

## De kunst van het verbinden der elementen.

Het laatste spel van Project GIPF.

Voor 2 spelers van alle leeftijden en van alle tijden.

Dit spel gaat over het 5de

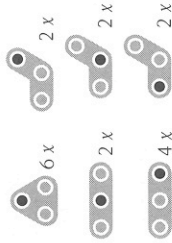
element: spirit, in zijn breedste betekenis. Dat is: het vermogen om te denken, de menselijke geest, goddelijke vonken van inspiratie, het potentieel om te creëren. En daarom ook: de zin voor betekenis, de zin voor kust, de zin voor schoonheid. En ook: moed! De elementen met elkaar verbinden, interpreteren wat bestaat, en durven daar een persoonlijke noot aan toe te voegen! Daarom is PÜNCT een spel over het verbinden van tegenover elkaar liggende zijden.

### A INHOUD

- 1 speelbord
- 18 witte stukken met 3 stippen
- 18 zwarte stukken met 3 stippen
- 1 wit PÜNCT-stuk
- 1 zwart PÜNCT-stuk
- dit reglementenboekje

### B DE STUKKEN

1. Beide spelers beschikken over een set van 18 stukken: 6 rechte, 6 gehoekte, en 6 driehoekige stukken. Elk van deze stukken heeft 3 stippen, waarvan er één is gekleurd. De gekleurde stip is de belangrijkste van de 3 stippen en wordt de "PÜNCT" van het stuk genoemd. De andere 2 stippen zijn de "secundaire" stippen.



2. Daarnaast hebben beide spelers ook nog een "PÜNCT-stuk". Dit is een rond stuk dat bestaat uit alleen maar één gekleurde stip. Het maakt geen deel uit van een set, maar je kunt het gebruiken om het spel te leren spelen. Dit stuk maakt het namelijk makkelijker om te zien op welke manier stukken op het bord verplaatst mogen worden.



### C VOORBEREIDING

1. Plaats het bord in de lengte tussen de spelers (zodat de lijnen met de letters A, B, C, enz. van de ene speler naar de andere lopen).
2. Maak onderling uit wie met welke kleur zal spelen. De speler met de witte stukken begint.
3. Plaats je stukken voor je op de tafel. Beide spelers moeten op elk moment kunnen zien over welke stukken de tegenspeler nog beschikt.

## 1 Het basisspel

### A HET DOEL

Je moet twee tegenover elkaar liggende zijden van het bord met elkaar te verbinden. Dat doe je door een keten van naast elkaar liggende velden te bezetten die van de ene kant naar de andere kant loopt. (Zie diagram 1.)

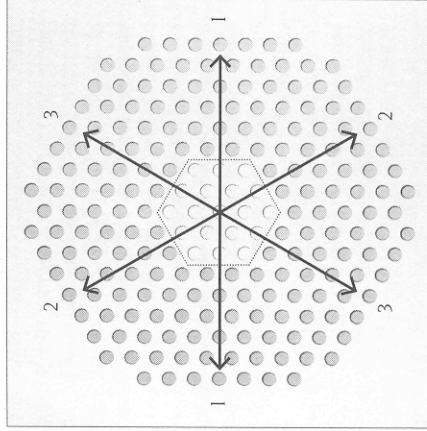


Diagram 1: de pijlen geven aan in welke richtingen je tegenover elkaar liggende zijden kunt verbinden.

### B EEN BEURT

Wanneer je aan de beurt bent, heb je twee mogelijkheden: ofwel leg je een nieuw stuk op het bord (1), ofwel speel je met een stuk dat al op het bord ligt. Speel je met een stuk dat al op het bord ligt, dan heb je opnieuw 2 mogelijkheden: ofwel verplaats je een stuk naar een andere plek op het bord (2), ofwel spring je ermee bovenop andere stukken (3).

