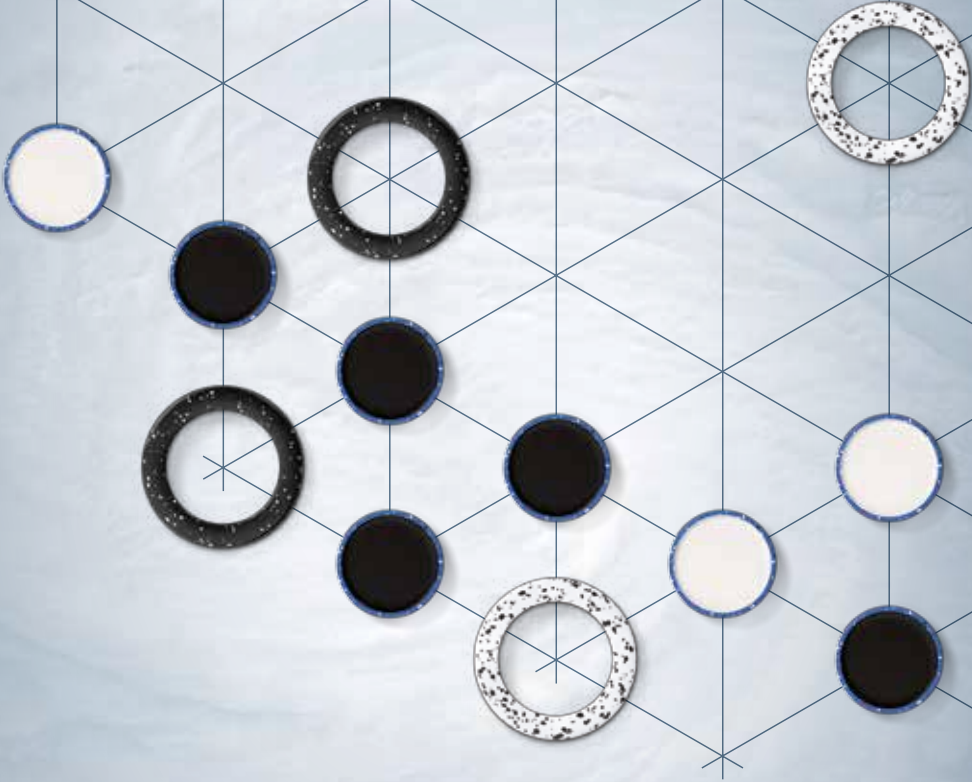


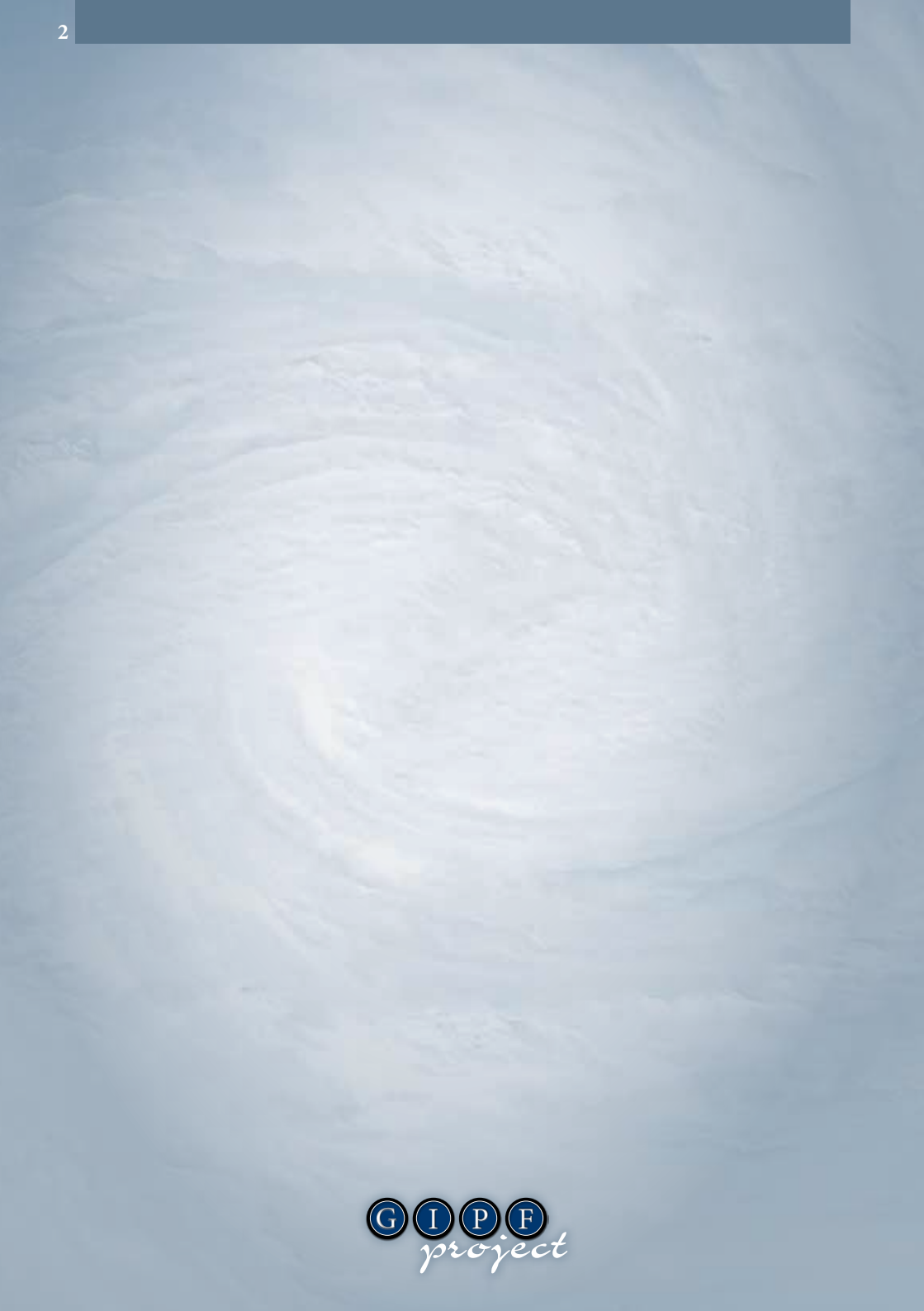
Y I N S H



<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





Kannst du etwas Ordnung in das Chaos bringen?

Das sechste Spiel des GIPF project. Für 2 Spieler.

Manchmal hat man den Eindruck, dass nichts als Chaos auf dem Spielbrett herrscht. Man bringt einige seiner Spielsteine in eine Reihe, und im nächsten Moment stellt man fest, dass sie die Farbe gewechselt haben! Je mehr Spielsteine auf dem Spielbrett sind, desto schwieriger wird es, vorherzusagen was passieren wird, aber umso mehr Möglichkeiten ergeben sich! Macht euch also keine Sorgen! Ihr werdet zu euren Möglichkeiten kommen! Bleibt einfach wachsam, und ihr werdet euer eigenes Stückchen Ordnung im Chaos erschaffen!

A INHALT

- 1 Spielbrett
- 5 weiße und 5 schwarze Ringe
- 51 Markierungssteine (weiß auf einer Seite, schwarz auf der anderen)
- 1 Beutel
- Diese Spielregel

B ZIEL DES SPIELS

Beide Spieler beginnen das Spiel mit jeweils 5 Ringen auf dem Spielbrett. Man muss versuchen 3 eigene Ringe vom Spielbrett zu entfernen. Jedes Mal, wenn man eine Reihe aus 5 Markierungssteinen der eigenen Farbe bildet, entfernt man einen seiner Ringe. Um das Spiel zu gewinnen, muss man also 3 solche Fünfer-Reihen bilden.

Tipp: Wenn ihr kurze, schnelle Partien bevorzugt, dann spielt doch die **Blitz-Version** (siehe **Abschnitt J** am Ende dieser Spielregel). Diese Version ist auch gut geeignet um YINSH zu lernen.

C SPIELVORBEREITUNG

- 1/ Platziert das Spielbrett zwischen den Spielern, so dass die mit Buchstaben gekennzeichneten Linien vom einen zum anderen Spieler verlaufen. Jeder Spieler sollte Ablageplätze für 3 Ringe auf seiner Seite haben.
- 2/ Es wird vereinbart, wer anfängt. Der Startspieler spielt Weiß, bekommt also die 5 weißen Ringe. Der andere Spieler bekommt die 5 schwarzen Ringe.
- 3/ Legt die Markierungssteine – für beide Spieler gut erreichbar – neben das Spielbrett. Diese Markierungssteine bilden den Vorrat.

