

Een kwestie van geven en nemen...

Het derde spel van GIPF project. Voor 2 spelers.

Vreemd...

Twee spelers die met dezelfde knikkers 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: knikkers opofferen, daar draait het om - uiteraard om er achteraf voordeel uit te halen...

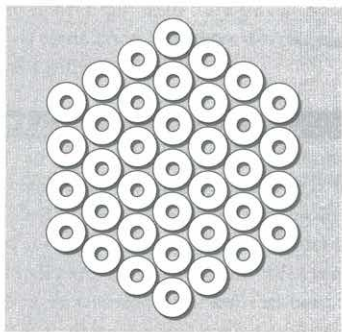


Diagram 1: het speelbord met 37 ringen.

A INHOUD

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

B DOEL

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

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

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 ZÈRTZ 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 knikkers vormen samen "de voorraad". Plaats de voorraad naast het bord, zodat je gemakkelijk bij de knikkers 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 knikkers.

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

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.

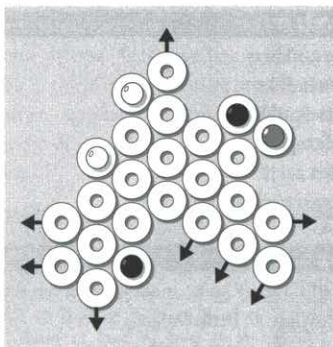


Diagram 2: alleen de tegels met een pijltje mogen verwijderd worden.

- 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.

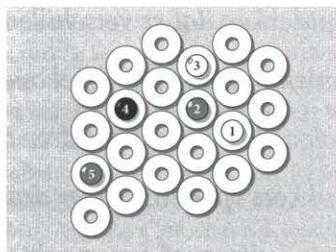


Diagram 3: de pijltjes hieronder geven de verschillende mogelijkheden om te slaan aan.

- 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.

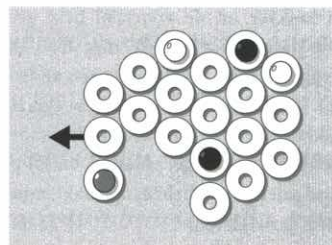


Diagram 4: wie de tegel verwijderd die wordt aangegeven door het pijltje, slaat de knikker op de geïsoleerde tegel. (Let wel: deze manier van slaan is niet verplicht!)

- 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.

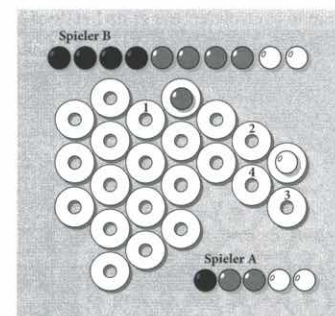


Diagram 5: een beetje strategie. Speler A staat 5 knikkers achter maar heeft de mogelijkheid om het spel toch nog te winnen. Hij legt een zwarte knikker op tegel 1 en verwijderd tegel 2. Dus hij verplicht Speler B om die knikker te slaan. Het feit dat het een zwarte knikker betreft, maakt dat Speler 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.

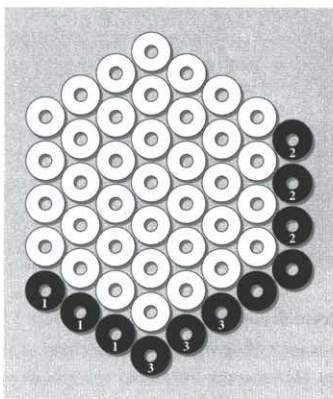


Diagram 6: Bord met...

- 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 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!

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.

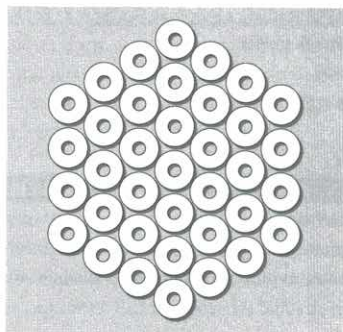


Diagram 1: The board at the start of the game.

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.

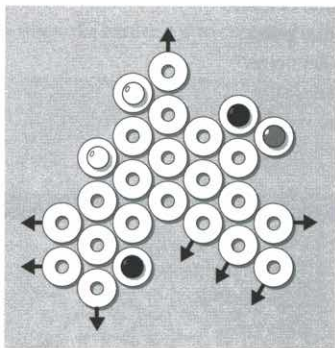


Schéma 2: seuls les anneaux marqués d'une flèche peuvent être retirés.

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.

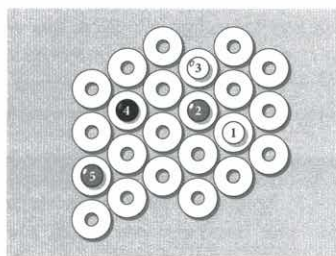


Schéma 3: les flèches ci-dessous indiquent les différentes possibilités de capture.

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.

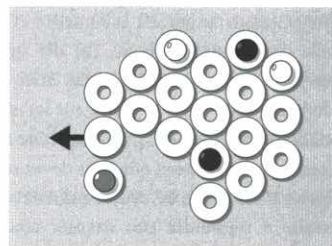


Schéma 4: si vous retirez l'anneau marqué d'une flèche, vous capturez la bille sur l'anneau isolé.

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.

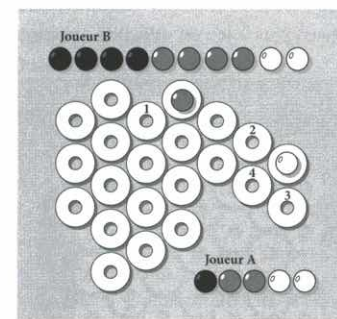


Schéma 5: un peu de stratégie. Le joueur A a 5 billes de retard, mais il peut toujours gagner la partie! Il pose une bille noire sur l'anneau 1 et retire l'anneau 2. Ce faisant, il force le joueur B à sauter par-dessus (et à capturer) cette bille noire. Comme il s'agit d'une bille noire, le joueur B 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 ZÉRTZ 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. ZÉRTZ 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 !

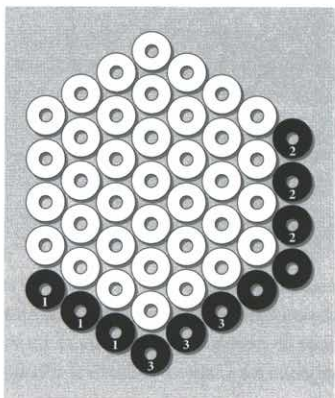


Schéma 6: le plateau avec...

- 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 49e 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 !