### I/ EEN NIEUW STUK INBRENGEN

1. Je kiest een stuk uit je set en legt het op het bord. Een stuk moet altijd zodanig gelegd worden dat het 3 velden bezet.
2. De speler die begint, mag zijn eerste stuk niet in de centrale zeshoek leggen. Deze beperking geldt alleen voor de eerste zet van de eerste speler. Daarna is er geen beperking meer en mogen de spelers een nieuw stuk om het even waar op het bord leggen, ook geheel of gedeeltelijk in de centrale zeshoek. (Zie nogmaals diagram 1: de zone

met de witte velden is de centrale zeshoek.)

3. Een nieuw stuk moet altijd op het eerste niveau in het spel gebracht worden – dat is het niveau van het bord. Je mag een nieuw stuk dus niet meteen op andere stukken leggen.

### 2/ EEN STUK VERPLAATSEN

1. Je mag alleen met stukken van je eigen kleur spelen.
2. Om een stuk te verplaatsen, moet je de PÜNCT (de gekleurde stip!) gebruiken om te zien waar je met het stuk naartoe kunt. De PÜNCT moet altijd in een rechte lijn verplaatst worden. Je mag hem over een onbepaald aantal velden verplaatsen, je mag ermee over andere stukken springen en je mag ermee in en uit de centrale zeshoek. (Zie diagram 2a.)

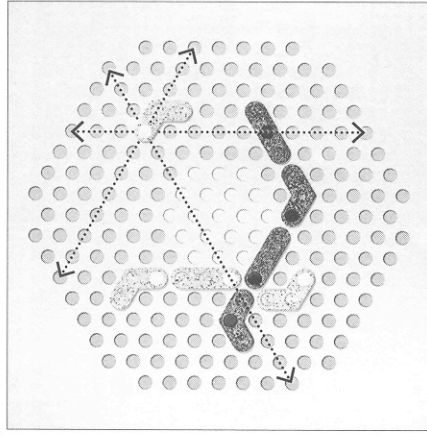


Diagram 2a: de pijlen geven aan in welke richting het stuk verplaatst kan worden.

3. **Het PÜNCT-stuk!** Het gebruik van dit extra stuk kan het in het begin gemakkelijker maken om te leren zien op welke manier stukken verplaatst mogen worden. Als je een zet wilt uitvoeren, neem dan het stuk waarmee je wilt spelen van het bord en leg het PÜNCT-stuk op het veld waar de PÜNCT van het stuk lag. Het PÜNCT-stuk is nu een vast punt op het bord, waardoor je altijd meteen kunt zien waar het stuk waarmee je speelt vandaan komt, en dus ook langs welke lijnen je het kunt verplaatsen. (Zie diagram 2b.)
- Opmerking:** je mag het PÜNCT-stuk niet op het bord laten liggen en het kan ook geen deel uitmaken van een verbinding. Je moet het altijd

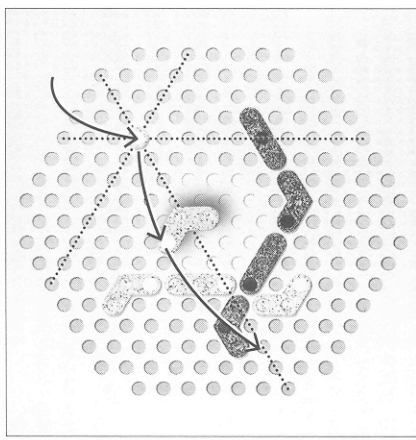


Diagram 2c: *alvorens het stuk weer op het bord te leggen, mag je het verdraaien. Bij het verdraaien moet je er goed op letten dat de PÜNCT ter plekke blijft!*