D SPIELBEGINN

- 1/ Ihr startet mit einem leeren Spielplan.
- 2/ Zunächst muss jeder Spieler seine 5 Ringe ins Spiel bringen. Die Spieler legen abwechselnd je einen eigenen Ring auf das Spielbrett. Die Schnittpunkte

der Linien sind die Spielfelder. Die Spieler dürfen ihre Ringe auf beliebige freie Spielfelder legen – einschließlich der Randfelder.

3/ Sobald beide Spieler ihre 5 Ringe auf das Spielbrett gelegt haben, steht die Startposition fest. (Siehe Abbildung 1)

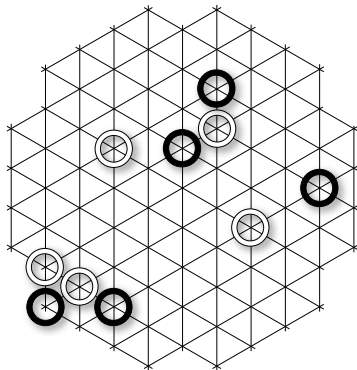


Abbildung 1: Beide Spieler haben ihre 5 Ringe auf das Spielbrett gelegt. Jetzt beginnt das Spiel.

E EINEN RING BEWEGEN

- 1/ Jeder Zug beginnt damit, dass man einen Markierungsstein vom Vorrat nimmt.
- 2/ Danach legt man den Markierungsstein mit der eigenen Farbe nach oben in einen eigenen Ring, so dass er auf dem gleichen Spielfeld wie der Ring liegt. (Siehe Abbildung 2)



Abbildung 2: Ein Zug. Zuerst wird ein Markierungsstein (mit der eigenen Farbe nach oben) in einen eigenen Ring gelegt, und dann wird der Ring bewegt. Es wird nur der Ring bewegt, nicht der Markierungsstein!

3/ Der Ring, in den der Markierungsstein gelegt wurde, **muss** dann nach folgenden Regeln bewegt werden:

- Wenn der Ring bewegt wird, bleibt der Markierungsstein auf seinem Feld liegen. (Siehe Abbildung 2)

- Ein Ring muss immer in gerader Linie auf ein freies Spielfeld gezogen werden.
- Ein Ring darf über ein oder mehrere freie Felder gezogen werden.
- Ein Ring darf einen oder mehrere Markierungssteine überspringen, solange diese aufeinanderfolgend – also ohne Unterbrechung – in einer Reihe liegen. Man darf Markierungssteine beider Farben überspringen. Sobald man einen oder mehrere Markierungssteine überspringt, muss man seinen Ring **immer auf das erste freie Feld** hinter den Markierungssteinen legen, die man übersprungen hat.
- Ein Ring darf zunächst über ein oder mehrere freie Felder gezogen werden und dann ein oder mehrere Markierungssteine überspringen. Aber sobald der Ring einen oder mehrere Markierungssteine übersprungen hat, darf er nicht mehr über freie Felder gezogen werden.
- Ein Ring kann nur Markierungssteine, **aber niemals Ringe überspringen**.

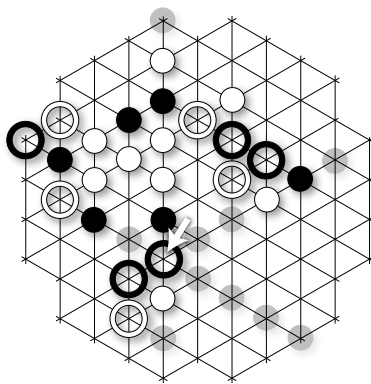


Abbildung 3: Der markierte schwarze Ring (Pfeil) kann auf eines der markierten Felder gezogen werden.

F MARKIERUNGSSTEINE UMDREHEN

- 1/ Wenn man einen Ring ausschließlich über freie Felder zieht, dann endet der Zug mit dem Ablegen des Ringes auf dem Zielfeld.
- 2/ Falls man einen oder mehrere Markierungssteine überspringt, **müssen alle übersprungenen Markierungssteine umgedreht werden**. Das gilt sowohl für die eigenen als auch die gegnerischen Markie-

rungssteine. Somit werden alle weißen Markierungssteine schwarz und alle schwarzen Markierungssteine weiß! (Siehe Abbildung 4)

Hinweis: Dreht keine Markierungssteine um, während ihr den Ring bewegt; legt erst den Ring auf sein Zielfeld und dreht dann die übersprungenen Markierungssteine um.

- 3/ Man darf nicht den Markierungsstein umdrehen, den man zuvor in den gerade gezogenen Ring gelegt hat. Dieser Markierungsstein wurde nämlich nicht übersprungen.
- 4/ Markierungssteine können nur umgedreht, aber niemals bewegt werden.

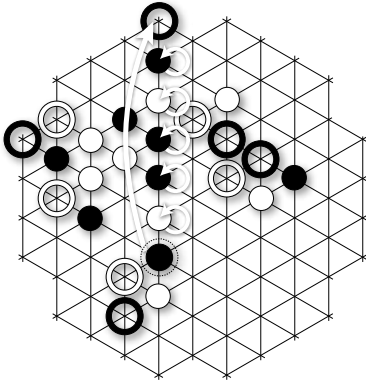


Abbildung 4: Die gleiche Situation wie in Abbildung 3, aber jetzt nach dem Zug. Der schwarze Ring hat 3 weiße und 2 schwarze Markierungssteine übersprungen, wodurch diese umgedreht wurden. Jetzt zeigen sie die entgegengesetzte Farbe. (Man beachte, dass der Markierungsstein, der zu Beginn des Zuges in den Ring gelegt wurde, schwarz geblieben ist!)

G EINE REIHE BILDEN / EINEN RING ENTFERNEN

- 1/ Durch das Bewegen von Ringen und das Umdrehen von Markierungssteinen muss man versuchen eine Reihe aus 5 Markierungssteinen der eigenen Farbe zu bilden. Die 5 Markierungssteine müssen aufeinanderfolgend auf derselben Linie liegen. Ringe zählen nicht dazu.

Um Missverständnissen vorzubeugen: Im Folgenden wird eine Reihe aus 5 aufeinanderfolgenden

Markierungssteinen gleicher Farbe der Einfachheit halber mit „eine Reihe“ bezeichnet.

- 2/ Falls man eine Reihe bildet, muss man die 5 Markierungssteine vom Spielbrett nehmen und sie zurück in den Vorrat legen.
- 3/ Nachdem man eine Reihe entfernt hat, muss man auch einen seiner Ringe entfernen. Man wählt irgendeinen seiner Ringe aus und legt diesen auf einen der 3 Ablageplätze auf der eigenen Seite des Spielbretts, um anzuzeigen, dass man eine Reihe gebildet (und entfernt) hat. (Siehe Abbildung 5)

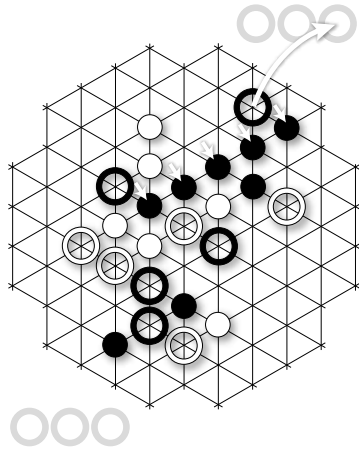


Abbildung 5: Schwarz hat gerade eine Fünfer-Reihe gebildet. Zuerst muss er die 5 Markierungssteine zurück in den Vorrat legen. Danach muss er einen seiner Ringe entfernen und diesen auf einen der Ablageplätze auf seiner Seite des Spielbretts legen, um anzuzeigen, dass er eine Fünfer-Reihe gebildet hat.

- 4/ Falls man eine Reihe aus mehr als 5 Markierungssteinen bildet, darf man sich aussuchen, welche 5 Markierungssteine man entfernt, solange sie eine ununterbrochene Reihe bilden. (Siehe Abbildung 6.)
- 5/ Es ist möglich, zwei (oder mehr) Reihen in einem Zug zu bilden. Falls diese Reihen sich nicht schneiden, müssen beide Reihen und 2 Ringe entfernt werden. Falls sie sich schneiden, darf man sich aussuchen, welche Reihe man entfernt. Nachdem man diese Reihe entfernt hat, wird die andere Reihe nicht mehr vollständig sein. Die übrigen Markierungssteine bleiben auf dem Spielbrett. Es wird nur

- ein Ring entfernt. (Siehe Abbildung 6.)
- 6/ Man kann eine Reihe für den Gegner bilden. In diesem Fall entfernt der Gegner diese Reihe und einen seiner Ringe, bevor er seinen eigenen Zug macht! Der Gegner darf sich frei aussuchen, welchen Ring er entfernt.
- 7/ Falls man gleichzeitig eine eigene und eine gegnerische Reihe bildet, kümmert man sich zuerst um die eigene Reihe, bevor man mit der gegnerischen Reihe wie im vorherigen Punkt beschrieben verfährt.

