są otoczone z 6 stron, więc nie można nimi poruszyć.

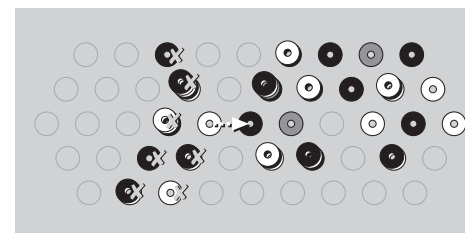
- 7/ Gracz nie może poruszyć pojedynczego pionu DVONN, jednakże inny pion albo stos może wskutek ruchu znaleźć się na wierzchu pionu DVONN. Gdy pion DVONN jest częścią stosu, właściciel stosu (jak zostało to zdefiniowane wcześniej) może poruszać takim stosem.

- 8/ Gracz nie może zrezygnować ze swojej tury, chyba że nie może już wykonać żadnego ruchu.

F UTRATA PIONÓW

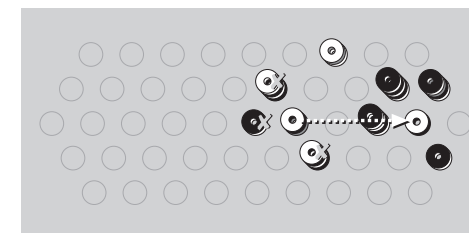
- 1/ Piony i stosy muszą pozostawać w łączności z przynajmniej 1 pionem DVONN. „W łączności” oznacza styczność bezpośrednią albo pośrednią – poprzez łańcuch innych pionów lub stosów – z co najmniej 1 pionem DVONN. Każdy pion i stos, który nie ma połączenia z żadnym pionem DVONN, zostaje od razu zdjęty z planszy.

Uwaga! Może się zdarzyć, że wskutek 1 ruchu z planszy zostanie zdjętych wiele pionów naraz (zob. Rysunek 3).



Rysunek 3. Jeśli Biały poruszy wskazanym pionem, pion po lewej stronie nie będą już w łączności z pionem DVONN. Należy usunąć je z planszy.

- 2/ Wszystkie zdejmowane z planszy pioniki są usuwane z gry. Nie ma przy tym znaczenia, który z graczy wykonał ruch powodujący ich izolację i w konsekwencji zdjęcie. Należy uważać na takie sytuacje szczególnie w końcowej fazie rozgrywki. Jako że gracz nie może spasować, może być zmuszony do wykonania ruchu, który spowoduje usunięcie jego własnych pionów albo stosów z gry (zob. Rysunek 4).



Rysunek 4. Końcowa faza gry. Tura Białego. Biały ma już tylko 1 stos, którym może poruszyć. Jako że musi wykonać ruch, stosy ze znakiem „X” zostają usunięte z gry.

- 3/ Wszystkie 3 pioniki DVONN pozostają na planszy do końca gry, bo nawet odizolowany pion DVONN pozostaje w łączności z samym sobą.

G KONIEC GRY

- 1/ Gracze muszą wykonywać swoje tury, dopóki mogą wykonywać ruchy. Jeśli jeden z graczy nie ma już możliwości ruchu, drugi gracz musi kontynuować swoje tury do momentu, aż wykona swój ostatni możliwy ruch. W rzadkiej sytuacji, gdy gracz, który już spasował, ma nagle możliwość wykonania ruchu, to musi go wykonać. Może się to zdarzyć, gdy 1 albo kilka jego pionów było wcześniej zablokowanych (tj. całkowicie otoczonych).
- 2/ Gra kończy się po wykonaniu ostatniego ruchu. Gracze kładą teraz wszystkie kontrolowane przez siebie stosy jeden na drugim. Gracz, którego wieża jest wyższa, wygrywa (bez względu na kolor pionów w stosach).
- 3/ Jeśli wieże obu graczy są równe, gra kończy się remisem.

Uwaga! Jeśli wieże wydają się równe albo różnica wynosi optycznie 1 pion, policzcie dla pewności piony w wieżach. Grubość pionów może minimalnie się różnić.

H WSKAZÓWKI STRATEGICZNE

- 1/ **Faza 1** – staraj się umieścić odpowiednio dużo pionów przy krawędziach planszy i w pobliżu pionów DVONN. Nie umieszczaj zbyt wielu swoich pionów obok siebie.
- 2/ **Faza 2** – podczas wykonywania ruchów pamiętaj, że kładąc swoje piony albo stosy na pionach albo stosach przeciwnika, unieruchamiasz je (co prawda pozostają w grze, ale przeciwnik nie ma nad nimi kontroli).
- 3/ Staraj się zapewnić mobilność jak największej liczbie swoich pionów. Zauważ, że im wyższy stos, tym trudniej nim poruszać.
- 4/ Miej się na baczności w sytuacji, gdy przeciwnik kontroluje piona DVONN. Sprawdź, dokąd może go przesunąć i ile Twoich pionów zostanie odizolowanych w wyniku takiego ruchu. Jeśli sytuacja wygląda bardzo źle, spróbuj unieruchomić stos przeciwnika poprzez podwyższenie go.
- 5/ Ostatnie ruchy w grze są niezwykle istotne. Zazwyczaj zwycięzcą zostaje gracz, który posiada więcej mobilnych pionów na koniec rozgrywki. Innymi słowy, najlepiej doprowadzić do sytuacji, w której to przeciwnik spsuje jako pierwszy.

Dobrej zabawy!