

Laat je niet afzonderen!

DVONN is het vierde spel van het GIPF project. Voor 2 spelers.

*Maak stapels,
spring zoveel mogelijk
op de stukken van
je tegenspeler en, bovenal,
blijf in contact met
de DVONN-stukken. Houd je
tegenspeler in het oog,
maar controleer ook goed welke
kanten je zelf nog uit kunt.
Zo niet, dan kan het dat
je op het einde net die
zetten moet doen die je had
willen vermijden...
en dan kunnen er vreemde
dingen gebeuren.*

Tip: Leg de stukken met de "holle" kant naar boven op het bord. Dat maakt het gemakkelijk om ze op te nemen en er een zet mee uit te voeren.

A INHOUD

- 1 speelbord
- 23 witte stukken
- 23 zwarte stukken
- 3 rode DVONN-stukken
- 1 stoffen zakje
- dit reglementenboekje

B DOEL

Probeer zoveel mogelijk stukken te controleren door ze op elkaar te stapelen. De speler die het meeste stukken controleert wanneer er geen zet meer mogelijk is, wint het spel.



C VOORBEREIDING

- 1/ De spelers bepalen onderling wie begint. Degene die begint, neemt 2 DVONN-stukken en de 23 witte stukken, de andere neemt het overblijvende DVONN-stuk en de 23 zwarte stukken.
- 2/ Plaats het bord horizontaal tussen de spelers, zodat elke speler 9 velden aan zijn kant heeft.

D FASE 1: STUKKEN PLAATSEN

- 1/ Het spel begint met een leeg bord.

Om de beurt plaatsen de spelers een stuk op het bord, beginnende met de DVONN-stukken:

Wit: eerste DVONN-stuk
 Zwart: tweede DVONN-stuk
 Wit: derde DVONN-stuk
 Zwart: eerste zwarte stuk
 Wit: eerste witte stuk
 Zwart: tweede zwarte stuk
 Enz.

- 2/ Een stuk mag op om het even welk vrij veld gelegd worden.
- 3/ Wanneer alle stukken op het bord zijn geplaatst, zijn alle velden bezet. Dat is het einde van Fase 1.

E FASE 2: STUKKEN STAPELEN

- 1/ **BELANGRIJK!** De speler die de eerste fase begon, is ook degene die de tweede fase begint. M.a.w. nadat Wit het laatste stuk op het bord heeft gelegd, is hij onmiddellijk weer aan de beurt. (Zwart mag als eerste een stuk van de eigen kleur op het bord leggen in Fase 1, dus is het nu aan Wit om als eerste een stuk te verplaatsen in Fase 2.)
- 2/ Elke beurt moeten de spelers een stuk of een stapel van de eigen kleur verplaatsen.
- 3/ Een enkel stuk mag één veld in om het even welke richting verplaatst worden, maar enkel en alleen naar een bezet veld. M.a.w. men is verplicht om telkens op een stuk of stapel te springen, ongeacht de kleur.
- 4/ Wanneer er twee of meer stukken op elkaar gestapeld zijn, dan behoort de stapel toe aan degene

die speelt met de kleur van het bovenste stuk. Een stapel moet altijd in zijn geheel verplaatst worden en altijd evenveel velden als het aantal stukken waaruit hij bestaat. Bijvoorbeeld: een stapel van 3 stukken moet 3 velden verplaatst worden. Een stapel mag, net als een enkel stuk, in om het even welke richting verplaatst worden, maar wel altijd in een **rechte lijn**.

- 5/ Een zet mag niet op een leeg veld eindigen, maar het is wel toegelaten om een stapel over een of meerdere lege velden te verplaatsen. Daarbij moeten zowel de bezette als de lege velden geteld worden. (Zie diagram 1)

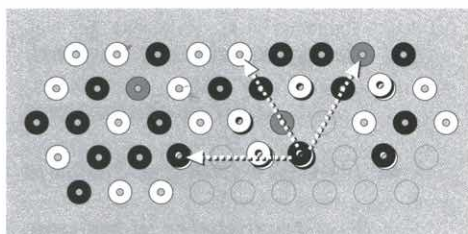


Diagram 1: de gemarkeerde stapel mag 3 velden in de aangegeven richtingen verplaatst worden.