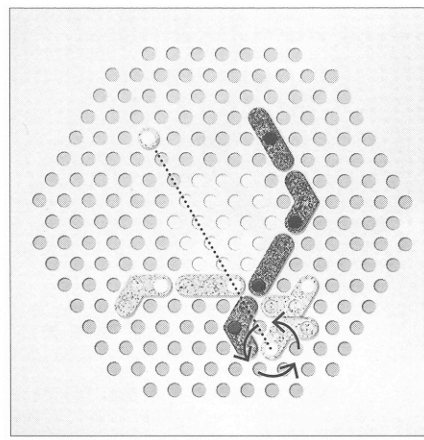


Diagram 2c: *alvorens het stuk weer op het bord te leggen, mag je het verdraaien. Bij het verdraaien moet je er goed op letten dat de PÜNCT ter plekke blijft!*

eerst verplaatst te hebben. Ook dit telt als een volledige beurt.

6. Als je de PÜNCT van een stuk naar de rand van het bord verplaatst en de secundaire stippen zouden hierdoor over de rand van het bord komen, dan moet het stuk altijd zodanig gerooteerd worden dat de twee secundaire stippen weer in het spel liggen.

**3. SPRINGEN OP ANDERE STUKKEN**

Om op andere stukken te kunnen springen, moet je een stuk eerst verplaatsen volgens de regels die hierboven uitgelegd zijn: verplaats de PÜNCT in een rechte lijn naar het stuk of de stukken waar je je stuk op wilt leggen. Vervolgens gelden de volgende bijkomende regels:

1. De PÜNCT van het stuk waarmee je springt, moet altijd gelegd worden op een stuk van je eigen kleur. Je mag de PÜNCT zowel op een andere PÜNCT leggen als op een secundaire stip. (Zie diagram 3a.)

2. Je mag dus nooit met een PÜNCT op een stuk van de tegenspeler springen, maar dat mag wél met de secundaire stippen. Nadat je met de PÜNCT op een stuk van je eigen kleur hebt gesprongen, mag je het stuk waarmee je de sprong hebt gemaakt, laten roteren. Je mag de secundaire stippen leggen op alle stippen die je bij het roteren kunt bereiken, zowel op PÜNCTEN als op secundaire stippen, van zowel je eigen stukken als die van de tegenspeler. (Zie diagram 3b.)

3. Als je op andere stukken springt, dan blokkeer je de stippen die je bedekt, zowel die van jezelf als van je tegenspeler. Zodra één stip van een stuk bedekt is, is het stuk immobiel. Het mag niet verplaatst en niet gerooteerd worden zolang minstens één van zijn stippen bezet wordt.

4. Je kan alleen op andere stukken springen als er voldoende plaats is voor het volledige stuk waarmee je speelt, dus voor zowel de PÜNCT als de 2 secundaire stippen. Een stuk moet altijd op 3 stippen gelegd worden, tenzij je er een brug mee maakt. (Zie 4/ Een brug maken.)

5. Een stuk moet altijd een horizontale en stabiele positie hebben. Daarom moeten de stukken waarop het springt, altijd van hetzelfde niveau zijn.

6. Er is geen limiet voor het aantal niveaus. Een stuk mag één, twee of meer niveaus hoog springen, en het mag van elk niveau naar elk ander niveau springen, zowel omhoog als omlaag.

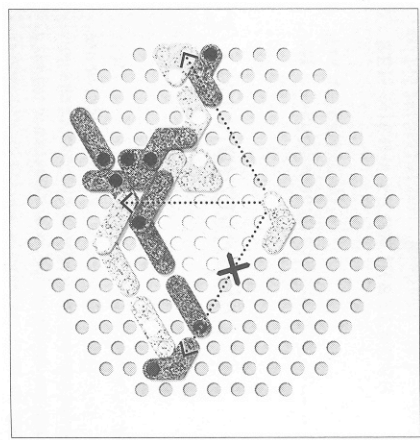


Diagram 3a: *de pijlen geven aan op welke stukken je met het gehoekte stuk mag springen. Op de stukken in de linker richting mag het stuk niet springen omdat een PÜNCT nooit op een stuk van de tegenspeler mag gelegd worden.*