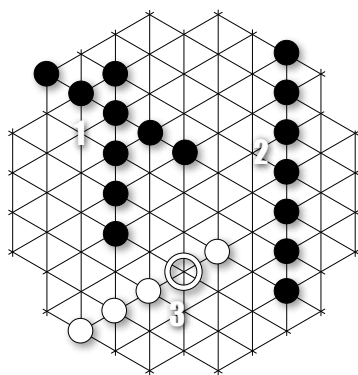


Abbildung 6:

SITUATION 1: Schwarz muss eine der beiden sich schneidenden Reihen entfernen, aber für welche Reihe er sich auch entscheidet, die andere Reihe wird nicht mehr vollständig sein. Somit zählt nur eine Reihe!

SITUATION 2: Eine schwarze Reihe aus 7 Markierungssteinen. Schwarz darf entscheiden, welche 5 Markierungssteine er daraus entfernt, aber er muss 5 zusammenhängende Markierungssteine entfernen.

SITUATION 3: Die weiße Reihe ist nicht vollständig, weil der Ring nicht als Markierungsstein zählt.

H SPIELENDEN

- 1/ Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen dritten Ring vom Spielbrett entfernt hat. Das bedeutet, dass er 3 Fünfer-Reihen bilden konnte und somit das Spiel gewinnt.
- 2/ Wenn man in einem Zug die dritte Fünfer-Reihe für sich selbst und für den Gegner bildet, dann gewinnt man selbst, weil man die eigene Reihe und den eigenen Ring zuerst entfernen darf.

- 3/ Falls alle Markierungssteine auf dem Spielbrett platziert wurden, bevor ein Spieler gewonnen hat, gewinnt der Spieler, der die meisten seiner Ringe entfernen konnte. Sollten beide Spieler gleich viele Ringe entfernt haben, endet das Spiel unentschieden.

I STRATEGIE: SEI VORSICHTIG!

Wer GIPF kennt, wird feststellen, dass GIPF und YINSH ziemlich viele Gemeinsamkeiten haben. Reihen zu bilden und sie vom Spielbrett zu entfernen sind nur zwei dieser Gemeinsamkeiten. Weniger offensichtlich, aber viel wichtiger sobald man sie wahrgenommen hat, ist die Ungewissheit, der man in beiden Spielen begegnet: Ein Zug, der in einer bestimmten Situation goldrichtig ist, kann in einer anderen Situation verheerend sein. Wenn man YINSH spielt, muss man sich dessen bewusst sein, insbesondere im Hinblick auf das Ziel des Spiels. Eine Fünfer-Reihe zu bilden, bringt dich dem Sieg zwar näher, aber es kostet dich auch einen Ring, und dadurch werden natürlich die eigenen Möglichkeiten für den Rest des Spiels eingeschränkt. Man kann auch versuchen eine Fünfer-Reihe für den Gegner zu bilden, so dass er mit einem Ring weniger weiterspielt, aber dadurch verhilft man ihm vielleicht auch zum Sieg. Also, der Unterschied zwischen einem guten und einem schlechten Zug hängt voll und ganz von der Situation ab, in der man sich gerade befindet. Man muss versuchen, das richtige Gleichgewicht zwischen eigener Führung und vorübergehender Führung des Gegners zu finden. Man sollte immer daran denken: **Die dritte Fünfer-Reihe zählt!**

J BLITZ-VERSION

Dies ist eine kurze und sehr schnelle Variante, YINSH zu spielen. Man spielt genau wie bisher beschrieben, aber **man muss nur noch eine Fünfer-Reihe bilden**. Versuche also als Erster 5 Markierungssteine deiner Farbe in eine Reihe zu bringen, und du gewinnst! Das ist alles! Einfach, oder?

Viel Spaß!

Can you find a bit of order amongst the chaos?

The sixth game of the GIPF project. For 2 players.

Sometimes you'll have the impression that there is nothing but chaos on the board. You line up a few of your pieces – and the next thing you notice is that they have changed color! The more pieces on the board, the more difficult it becomes to predict what will happen. But also the more opportunities you have! So don't worry: you'll get your chance. Just stay alert, and you'll create your own little bit of order in the chaos!

A CONTENTS

- 1 game board
- 5 white and 5 black rings
- 51 markers (white on one side, black on the other side)
- 1 bag
- This rulebook

B AIM

You and your opponent start the game each with 5 rings on the board. You may remove a ring each time you form a row of 5 markers with your color face up. You win the game when you have removed 3 of your rings—in other words, to win you must form 3 rows of 5 markers showing your own color.

Tip: if you prefer short and fast games, then play the **blitz version**. See **point J** at the end of these rules. That version is also very suitable for learning how to play YINSH.

C PREPARATION

- 1/ Place the board vertically between the players (i.e. so that the lines that are marked with letters run from one player to the other). Each player should have spaces for 3 rings on his side.
- 2/ Draw lots to determine who begins. The starting player plays “white” and takes the 5 white rings. The other player takes the 5 black rings.
- 3/ Put the markers next to the board, so that both players can easily reach them. These markers are the “pool”.

D STARTING POSITION

- 1/ You begin with an empty board.
- 2/ First, you must bring your rings into play. You and your opponent start putting them on the board, each in turn and one ring at a time. The intersections constitute the playing area. You may put a ring on any intersection you want, including on the edges.
- 3/ When you have both put your 5 rings on the board, you have determined the starting position. (See diagram 1)

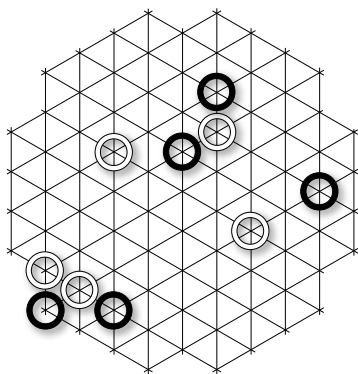


Diagram 1: both players have placed their 5 rings on the board. Now the game starts.

E MOVING A RING

- 1/ Each move starts by taking a marker from the pool.
- 2/ Next, you must decide which of your rings you want to move. Put the marker with your color face up in that ring, so that it occupies the same space as the ring. (See diagram 2)



Diagram 2: a move. First you put a marker with your color face up in one of your rings, next you move the ring. You only move the ring, not the marker!

- 3/ Then you must move the ring in which you have put a marker according to the following rules:

- When moving the ring, you leave the marker on its spot. (See diagram 2)
- A ring must always move in a straight line and always to a vacant space.
- A ring may move over one or more vacant spaces.
- A ring may jump over one or more markers, regardless of color, as long as they are lined up without interruption. In other words, if you jump over one or more markers, you must always put your ring in the first vacant space directly behind the markers you jumped over.
- A ring may first move over one or more vacant spaces and continue with a jump over one or more markers. But, as stated above, after jumping over one or more markers, it may not move over any more vacant spaces.
- **A ring can only jump over markers, not over rings.**

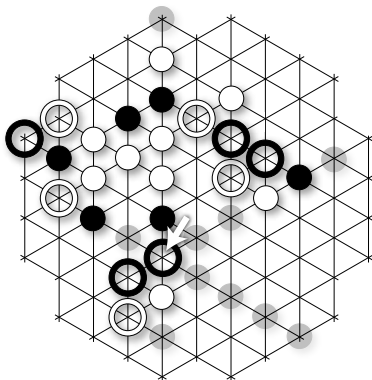


Diagram 3: the indicated black ring may move to any of the marked spaces.

F FLIPPING MARKERS

- 1/ If you moved your ring over vacant spaces without jumping over any markers, your turn ends when you put the ring on its new spot.
- 2/ If you've jumped over one or more markers, **you must flip all those markers.** This applies to both your own and your opponent's markers. Thus, each white marker that is jumped becomes black and each black marker becomes white! (See diagram 4)

Note: do not flip markers while moving the ring; first move the ring and then flip the markers.

- 3/ Do not flip the marker that you've put in the ring before you moved; that marker has not been jumped.
- 4/ Markers can only be flipped; they cannot be moved.