- 6/ **BELANGRIJK!** Stukken en stapels die volledig omsingeld zijn, mogen niet verplaatst worden. M.a.w. in het begin van het spel mag alleen gespeeld worden met de stukken aan de rand van het bord. De stukken die niet aan de rand liggen, blijven geblokkeerd zolang ze omgeven blijven door 6 stukken en/of stapels. (Zie diagram 2)

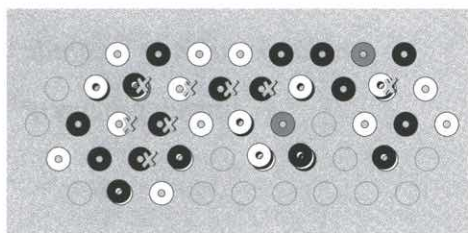


Diagram 2: de stukken en stapels die gemarkeerd zijn met een "x" zijn volledig omsingeld en mogen dus niet verplaatst worden.

- 7/ Een DVONN-stuk mag niet afzonderlijk verplaatst worden, maar het is toegelaten om erop te springen. Als een DVONN-stuk deel uitmaakt van een stapel, dan is het toegelaten om het als onderdeel van die stapel te verplaatsen – maar, zoals reeds eerder gesteld, alleen door de speler die de stapel controleert.
- 8/ Het is niet toegelaten om een beurt over te slaan, tenzij je geen reglementaire zet meer kunt uitvoeren.

F VERLOREN STUKKEN

- 1/ Stukken en stapels moeten in contact blijven met de DVONN-stukken om in het spel te blijven. "In contact" betekent dat er, direct of middels een ketting van stukken, een verbinding moet zijn met ten minste één DVONN-stuk. Stukken en stapels die hun contact met de DVONN-stukken verliezen, moeten meteen van het bord verwijderd worden. (Pas op: het zal ongetwijfeld gebeuren dat ten gevolge van één enkele zet een groot aantal stukken en stapels uit het spel verdwijnt! (Zie diagram 3.)

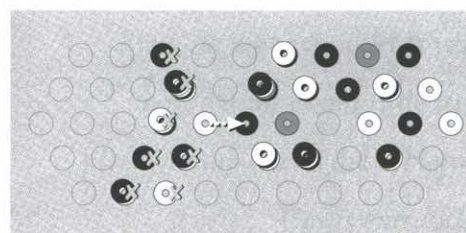


Diagram 3: als Wit het aangegeven stuk verplaatst, dan zijn de stukken en stapels aan de linkerkant niet meer in contact met een DVONN-stuk. Ze worden onmiddellijk van het bord genomen.

- 2/ Verwijderde stukken, ongeacht de kleur, behoren niemand toe. In dat opzicht speelt het dus geen rol wie een zet uitvoert waardoor er stukken van het bord genomen moeten worden. (Pas op! Vermits je verplicht bent om te spelen zolang je kunt, is het mogelijk dat je op het einde een zet moet doen waardoor meerdere van je eigen stukken en stapels hun contact met de DVONN-stukken verliezen! (Zie diagram 4.)

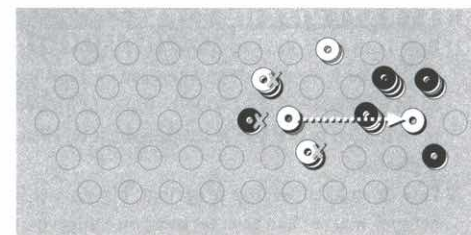


Diagram 4: het eindspel. Wit is aan de beurt en heeft nog slechts één stapel die kan verplaatst worden. Vermits hij verplicht is te spelen, moet hij met die stapel spelen, waardoor hij de gemarkeerde stapels verliest.

- 3/ De 3 DVONN-stukken blijven tot het einde in het spel. Ook een geïsoleerd DVONN-stuk blijft op het bord, omdat het in contact blijft "met zichzelf".

G EINDE VAN HET SPEL

- 1/ Het spel eindigt als geen van beide spelers nog kan spelen. Als één van hen geen zet meer kan uitvoeren en dus moet passen, dan moet de andere voortspelen tot ook hij geen zet meer kan doen.
 - 2/ In het uitzonderlijke geval dat een speler moet passen maar daarna weer de mogelijkheid krijgt om verder te spelen, dan moet hij dat doen.
 - 3/ Nadat de laatste mogelijke zet is uitgevoerd, wordt de eindstand bepaald: de spelers zetten, elk voor zich, alle stapels die ze controleren op elkaar. De speler met de hoogste toren wint het spel. De kleur van de stukken speelt hierbij geen rol!
 - 4/ Als de torens van beide spelers uit exact evenveel stukken bestaan, dan eindigt het spel onbeslist.
- Opmerking:** als gevolg van het gebruikte fabricageproces zijn niet alle stukken precies even dik. Als de torens van beide spelers even hoog lijken of het verschil slechts één stuk is, tel dan voor de zekerheid de stukken na.