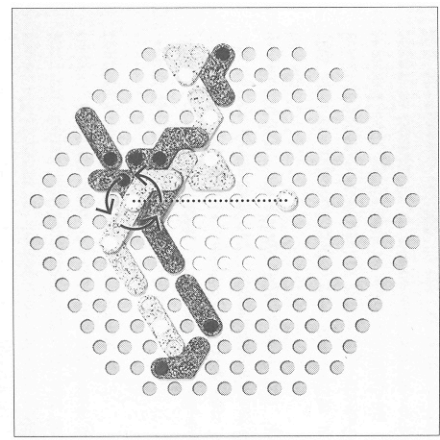


Diagram 3b: *je mag het stuk laten roteren alvorens het op de andere stukken te leggen.*

laag. Bij voorbeeld, een stuk dat op andere stukken is gesprongen, ongeacht op welk niveau, mag daarna weer naar het niveau van het bord verplaatst worden.

**Ter herinnering:** je mag alleen op andere stukken springen met een stuk dat al op het bord ligt!

**4. EEN BRUG MAKEN**

1. Je kan met een stuk een overbrugging maken. Het rechte en het gehoekte stuk hebben elk twee duidelijke uiteinden. Als de uiteinden van zo'n stuk

op twee andere stukken worden gelegd, dan kan het als een brug gebruikt worden. De middelste stip moet niet ondersteund worden om het stuk stabiel te kunnen leggen. (Zie diagram 4.)

2. Het driehoekig stuk heeft geen duidelijk uiteinden. Als slechts twee stippen ondersteund worden, dan ligt het niet stabiel. Daarom kan met dit stuk geen brug gemaakt worden. Het moet altijd op 3 stippen gelegd worden.

3. Als je met een stuk een brug wilt maken, dan kan dat alleen de middelste stip gebruikt worden om de overbrugging te maken. Met het uiteinde van een stuk mag geen overhangende brug gemaakt worden.

4. Een stip waarop een stuk ligt, is geblokkeerd, en dat geldt ook voor een stip die overbrugd wordt (dit is de stip onder het middelste gedeelte van de brug!). Het stuk waartoe de geblokkeerde stip behoort, mag niet verplaatst worden, ook al is het misschien mogelijk om het stuk onder de brug vandaan te halen zonder de positie van andere stukken te verstoren.

**Opmerking:** als er zich een leeg veld onder een brug bevindt, dan is ook dit veld geblokkeerd. Je mag geen stuk onder een brug schuiven.

**Ter herinnering:** om een brug te kunnen maken, moet je op andere stukken springen. Een brug maken kan dus alleen met een stuk dat al in het spel is. De PÜNCT moet altijd in een rechte lijn verplaatst worden en moet altijd op een stuk van de eigen kleur gelegd worden.

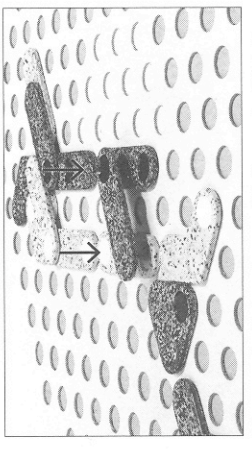


Diagram 4: *als je met een recht of een gehoekt stuk op andere stukken springt, dan volstaat het steun te hebben voor de twee stippen aan de uiteinden om het stuk een stabiele horizontale positie te geven. Als je geen steun hebt voor de middelste stip, dan gebruikt je het stuk als een "brug". (Zeldzaam voorval: het kan gebeuren dat je een brug maakt door op slechts één stuk te springen, namelijk wanneer je met een gehoekt stuk springt op een andere gehoekt stuk dat precies 180° anders ligt.)*

op twee andere stukken worden gelegd, dan kan het als een brug gebruikt worden. De middelste stip moet niet ondersteund worden om het stuk stabiel te kunnen leggen. (Zie diagram 4.)