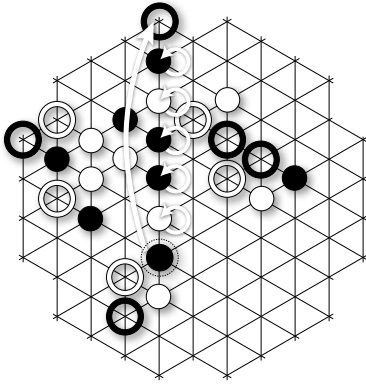


Diagram 4: the same situation as in Diagram 3, but now after black's move. The black ring has jumped over 3 white and 2 black markers, so they have been flipped. They now show the opposite color. (Note that the marker that was put in the ring has remained black!)

G FORMING A ROW / REMOVING A RING

- 1/ By moving rings and flipping markers you must try to form a row of 5 markers that show your color. The 5 markers must be adjacent and in a straight line. Rings do not count.
- For the sake of clarity:** hereafter, a row of 5 markers that show the same color will simply be referred to as "a row".
- 2/ If you form a row, you must take the 5 markers from the board and put them back in the pool.
- 3/ After removing a row, you must also remove one of your rings. You must do so because you need a ring to indicate that you've formed (and removed) a row. Choose any of your rings and put it on one of the 3 spaces on your side of the board. (See diagram 5)

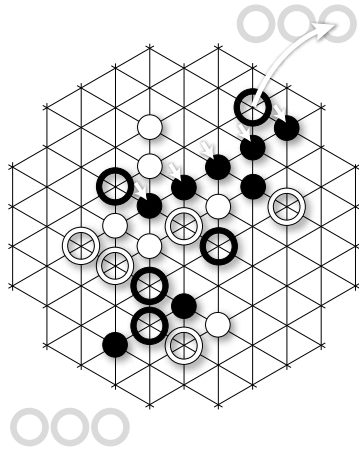
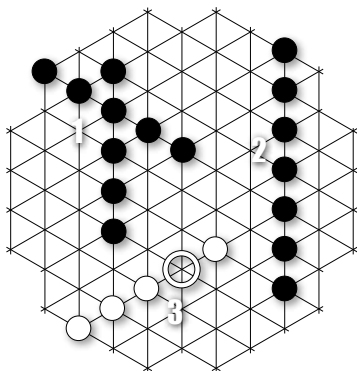


Diagram 5: Black has formed a row of 5 markers. First, he must put the 5 markers back in the pool. Next he must remove one of his rings and put it in one of the spaces on his side of the board as an indication that he has formed a row.

- 4/ If you form a row of more than 5 markers, you may choose which 5 markers you'll remove—as long as they form an uninterrupted row. (See diagram 6)
- 5/ It is possible to form 2 (or more) rows with only one move. If these rows don't intersect, you must remove both and also remove 2 rings. If they do intersect, you may choose which row you'll take. After having removed the row of your choice, the other row will not be complete anymore and thus the remaining pieces stay on the board. Now you remove only 1 ring. (See diagram 6)
- 6/ You may form a row for your opponent. In this case your opponent must remove the row and a ring before he makes his move. He may freely choose which of his rings he'll take.
- 7/ If you form a row for yourself and a row for your opponent at the same time, then you deal with your own row as normal, and next your opponent must remove his row and a ring as described above.

**Diagram 6:**

SITUATION 1: Black may remove either of the two intersecting rows, but no matter which row he takes, the remaining row will not be complete any more.

So this counts as only one row!

SITUATION 2: the black row contains 7 markers. Black may choose which 5 markers he will remove, but he must choose 5 markers that lie next to each other.

SITUATION 3: the row is not complete because the ring does not count as a marker.

H END OF THE GAME

- 1/ The game ends as soon as a player has removed 3 rings from the board. It means that he has formed 3 rows of 5 markers, so he is the winner.
- 2/ If you make a move that forms both your own and your opponent's third row, then you win since you may remove your third ring first.
- 3/ If all the markers are placed on the board before a player has won, then the player who removed the most rings wins. If both players have removed the same number of rings, the game ends in a draw.

I BE CAREFUL!

If you know how to play GIPF, you'll surely notice that GIPF and YINSH have quite a few things in common. Forming rows and removing them from the board are just two of them. Less obvious, but much more significant once you've noticed it, is the "ambiguity" that you can find

in both games: what can be the right thing to do in one situation, might very well be the worst thing to do in another situation. When playing YINSH, you must be aware of that fact, especially regarding the aim of the game. Forming a row of 5 markers brings you closer to victory, but it also costs you one of your rings, and that of course restricts your possibilities for the rest of the game. You could form a row for your opponent—so that he's the one who must continue the game with one less ring—but if you do so, it could well be that you have put him on the road to winning the game. So the difference between a good and a bad move depends entirely on the situation you're in. You must try to find the delicate balance between taking the lead yourself and leaving it temporarily to your opponent. And keep one thing in mind: **it is the third row that counts!**

J BLITZ VERSION

This is a short and very fast way of playing YINSH. You play exactly as described above, but the aim is simpler: **now you must form only one row.** So be the first to line up 5 markers of your color and you win! That's it! Easy, don't you think?

Have fun!

Verrez-vous un semblant d'ordre poindre au sein du chaos ?

Le sixième jeu du GIPF project. Pour 2 joueurs.

Vous aurez parfois l'impression que le chaos règne sur le plateau. Vous alignez quelques-unes de vos pièces – et à peine l'avez-vous fait qu'elles ont changé de couleur ! Plus il y a de pièces sur le plateau, et plus il devient difficile de deviner ce qu'il va se passer. Mais d'un autre côté, plus d'occasions s'offrent à vous ! Vous n'avez donc aucun souci à vous faire : vous aurez votre chance !

Restez vigilant et vous créerez vous-même votre petit coin d'ordre au sein du chaos !

A CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 5 anneaux blancs et 5 noirs
- 51 marqueurs (chacun blanc d'un côté et noir de l'autre)
- 1 sac en tissu
- 1 livret de règles

B BUT DU JEU

Vous et votre adversaire commencez la partie avec chacun 5 anneaux sur le plateau. Vous devez retirer un anneau chaque fois que vous formez un alignement de 5 marqueurs de votre couleur. Le vainqueur est celui qui retire 3 de ses anneaux. En d'autres termes, pour gagner une partie de YINSH vous devez former 3 alignements de 5 marqueurs !

Conseil : si vous préférez des parties courtes et rapides, jouez à la **version blitz** (voir le **point J** à la fin). C'est aussi une version particulièrement adaptée à l'apprentissage de YINSH.

C PRÉPARATION

- 1/ Placez le plateau verticalement entre les joueurs (de manière à ce que les lignes marquées d'une lettre courent d'un joueur à l'autre). Chaque joueur doit avoir à sa gauche 3 emplacements (pour 3 anneaux).
- 2/ Tirez au sort pour déterminer qui commence. Celui-ci joue les blancs et prends donc les 5 anneaux blancs. Son adversaire prend les 5 anneaux noirs.
- 3/ Placez les marqueurs à côté du plateau, de façon à ce que les deux joueurs puissent facilement y avoir accès. Ces marqueurs forment la "réserve".

D POSITION DE DÉPART

- 1/ Le plateau est vide.
- 2/ Vous devez tout d'abord mettre vos 5 anneaux en jeu. Vous et votre adversaire commencez à les placer sur le plateau, chacun à votre tour et un anneau à la fois. Vous jouez sur les intersections. Vous pouvez placer un anneau sur l'intersection de votre choix, y compris sur les bords.
- 3/ Quand chacun a placé ses 5 anneaux sur le plateau, la position de départ est déterminée. (Voir schéma 1)

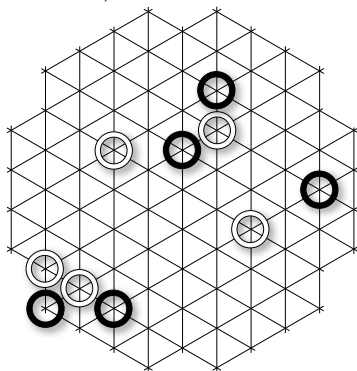


Schéma 1 : les deux joueurs ont placé leurs 5 anneaux sur le plateau. La partie peut commencer.

E DÉPLACER UN ANNEAU

- 1/ Vous toujours commencez votre coup en prenant un marqueur de la réserve.
- 2/ Puis vous devez choisir celui de vos anneaux que vous voulez déplacer. Placez le marqueur dans cet anneau, avec votre couleur sur le dessus, de manière à ce qu'il occupe la même intersection que l'anneau. (Voir schéma 2)



Schéma 2 : un coup. Tout d'abord, vous placez un marqueur de votre couleur dans l'un de vos anneaux, et ensuite vous déplacez l'anneau. Vous déplacez seulement l'anneau, pas le marqueur !