H STRATEGISCHE TIPS

- 1/ **Fase 1:** als je de stukken op het bord plaatst, let er dan op dat je voldoende stukken aan de rand legt en in de buurt van de DVONN-stukken. Probeer te vermijden te veel van je stukken dicht bij elkaar te plaatsen.
- 2/ **Fase 2:** stukken waarop je springt, blijven wel in het spel, maar er kan geen zet meer mee uitgevoerd worden. Probeer dus zoveel mogelijk op de stukken van je tegenspeler te springen. Op die manier vermindert het aantal stukken waarmee hij kan spelen.
- 3/ Probeer je stapels “mobiel” te houden. Hoe hoger een stapel is, hoe moeilijker het wordt om ermee te spelen.
- 4/ Wees voorzichtig als je tegenspeler een stapel controleert waarin een DVONN-stuk zit. Ga na waar hij met het DVONN-stuk naartoe kan en hoeveel stukken en/of stapels je er mogelijk door zult verliezen. Ziet het er te gevaarlijk uit, probeer dan op de stapel met het DVONN-stuk te spelen.
- 5/ De laatste zetten zijn heel belangrijk. Meestal wint de speler die op het einde nog de meeste mogelijkheden heeft. M.a.w. probeer ervoor te zorgen dat je tegenspeler moet passen voor je dat zelf moet doen.

Veel plezier!

Restez connecté !

Le quatrième jeu du GIPF project. Pour 2 joueurs.

*Empilez des pièces, tentez de
contrôler les pièces adverses et,
surtout, restez connecté aux
pièces DVONN rouges – sinon
vous pourriez soudain voir bon
nombre de vos pièces disparaître du
plateau. Soyez attentif à tous
les coups de votre adversaire,
et faites bien attention
où vous mettez les pieds.
Et si vous ne le faites pas ?
Eh bien, vous pourriez être
amené à jouer des coups que vous
ne souhaitez surtout pas,
et c'est à ce moment-là que des
choses étranges peuvent arriver ...*

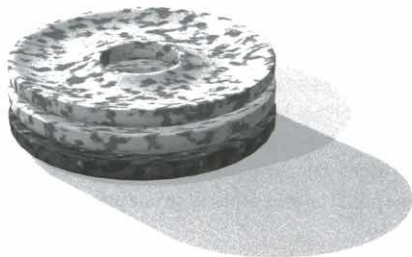
A CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 23 pièces blanches
- 23 pièces noires
- 3 pièces DVONN rouges
- 1 sac en tissu
- 1 livret de règles

B BUT DU JEU

Contrôler le plus de pièces possible en les empilant les unes sur les autres tout en essayant de garder ses piles en contact avec les pièces DVONN rouges. Quand aucun nouveau coup n'est possible, le joueur qui contrôle le plus de pièces gagne la partie.

Remarque: Pour prendre les pièces plus facilement, placez-les sur le plateau face « creuse » vers le haut.



C PRÉPARATION

- 1/ Les joueurs tirent au sort pour déterminer qui commence. Le premier joueur prend 2 pièces DVONN et les 23 pièces blanches, son adversaire prend la pièce DVONN restante et les 23 pièces noires.
- 2/ Le plateau doit être placé horizontalement entre les joueurs (de manière à ce que chaque joueur ait 9 cases de son côté).

**D PREMIÈRE PHASE :
PLACEMENT DES PIÈCES**

- 1/ La partie commence alors que le plateau est vide. À tour de rôle, les joueurs placent les pièces sur le plateau, une à la fois.

Ils doivent commencer par les pièces DVONN, puis poursuivre avec les pièces de leur propre couleur :

Blanc : première pièce DVONN
Noir : deuxième pièce DVONN
Blanc : troisième pièce DVONN
Noir : première pièce noire
Blanc : première pièce blanche
Noir : deuxième pièce noire
Etc.