2. Het driehoekig stuk heeft geen duidelijk uiteinden. Als slechts twee stippen ondersteund worden, dan ligt het niet stabiel. Daarom kan met dit stuk geen brug gemaakt worden. Het moet altijd op 3 stippen gelegd worden.

3. Als je met een stuk een brug wilt maken, dan kan dat alleen de middelste stip gebruikt worden om de overbrugging te maken. Met het uiteinde van een stuk mag geen overhangende brug gemaakt worden.

4. Een stip waarop een stuk ligt, is geblokkeerd, en dat geldt ook voor een stip die overbrugd wordt (dit is de stip onder het middelste gedeelte van de brug!). Het stuk waartoe de geblokkeerde stip behoort, mag niet verplaatst worden, ook al is het misschien mogelijk om het stuk onder de brug vandaan te halen zonder de positie van andere stukken te verstoren.

**Opmerking:** als er zich een leeg veld onder een brug bevindt, dan is ook dit veld geblokkeerd. Je mag geen stuk onder een brug schuiven.

**Ter herinnering:** om een brug te kunnen maken, moet je op andere stukken springen. Een brug maken kan dus alleen met een stuk dat al in het spel is. De PÜNCT moet altijd in een rechte lijn verplaatst worden en moet altijd op een stuk van de eigen kleur gelegd worden.

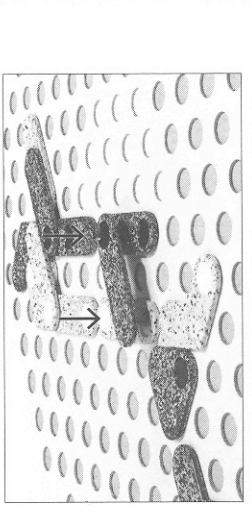


Diagram 4: *als je met een recht of een gehoekt stuk op andere stukken springt, dan volstaat het steun te hebben voor de twee stippen aan de uiteinden om het stuk een stabiele horizontale positie te geven. Als je geen steun hebt voor de middelste stip, dan gebruikt je het stuk als een "brug". (Zeldzaam voorval: het kan gebeuren dat je een brug maakt door op slechts één stuk te springen, namelijk wanneer je met een gehoekt stuk springt op een andere gehoekt stuk dat precies 180° anders ligt.)*

## D E I N D E V A N H E T S P E L

De speler die erin slaagt om twee tegenover elkaar liggende zijden met elkaar te verbinden, wint het spel. Om te controleren of een verbinding compleet is, telt het bovenaanzicht. (Zie diagram 5.)

Let daarbij op de volgende punten:

- Elk stip van de verbinding moet van bovenaf te zien zijn.
- Stippen zijn met elkaar verbonden als ze naast elkaar liggende velden bezetten, ongeacht hun niveau. Dus van de stukken die op elkaar liggen, tellen enkel de bovenste stippen.
- Een verbinding kan lopen van elk veld aan de ene zijde naar om het even welk veld aan de tegenoverliggende zijde.
- In een keten van naast elkaar liggende stippen wordt geen onderscheid gemaakt tussen PÜNCTEN en secundaire stippen. Beide horen tot stukken van dezelfde kleur, en dus tellen ze beide mee.

Als een speler zijn laatste stuk op het bord legt zonder een verbinding tot stand te brengen, dan eindigt het spel onmiddellijk. Aangenomen dat ook de andere speler op dat moment nog geen twee zijden heeft verbonden (anders zou hij reeds gewonnen zijn!), dan eindigt het spel onbeslist.

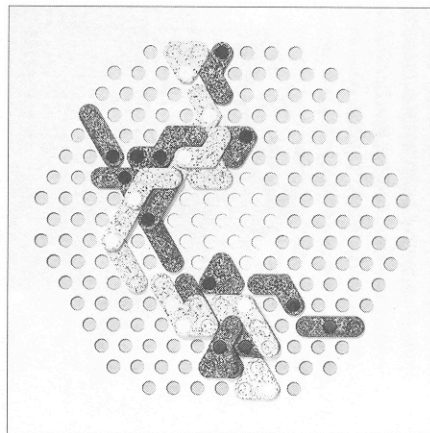


Diagram 5. Wit wint.