- 3/ Vous devez ensuite déplacer l'anneau dans lequel vous avez placé un marqueur en respectant les règles suivantes :

- En déplaçant l'anneau, vous laissez le marqueur à sa place. (Voir schéma 2)
- Un anneau doit toujours se déplacer en ligne droite et toujours vers une intersection libre.
- Un anneau peut se déplacer par-dessus une ou plusieurs intersections libres.
- Un anneau peut sauter par-dessus un ou plusieurs marqueurs, de n'importe quelle couleur, tant qu'ils sont alignés sans interruption. En d'autres termes, si vous sautez par-dessus un ou plusieurs marqueurs, vous devez toujours placer votre anneau sur la première intersection libre suivant l'alignement des marqueurs.
- Un anneau peut très bien se déplacer par-dessus une ou plusieurs intersections libres, puis continuer en sautant un ou plusieurs marqueurs. Mais, comme il est dit plus haut, après avoir sauté par-dessus un ou plusieurs marqueurs, un anneau ne peut plus continuer à se déplacer par-dessus des intersections libres.
- **Un anneau peut seulement sauter par-dessus les marqueurs, et non par-dessus les anneaux.**

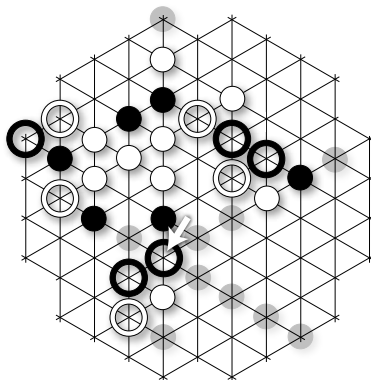


Schéma 3 : l'anneau noir peut se déplacer sur n'importe lequel des intersections indiquées.

F RETOURNER LES MARQUEURS

- 1/ Si vous avez déplacé un anneau seulement par-dessus des intersections libres, votre tour se termine en posant l'anneau sur sa nouvelle intersection.
 - 2/ Si vous avez sauté par-dessus un ou plusieurs marqueurs, **vous devez retourner tous les marqueurs que vous avez sautés.** Ceci s'applique à vos propres marqueurs comme à ceux de votre adversaire. Ainsi, les marqueurs blancs deviennent noirs, et les marqueurs noirs deviennent blancs. (Voir schéma 4)
- Note :** ne retournez pas les marqueurs en déplaçant l'anneau ; déplacez d'abord l'anneau et retournez ensuite les marqueurs.
- 3/ Ne retournez pas le marqueur placé dans l'anneau avant le déplacement ; ce marqueur n'a pas fait l'objet d'un saut.
 - 4/ Les marqueurs peuvent être retournés mais jamais déplacés.

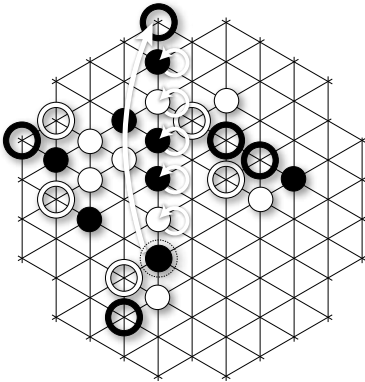


Schéma 4 : la situation est la même que celle du schéma 3, mais un coup plus tard. L'anneau noir a sauté par-dessus 3 marqueurs blancs et 2 noirs, qui ont donc été retournés. Ces 5 marqueurs sont montrés ici retournés. (Notez que le marqueur placé dans l'anneau est resté noir !)

G FORMER UN ALIGNEMENT / ENLEVER UN ANNEAU

- 1/ En déplaçant vos anneaux et en retournant les marqueurs, vous devez essayer de former un alignement de 5 marqueurs de votre couleur. Les 5 marqueurs doivent être adjacents et alignés. Les anneaux ne comptent pas.

Pour simplifier les choses, un alignement de 5 marqueurs de la même couleur sera désormais simplement désigné par **"alignement"**.

- 2/ Si vous formez un alignement, vous devez retirer les 5 marqueurs du plateau et les remettre dans la réserve.
- 3/ Après avoir retiré un alignement, vous devez aussi retirer l'un de vos anneaux. Ceci est obligatoire car vous indiquez ainsi que vous avez formé (et retiré) un alignement. Choisissez n'importe lequel de vos anneaux et placez-le sur l'un des trois emplacements situés devant vous. (Voir schéma 5)

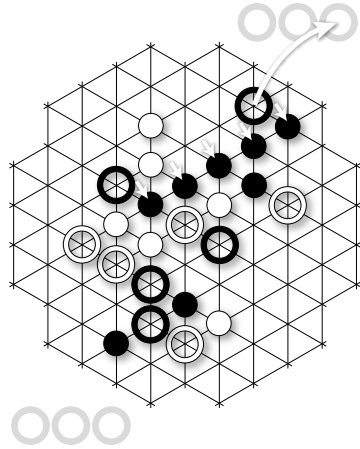


Schéma 5 : Noir vient de former un alignement.

Il doit d'abord remettre les 5 marqueurs dans la réserve. Il doit ensuite retirer l'un de ses anneaux et le placer devant lui, sur le plateau, pour indiquer qu'il a formé un alignement.

- 4/ Si l'alignement que vous formez comprend plus de 5 marqueurs, vous pouvez choisir parmi ceux-ci les 5 marqueurs que vous voulez enlever, tant qu'ils forment un alignement ininterrompu. (Voir schéma 6)
- 5/ Il est possible de former 2 alignements (ou plus) en un seul coup. Si ces alignements ne se croisent pas, vous devez retirer les deux et aussi retirer 2 anneaux. S'ils se croisent, vous devez choisir l'alignement que vous retirez. Après avoir retiré

l'alignement de votre choix, l'autre alignement deviendra incomplet et devra donc rester sur le plateau. Vous ne retirez qu'un anneau. (Voir schéma 6)

- 6/ Vous pouvez former un alignement pour votre adversaire. Dans ce cas, votre adversaire doit retirer l'alignement et l'anneau avant d'effectuer son coup. Il est libre de choisir l'anneau qu'il souhaite retirer.
- 7/ Si vous formez du même coup un alignement pour vous-même et un alignement pour votre adversaire, vous vous occupez de votre propre alignement de la façon habituelle. Votre adversaire devra ensuite retirer son alignement et un anneau comme décrit ci-dessus.

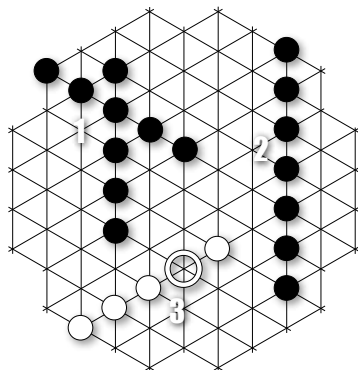


Schéma 6 :

SITUATION 1 : Noir peut retirer au choix l'un des deux alignements, mais quel que soit son choix, il manquera un marqueur à l'alignement restant. Cela ne fait donc qu'un alignement !

SITUATION 2 : l'alignement noir comprend 7 marqueurs. Noir peut choisir quels sont les 5 marqueurs qu'il souhaite retirer, tant que ces 5 marqueurs sont les uns à côté des autres.

SITUATION 3 : l'alignement n'est pas encore réalisé car l'anneau ne compte pas comme marqueur.

H FIN DE LA PARTIE

- 1/ La partie se termine dès qu'un joueur retire son troisième anneau du plateau. Il a formé trois alignements et remporte la partie.
- 2/ Si vous faites un coup qui forme à la fois votre troisième alignement et celui de votre adversaire,

vous gagnez puisque vous pouvez retirer votre troisième anneau avant lui.

- 3/ Si tous les marqueurs sont placés sur le plateau avant qu'un joueur n'ait pu gagner, c'est le joueur ayant retiré le plus d'anneaux qui gagne. Si les deux joueurs ont retiré le même nombre d'anneaux, la partie se termine en nulle.

I ATTENTION !