- 2/ Un pièce peut être placée sur n'importe quelle case libre, sans restriction.
- 3/ Lorsque toutes les pièces ont été placées sur le plateau, toutes les cases sont occupées. C'est la fin de la première phase.

**E SECONDE PHASE :
EMPLER LES PIÈCES**

- 1/ **IMPORTANT : le joueur ayant commencé la première phase est aussi celui qui commence la seconde !** En d'autres termes, après avoir mis sa dernière pièce sur le plateau, Blanc rejoue immédiatement. Les joueurs jouent ensuite normalement à tour de rôle.
(Puisque Noir était le premier à poser une pièce de sa couleur lors de la première phase, c'est maintenant Blanc qui le premier peut déplacer une pièce.)
- 2/ A chaque tour, un joueur doit déplacer une pièce ou une pile. Il ne peut déplacer qu'une pièce ou une pile

de sa propre couleur. Lorsque deux pièces ou plus sont empilées les unes sur les autres, c'est la couleur de la pièce du dessus qui détermine à qui la pile appartient, et donc quel joueur a le droit de la déplacer.

- 3/ Une pièce seule peut être déplacée d'une case dans n'importe quelle direction, mais **seulement sur une case occupée** (donc sur une pièce ou une pile, **quelle qu'en soit la couleur**).
- 4/ Une pile doit toujours être déplacée en bloc et se déplace d'autant de cases qu'elle comporte de pièces (peu importe leur couleur). Par exemple, une pile de 3 pièces doit être déplacée de 3 cases exactement. À la manière d'une simple pièce, une pile peut être déplacée dans n'importe quelle direction, mais toujours **en ligne droite**.
- 5/ Un déplacement ne doit jamais se terminer sur une case vide, mais il est possible de traverser une ou plusieurs cases vides. Lors d'un déplacement, chaque case doit être comptée, qu'elle soit vide ou occupée. (Voir schéma 1)

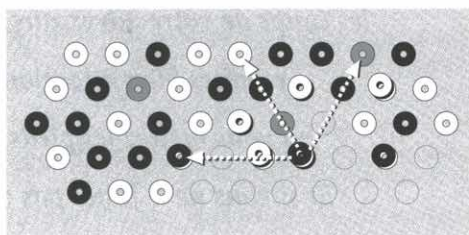


Schéma 1 : la pile marquée peut être déplacée de 3 cases dans les directions indiquées par les flèches.

- 6/ **IMPORTANT : une pièce ou une pile qui est entourée de 6 pièces et/ou piles ne peut être déplacée.** Ainsi, au début de la partie, seules les pièces à la périphérie du plateau peuvent être déplacées. Les pièces qui ne sont pas placées à la périphérie sont bloquées aussi longtemps qu'elles demeurent complètement entourées. (Voir schéma 2)

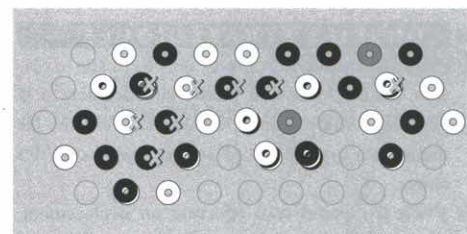


Schéma 2 : les pièces et piles marquées d'un X sont complètement entourées et ne peuvent être déplacées.

- 7/ Une pièce DVONN seule ne peut être déplacée, mais une pièce ou une pile peut être placée sur une pièce DVONN. Lorsqu'une pièce DVONN fait partie d'une pile, la pile peut être déplacée, mais – comme expliqué ci-dessus – seulement par le joueur qui la contrôle.
- 8/ Un joueur ne peut pas passer son tour, à moins de ne pouvoir effectuer aucun déplacement.