**Opmerking:** een stuk dat op andere stukken ligt, bedekt mogelijk belangrijke informatie. PÜNCT is geen geheugenspel en daarom mag je een stuk

*opnemen om te zien hoe de situatie eronder is. Om disputen te voorkomen over hoe de ligging van een stuk precies was, mag je altijd maar één stuk per keer van het bord nemen.*

## 2 | Het standaardspel

Het volledige spel. Er zijn slechts 2 verschillen met het basisspel.

### 1 | EEN NIEUW STUK INBRENGEN

In het basisspel mag de speler die begint zijn eerste stuk niet in de centrale zeshoek te leggen. Deze beperking geldt nu voor elk nieuw stuk dat in het spel wordt gebracht. Een nieuw stuk mag dus nooit meteen in de centrale zeshoek gelegd worden, zelfs niet gedeeltelijk; het moet altijd eerst in de zone eromheen gelegd worden. Enkel stukken die reeds op het bord liggen, kunnen naar de centrale zeshoek verplaatst worden (en er ook weer uit).

### 2 | HET DOEL VAN HET SPEL

Er zijn nu 2 manieren om PÜNCT te winnen. De eerste manier is dezelfde als die van het basisspel: de speler die 2 tegenover elkaar liggende zijden met elkaar kan verbinden, wint het spel.

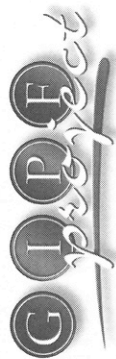
Het spel eindigt ook zodra één van beide spelers zijn laatste stuk op het bord legt (dus voor iemand erin geslaagd is een verbinding tot stand te brengen). In dit geval wint de speler die de meeste velden in de centrale zeshoek controleert. Controleren betekent "bezet houden". De spelers tellen elk hoeveel stippen er van hun kleur in de centrale zeshoek van bovenaf zichtbaar zijn.

Indien beide spelers een gelijk aantal velden controleren, eindigt de partij in een gelijkspel.

In het begin zal de tweede manier om PÜNCT te winnen zelden de winnaar bepalen. Het zal zelfs regelmatig voorvallen dat er in de loop van een volledige partij geen enkel stuk in het centraal gedeelte komt te liggen. Maar dat doet er niet toe! Hoe meer je PÜNCT speelt en

hoe beter je het spel begint te begrijpen, hoe duidelijker je zal beginnen inzien dat het soms nodig is je tactiek drastisch om te gooien en je volledig te concentreren op het verplaatsen van je stukken naar het midden.

## Veel GIPF!



## Verbaas jezelf! Gebruik je verbeelding!

Wil je potentiëlen aan GIPF toevoegen

om het spel nog verrassender te maken?

Wil je ZÈRTZ op een groter bord spelen?

Zin om de spellen van project GIPF  
aan elkaar te koppelen?

De GIPF Sets bieden je die mogelijkheden!

### Inhoud GIPF Set 1:

6 witte en 6 zwarte TAMSK-potentiëlen.

### Inhoud GIPF Set 2:

6 witte en 6 zwarte ZÈRTZ-potentiëlen

6 witte en 6 zwarte DVONN-potentiëlen

12 extra ZÈRTZ-ringen

**GIPF Set 3 zal weldra uitgegeven worden.**

### Inhoud:

**6 witte en 6 zwarte YINSH-potentiëlen**

**6 witte en 6 zwarte PÜNCT-potentiëlen**

### Voor meer informatie:

<http://www.gipf.com>

E-mail: [donco@gipf.com](mailto:donco@gipf.com)

Don & Co NV

Van Den Nestlei 7, bus 6

2018 Antwerpen, Belgium