Si vous savez jouer à GIPF, vous avez sans doute remarqué que GIPF et YINSH ont plusieurs points communs. Former des alignements et les retirer sont seulement deux d'entre eux. Chose moins évidente, mais beaucoup plus significative une fois que vous l'avez remarquée, est « l'aspect ambigu » que vous pouvez retrouver dans les deux jeux : ce qui peut être la meilleure chose à faire dans une situation donnée peut très bien être la pire des solutions dans une autre situation. En jouant à YINSH, vous devez être très conscient de cet état de fait, surtout par rapport à l'objectif du jeu. Former un alignement vous rapproche de la victoire, mais cet alignement vous coûte aussi l'un de vos anneaux et cela, bien évidemment, réduit vos possibilités pour le reste de la partie. Vous pourriez former un alignement pour votre adversaire – de manière à ce que ce soit lui qui continue la partie avec un anneau de moins – mais ce faisant, il se peut bien que vous lui mettiez le pied à l'étrier. Donc la différence entre un bon et un mauvais coup dépend entièrement de la situation dans laquelle vous vous trouvez. Vous devez vous efforcer de trouver le fragile équilibre entre prendre soi-même la tête ou la laisser temporairement à votre adversaire. Et n'oubliez surtout pas : c'est le troisième alignement qui compte !

J VERSION BLITZ

C'est une façon courte et très rapide de jouer à YINSH. Vous jouez exactement comme décrit ci-dessus, mais le but du jeu est simplifié : vous ne devez réaliser **qu'un seul alignement**. Donc celui qui aligne 5 marqueurs à sa couleur remporte la partie ! C'est tout ! Facile, non ?

Amusez-vous bien !

Potete mettere un po' di ordine nel caos?

Il sesto gioco del GIPF project. Per 2 giocatori.

Talvolta avrete l'impressione che non ci sia altro che confusione sul tavoliere. Allineate alcuni dei vostri pezzi – e subito dopo vi accorgete che hanno cambiato colore! Maggiore il numero dei pezzi sul tavoliere, maggiore sarà la difficoltà nel prevedere gli sviluppi della situazione. Ma maggiori saranno anche le vostre opportunità! Quindi, non preoccupatevi! Avrete le vostre chance! State soltanto attenti, e metterete un poco del vostro ordine nel caos!

A CONTENUTO

- 1 tavoliere
- 5 anelli bianchi e 5 anelli neri
- 51 pedine bicolori (bianche da un lato e nere dall'altro)
- 1 sacchetto di stoffa
- Questo libretto di regole

B SCOPO DEL GIOCO

Voi e il vostro avversario iniziate la partita con 5 anelli per ciascuno sul tavoliere. Potete rimuovere uno dei vostri anelli ogni volta che formerete un allineamento di 5 pedine con il vostro colore verso l'alto. Per vincere, dovrete rimuovere dal tavoliere 3 dei vostri anelli (quindi sarà necessario formare 3 allineamenti di 5 pedine).

Suggerimento: se preferite una partita più breve e veloce, provate la variante **"blitz"**. (V. **paragrafo J** alla fine delle regole). Questa variante è anche indicata per imparare a giocare a YINSH.

C PREPARAZIONE

- 1/ Piazzate il tavoliere verticalmente tra i giocatori (in modo che le linee contrassegnate da lettere vadano da un giocatore all'altro). Ogni giocatore deve avere dal suo lato i 3 spazi per gli anelli rimossi.
- 2/ Estraiete a sorte chi inizierà. Il primo giocatore sarà il "Bianco" e prenderà i 5 anelli bianchi. L'altro giocatore prenderà i 5 anelli neri.
- 3/ Mettete le pedine bicolori vicino al tavoliere, in modo che entrambi i giocatori possano prenderle facilmente. Queste pedine sono la "riserva".

D SITUAZIONE DI PARTENZA

- 1/ Il gioco inizia con il tavoliere vuoto.
- 2/ Per prima cosa dovrete mettere i vostri 5 anelli in gioco. Voi e il vostro avversario li metterete, a turno, sul tavoliere, un anello per volta. Le intersezioni delle linee sono le caselle su cui giocare. Potete mettere un anello su qualsiasi casella vuota, anche sulle caselle del bordo esterno.
- 3/ Quando entrambi i giocatori avranno posizionato i loro 5 anelli sul tavoliere, sarà stata così determinata la situazione di partenza (V. diagramma 1).

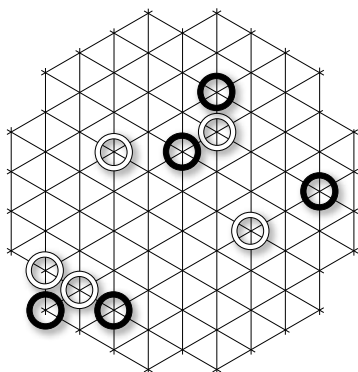


Diagramma 1: entrambi i giocatori hanno messo i loro 5 anelli sul tavoliere. Ora il gioco può iniziare (N.B.: non ci sono anelli nelle caselle più esterne.).

E MUOVERE UN ANELLO

- 1/ Ogni mossa inizia con il prendere una pedina dalla riserva.
- 2/ Decidete ora quale dei vostri anelli volete muovere. Mettete la pedina (con il vostro colore verso l'alto) all'interno dell'anello scelto, in modo che anello e pedina occupino la stessa casella (V. diagramma 2).



Diagramma 2: una mossa. Prima mettete una pedina (col vostro colore verso l'alto!) in uno dei vostri anelli, poi muovete l'anello. Dovete muovere solo l'anello, non la pedina!

- 3/ Dovete muovere l'anello in cui avete piazzato una pedina secondo le seguenti regole:

- Quando muovete l'anello, lasciate la pedina nella sua casella (V. diagramma 2).
- Un anello deve sempre muoversi in linea retta e terminare il movimento in una casella vuota.
- Un anello può muoversi attraverso una o più caselle vuote.
- Un anello può saltare oltre una o più pedine, a prescindere dal colore, purché esse siano contigue senza interruzioni. In altre parole: se saltate una o più pedine, dovete posare il vostro anello nella prima casella vuota immediatamente successiva le pedine saltate.
- Un anello può iniziare il movimento attraverso una o più caselle vuote e continuarlo saltando una o più pedine. Ma, come detto prima, dopo aver saltato una o più pedine, non può più attraversare altre caselle vuote e deve fermarsi nella prima casella vuota incontrata.
- Un anello può saltare solo pedine, **non altri anelli**.

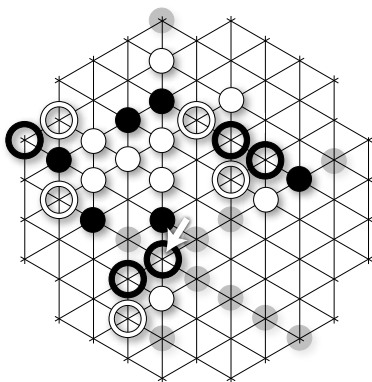


Diagramma 3: l'anello nero indicato può muoversi in una qualsiasi delle caselle contrassegnate.

F GIRARE PEDINE

- 1/ Se muovete un anello solo attraverso caselle vuote, la vostra mossa termina lasciando l'anello nella sua destinazione.
- 2/ Se saltate una o più pedine, **dovete girare tutte le pedine che avete appena saltato**. Questo vale sia per le pedine che mostrano il vostro colore, sia per le pedine che mostrano il colore del vostro avversario.

Quindi, ogni pedina bianca diventa nera e ogni pedina nera diventa bianca! (V. Diagramma 4)

Nota: non girate pedine mentre muovete l'anello; prima muovete l'anello e poi girate le pedine.

- 3/ Non dovete girare la pedina che avete messo nell'anello che avete mosso; essa non è stata saltata.
- 4/ Le pedine possono solo essere girate, non possono essere mosse.

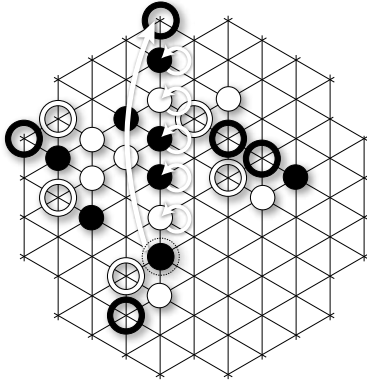


Diagramma 4: la stessa situazione del Diagramma 3, ma dopo aver eseguito la mossa. L'anello nero ha saltato 3 pedine bianche e 2 nere, che sono state girate. Ora mostrano il colore opposto. (Notate che la pedina che è stata inserita nell'anello all'inizio della mossa è rimasta nera!)