F LA PERTE DE PIÈCES

- 1/ Les pièces et les piles doivent, d'une manière ou d'une autre, demeurer en contact avec au moins une pièce DVONN pour rester en jeu. « En contact » signifie qu'il doit toujours y avoir un lien (direct ou au moyen d'une chaîne d'autres pièces) avec au moins une pièce DVONN. Tout pièce ou pile qui perd tout contact avec les pièces DVONN doit être immédiatement retirée du plateau.
Soyez attentifs : il peut arriver qu'un grand nombre de pièces et de piles soit soudainement retirées à la suite d'un seul coup. (Voir schéma 3)

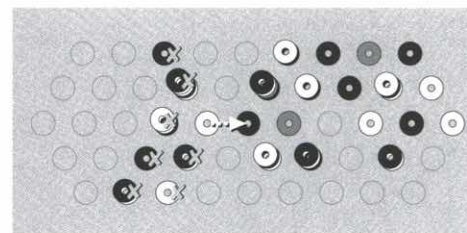


Schéma 3 : si Blanc déplace la pièce marquée, toutes les pièces à gauche cesseront d'être en contact avec une pièce DVONN. Elles devront être retirées du plateau.

- 2/ Toutes les pièces retirées disparaissent du jeu, peu importe la couleur du joueur qui a isolé les pièces ou les piles. Prêtez attention à ces isollements, particulièrement à la fin de la partie. Puisque vous ne pouvez pas passer, il se peut que vous déconnectiez une ou plusieurs de vos propres piles à cause d'un coup que vous êtes obligé de jouer. (Voir schéma 4)

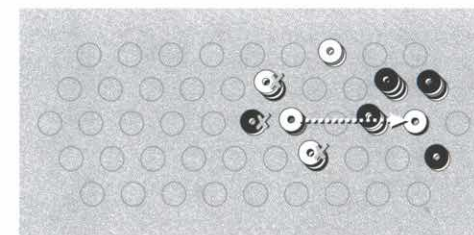


Schéma 4 : fin de partie. C'est à Blanc de jouer. Blanc n'a plus qu'une pile qu'il puisse déplacer. Puisqu'il est obligé de jouer, il n'a d'autre choix que de la déplacer, éliminant ainsi les piles marquées d'un X...

- 3/ Les trois pièces DVONN restent en jeu jusqu'à la fin de la partie même si l'une d'entre elles se retrouve isolée, puisqu'elle restera toujours en contact avec elle-même.

G FIN DE LA PARTIE

- 1/ Les joueurs doivent jouer autant de coups qu'il leur est possible. Si l'un des joueurs ne peut plus effectuer de déplacements, l'autre doit continuer jusqu'à ce qu'il ait, lui aussi, joué son tout dernier coup. Dans le cas exceptionnel où un joueur obligé de passer retrouve la possibilité de jouer un coup, il doit le faire. Cela peut se produire lorsqu'une ou plusieurs de ses pièces sont bloquées (totalement entourées).
- 2/ La partie se termine lorsque le dernier coup est joué. Quand il en est ainsi, chaque joueur empile toutes les pièces qu'il contrôle. Le joueur ayant la plus grande tour gagne la partie, quelle que soit la couleur des pièces qui composent sa tour.
- 3/ Si les deux tours sont d'égale grandeur, la partie est nulle.

Note : Si les piles sont d'une grandeur égale ou différent seulement d'un pièce, comptez les pièces pour être certain de l'issue de la partie. Pour des raisons techniques dues à leur fabrication, l'épaisseur peut différer légèrement d'une pièce à l'autre.

H CONSEILS STRATÉGIQUES

- 1/ **Phase 1** : quand vous placez les pièces sur le plateau, assurez-vous d'en mettre suffisamment à la périphérie et à proximité des pièces DVONN. Ne mettez pas trop de vos pièces les unes à côté des autres.
- 2/ **Phase 2** : quand vous effectuez un déplacement, chaque pièce adverse que vous recouvrez devient neutralisée. Une pièce neutralisée est comme un pièce capturée (qui reste de fait en jeu, mais représente tout de même une pièce de moins à jouer pour votre adversaire).
- 3/ Tentez de garder mobiles autant de vos pièces qu'il vous sera possible. Rappelez-vous que plus une pile devient grande, plus elle est difficile à déplacer.
- 4/ Soyez attentif au jeu de votre adversaire quand il contrôle une pièce DVONN. Vérifiez les endroits qu'il peut atteindre avec la pièce DVONN et combien de vos pièces devraient être retirées du jeu s'il la déplaçait. Si cela s'avère trop dangereux, essayez d'immobiliser cette pile en la rendant encore plus grande.
- 5/ Les derniers coups sont très importants. Le joueur qui possède les pièces les plus mobiles durant la phase finale de la partie finira souvent par gagner. En d'autres termes, tentez de forcer votre adversaire à passer son tour avant vous.

Amusez-vous bien !