

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

G I P F
project

& friends
H U C H!
H U C H!

Gra o dokonywaniu poświęceń.

Trzecia gra projektu GIPF. Dla 2 graczy.

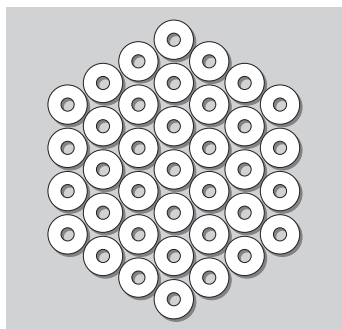
Dziwne...

*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

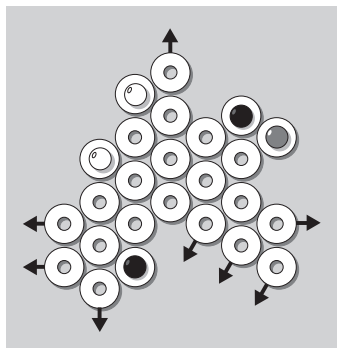
W swojej turze gracz wykonuje 1 z 2 możliwych ruchów:

- 1/ Umieszcza jeden z kamieni na planszy, a następnie usuwa jeden z pierścieni.
- 2/ Dokonuje przejęcia 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! Usuwanie pierścienia można wykorzystać do umieszczania na nich swoich przejętych kamieni (zob. 2. możliwy ruch – **przejęcie kamieni**).

2. możliwy ruch – przejęcie kamieni

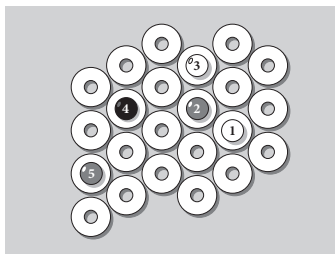
- 1/ **Przejęcie jest obowiązkowe. Gracz musi go dokonać, jeśli tylko może.**

- 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

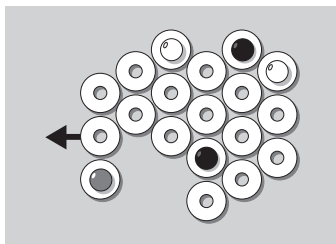
2 → 1

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 ODIZOŁOWANIE 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 kamień 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 kamień w ten sposób tylko w **rezultacie wykonanego ruchu**. Powyższy sposób nie stanowi ruchu samego w sobie.

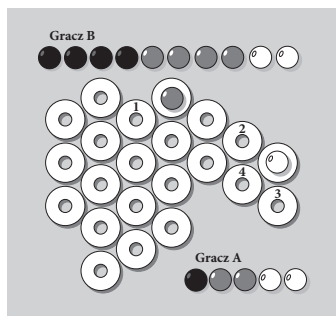
F KONIEC GRY

1/ Tak jak wspomniano na początku instrukcji, zwycięzcą 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, rozgrzywka kończy się remisem.



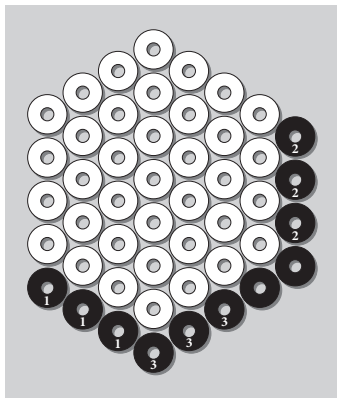
Rysunek 5. Odrobina strategii. Gracz A posiada 5 kamieni mniej, ale może wygrać grę! Najpierw kładzie czarny kamień na pierścieniu „1” i usuwa pierścieni „2”. Tym samym zmusza gracza B do przejścia czarnego kamienia. Jako że jest to czarny kamień, gracz B nie wypełnia jeszcze żadnego z warunków zwycięstwa. 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 ROZGRYWKA 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 zamienienie 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, wtedy 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 pierścień „1”.
- 43 pierścieniami: dodajcie pierścień „1” i „2”.
- 44 pierścieniami: dodajcie pierścień „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).

I 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!



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 łatwe do połknięcia, małe elementy.