G FORMARE UN ALLINEAMENTO E RIMUOVERE UN ANELLO

- 1/ Muovendo anelli e girando pedine, dovete cercare di formare allineamenti di 5 pedine che abbiano il vostro colore verso l'alto. Le 5 pedine devono essere contigue sulla stessa linea. Gli anelli non contano. **Per chiarezza:** da qui in poi un allineamento di 5 pedine con lo stesso colore verso l'alto sarà semplicemente chiamato "un allineamento".
- 2/ Se formate un allineamento, dovete prendere le 5 pedine che lo formano dal tavoliere e rimetterle nella riserva.
- 3/ Dopo aver rimosso l'allineamento appena formato, dovete anche rimuovere uno dei vostri anelli. Dovete farlo perché ciò indica che avete formato (e rimosso) un allineamento di 5. Scegliete uno dei vostri anelli

e mettetelo in uno dei 3 spazi apposti presenti sul vostro lato del tavoliere (V. Diagramma 5).

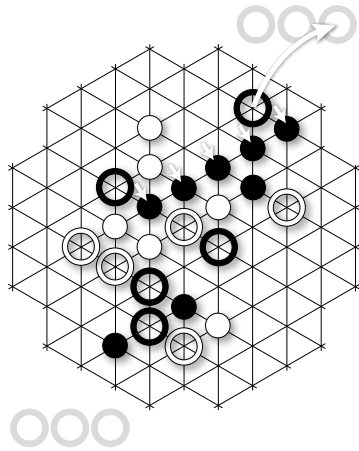


Diagramma 5: il Nero ha appena formato un allineamento di 5 pedine. Prima rimette le 5 pedine nella riserva. Poi deve rimuovere uno dei suoi anelli e metterlo su uno degli spazi sul suo lato del tavoliere, per indicare che ha realizzato un allineamento.

- 4/ Se formate un allineamento di più di 5 pedine, potete scegliere quali 5 pedine rimuovere, purché formino una linea ininterrotta, ovvero siano 5 pedine contigue (V. Diagramma 6).
- 5/ E' possibile formare 2 (o più) allineamenti in una sola mossa. Se questi allineamenti non si intersecano, dovete rimuoverli entrambi e successivamente dovete anche rimuovere 2 anelli. Se gli allineamenti si intersecano, potete scegliere quale allineamento rimuovere. Dopo aver rimosso l'allineamento di vostra scelta, l'altro allineamento non sarà più completo e le pedine restanti rimarranno sul tavoliere. Per cui sarà rimosso solo un anello. (V. Diagramma 6).
- 6/ Potete formare un allineamento anche per il vostro avversario. In questo caso egli dovrà rimuovere la sua linea, scegliere uno dei suoi anelli e toglierlo dalla plancia di gioco prima di muovere.
- 7/ Se formate un allineamento di vostro colore e contemporaneamente un allineamento per il vostro avversario, vi comportate come di norma

con la vostra, dopo il vostro avversario dovrà rimuovere la linea ed un anello a sua scelta prima di poter muovere.

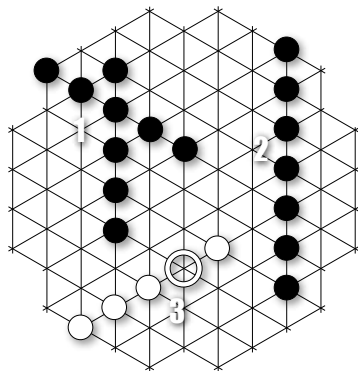


Diagramma 6:

SITUAZIONE 1: il Nero può rimuovere uno dei due allineamenti intersecanti, ma, indipendentemente dall'allineamento scelto, l'altro non sarà più completo dopo la rimozione del primo. Quindi sarà rimosso solo un anello.

SITUAZIONE 2: l'allineamento è formato da 7 pedine. Il Nero può scegliere quali 5 pedine rimuoverà, ma deve scegliere 5 pedine contigue (se il Bianco avesse formato quell'allineamento, sarebbe lui a scegliere).

SITUAZIONE 3: l'allineamento non è completo perché l'anello non conta come pedina.

H FINE DEL GIOCO

- 1/ La partita finisce non appena un giocatore ha rimosso 3 dei suoi anelli dal tavoliere. Ciò significa che ha formato 3 allineamenti di 5 pedine, perciò è il vincitore.
- 2/ Se facendo una mossa formate un terzo allineamento sia per voi che per il vostro avversario, sarete voi il vincitore perché rimuoverete il vostro terzo anello prima.
- 3/ Se tutte le pedine fossero piazzate sul tavoliere prima che uno dei giocatori abbia rimosso 3 anelli, allora vincerà la partita il giocatore che avrà rimosso il maggior numero di anelli. Se entrambi i giocatori avessero rimosso lo stesso numero di anelli, la partita terminerà in un pareggio.

I ATTENZIONE!

Se conoscete GIPF, noterete sicuramente che GIPF e YINSH hanno parecchie cose in comune – come ad esempio la formazione e la rimozione delle linee. Meno ovvia, ma più significativa una volta che l'avete notata, è l'“ambiguità” che potete notare in ambo i giochi: può capitare che la mossa migliore in una situazione si riveli la peggiore in un'altra. Mentre giocate a YINSH, vi conviene tenere a mente questo concetto, in vista dell'obiettivo finale. Formare un allineamento di vostro colore, vi porterà più vicino alla vittoria, ma inoltre vi priverà di un anello da utilizzare, restringendo le vostre scelte per le mosse future. Potete far formare un allineamento per il vostro avversario, cosicché sia lui quello con un anello in meno, ma questo potrebbe portarlo più vicino alla vittoria. Così la differenza fra una mossa giusta ed una sbagliata dipende interamente sulla situazione di gioco. Dovrete trovare il giusto equilibrio fra il rimanere in vantaggio o lasciare temporaneamente la posizione al vostro avversario. Tenete comunque a mente un concetto: **la terza linea è quella che conta!**

J VARIANTE “BLITZ”

Questo è un modo più rapido e veloce di giocare a YINSH. Si gioca esattamente come descritto prima, ma l'obiettivo del gioco è più semplice: dovete formare **un solo allineamento**. Siate i primi a formare una linea di 5 pedine del vostro colore e vincerete! Facile, no?

Divertitevi!

Kun je orde creëren in de chaos?

Het zesde spel van GIPF project. Voor 2 spelers.

*Soms zul je denken dat er alleen
maar chaos is op het speelbord.
Je plaatst een paar van je stukken
op een rij – en het volgende wat je
merkt is dat ze van kleur veranderd
zijn! Hoe meer stukken er op
het bord liggen, hoe moeilijker
het wordt om te voorzien wat er
allemaal kan gebeuren. Maar
het betekent ook dat je meer
mogelijkheden hebt! Dus, wanhoop
niet! Je krijgt je kans wel! Wees
bij de pinken, en je creëert vast en
zeker ietwat orde in de chaos!*

A INHOUD

- 1 speelbord
- 5 witte en 5 zwarte ringen
- 51 stukken met een witte en een zwarte kant,
hierna “**markers**” genoemd
- 1 stoffen zakje
- dit reglementenboekje

B DOEL

Jij en je tegenspeler beginnen het spel ieder met 5 ringen op het speelbord. Telkens je erin slaagt een rij van 5 markers in jouw kleur te vormen, mag je één van je ringen van het bord nemen. Degene die als eerste 3 ringen van het bord kan nemen, wint het spel.

Tip: indien je een kort en snel spel verkliest, speel dan de **blitzversie**. Zie hiervoor **punt J**, op het eind van deze reglementen. Die versie is ook erg geschikt om YINSH te leren spelen.

C VOORBEREIDING

- 1/ Plaats het bord verticaal tussen de spelers, zodat de lijnen met letters van de ene naar de andere speler lopen. Elke speler heeft aan zijn kant van het bord 3 velden waarop 3 ringen afgelegd kunnen worden.
- 2/ De spelers bepalen onderling wie begint. Degene die begint, speelt met “wit”; hij neemt dus de 5 witte ringen. De andere speler neemt de 5 zwarte ringen.
- 3 Leg de markers naast het bord, zodat beide spelers er gemakkelijk bij kunnen. Deze markers vormen de “voorraad”.

D STARTPOSITIE

- 1/ YINSH begint met een leeg speelbord.
- 2/ De spelers moeten eerst elk hun eigen ringen in het spel brengen. Om de beurt plaatsen ze telkens één ring op het bord. De snijpunten van de lijnen op het bord zijn de speelvelden. Een ring mag op elk vrij snijpunt geplaatst worden, met inbegrip van de snijpunten aan de rand.
- 3/ Wanneer beide spelers hun 5 ringen op het bord hebben geplaatst, staat de startpositie vast. (Zie diagram 1)

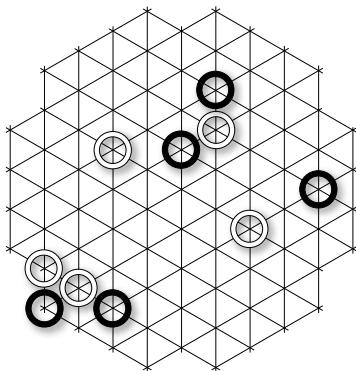


Diagram 1: beide spelers hebben hun 5 ringen op het bord gelegd. Het spel begint.

E EEN RING VERPLAATSEN

- 1/ Als je aan de beurt bent, neem je altijd eerst een marker uit de voorraad.
- 2/ Vervolgens moet je bepalen met welke van je ringen je die beurt zult spelen. Je legt de marker (met jouw kleur naar boven!) in die ring, zodat hij op hetzelfde speelveld ligt als de ring. (Zie diagram 2)



Diagram 2: een zet. Eerst plaats je een marker met jouw kleur naar boven in één van je ringen, vervolgens verplaats je die ring. (Je verplaatst alleen de ring, dus niet de marker!)

- 3/ Daarna moet je de ring waarin je een marker hebt gelegd, verplaatsen volgens de volgende regels:

- Een ring moet altijd in een rechte lijn verplaatst worden en altijd naar een vrij speelveld.
- Een ring mag over één of meer vrije speelvelden verplaatst worden.
- Een ring kan over één of meer markers springen – over zowel witte als zwarte markers, zolang ze maar in een ononderbroken rij op één lijn liggen. M.a.w. als je over markers springt, moet je je ring leggen op het eerste vrije veld meteen achter de markers waarover je gesprongen bent.
- Een ring mag eerst over één of meer vrije velden verplaatst worden en vervolgens over één of meer markers springen. Maar – zoals hierboven reeds gezegd – wanneer een ring over één of meer markers is gesprongen, mag hij niet verder over vrije velden verplaatst worden.
- Een ring mag alleen over markers springen, niet over ringen.

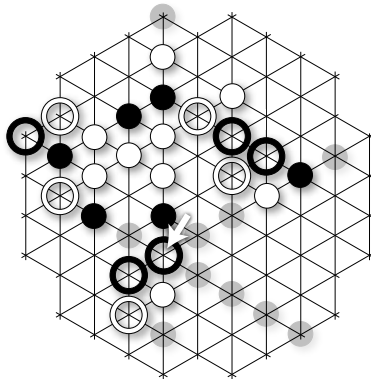


Diagram 3: de aangeduide zwarte ring kan verplaatst worden naar elk van de aangeduide velden.

F MARKERS OMDRAAIEN

- 1/ Als je een ring verplaatst over alleen maar vrije speelvelden, dan is je zet afgelopen zodra je je ring weer op het bord hebt gelegd.
- 2/ Als je een ring verplaatst over één of meer markers, dan moet je alle markers omdraaien waarover je bent gesprongen – dus ook die van jezelf! M.a.w. elke witte marker wordt zwart en elke zwarte marker wordt wit! (Zie diagram 4)

Nota: draai geen markers om terwijl je de ring verplaatst; verplaats eerst de ring en draai dan pas de markers om.

- 3/ De marker die je in de ring hebt gelegd waarmee je net hebt gespeeld, mag niet omgedraaid worden. Over deze marker werd immers niet gesprongen.
- 4/ Markers kunnen alleen maar omgedraaid worden; **je kunt ze niet verplaatsen!**

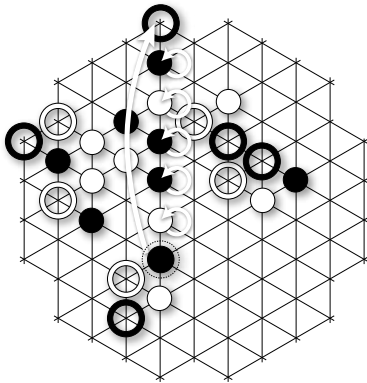


Diagram 4: dezelfde situatie als in Diagram 3, maar nu één zet later. De zwarte ring is over 3 witte en 2 zwarte markers gesprongen, dus die 5 markers zijn omgedraaid. Ze hebben nu de andere kleur. (De marker die in de ring werd gelegd, is zwart gebleven!)

G EEN RIJ VORMEN / EEN RING WEGNEMEN

- 1/ Door ringen te verplaatsen en markers om te draaien moet je proberen een rij van 5 markers in jouw kleur te vormen. De 5 markers moeten naast elkaar op één lijn liggen. Ringen tellen niet mee. **Voor alle duidelijkheid:** hierna zal een rij van 5 markers in dezelfde kleur kortweg “een rij” genoemd worden.
- 2/ Wanneer je een rij vormt, moet je de 5 markers in kwestie van het bord nemen en ze terug in de voorraad leggen.
- 3/ Nadat je een rij hebt verwijderd, moet je één van je ringen wegnemen. Kies een ring van jouw kleur en leg hem op één van de 3 velden die dienen om ringen af te leggen. Elke ring op zo'n veld staat

voor één gevormde (en verwijderde) rij. (Zie diagram 5)

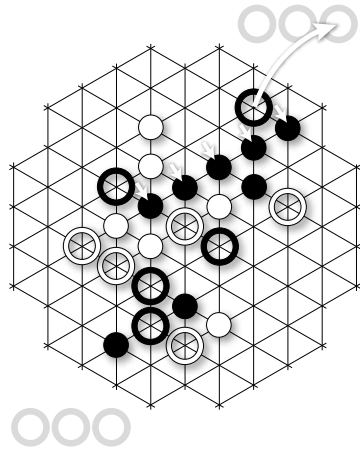


Diagram 5: Zwart heeft een rij gevormd. Eerst moet hij de 5 markers terug in de voorraad leggen. Vervolgens moet hij één van zijn ringen van het bord nemen en op een van de velden leggen die dienen om aan te geven hoeveel rijen hij reeds heeft gevormd.

- 4/ Als je een rij vormt die bestaat uit meer dan 5 markers, dan mag je kiezen welke 5 markers je van het bord neemt – zolang ze maar een ononderbroken rij van 5 vormen. (Zie diagram 6)
- 5/ Het is mogelijk om in één beurt 2 (of meer) rijen te vormen. Als de rijen elkaar niet kruisen, moet je beide rijen van het bord nemen – en vervolgens ook 2 ringen! Als de rijen elkaar **wél** kruisen, dan moet je kiezen welke rij je zult verwijderen. Nadat je één rij hebt verwijderd, zal de andere rij niet meer volledig zijn en zodoende blijven de overblijvende markers op het bord – en dus mag je nu slechts 1 ring van het bord nemen. (Zie diagram 6)
- 6/ Je mag een rij vormen in de kleur van je tegenspeler. In dit geval moet je tegenspeler eerst de rij van het bord nemen en ook één van zijn ringen, en pas daarna mag hij een zet uitvoeren.
- 7/ Indien je met één en dezelfde zet een rij voor jezelf en een rij voor je tegenspeler vormt, dan moet jij eerst je rij en een ring van het bord nemen.

Daarna is je tegenspeler aan de beurt zoals hierboven beschreven in punt 6.

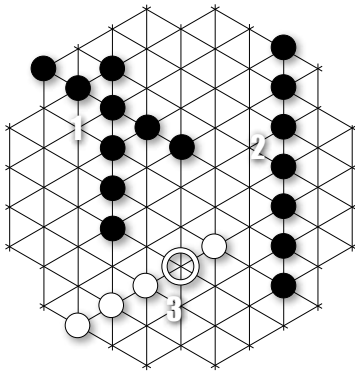


Diagram 6:

SITUATIE 1: zwart mag kiezen welke van de elkaar kruisende rijen hij van het bord neemt, maar welke rij hij ook kiest, de overblijvende rij zal niet meer volledig zijn. Dit telt dus slechts voor één rij!

SITUATIE 2: de zwarte rij bestaat uit 7 markers.

Zwart mag kiezen welke 5 markers hij zal wegnemen, maar hij moet wel 5 markers kiezen die naast elkaar liggen.

SITUATIE 3: de rij is niet volledig omdat de ring niet telt als een marker.

H EINDE VAN HET SPEL

- 1/ Het spel eindigt zodra een speler 3 van zijn ringen van het bord heeft kunnen verwijderen. Het betekent dat hij in zijn kleur 3 rijen heeft gevormd en dus is hij de winnaar.
- 2/ Het kan gebeuren dat een speler een zet doet waardoor hij een derde rij vormt voor zowel zichzelf als voor zijn tegenstander. De speler die zo'n situatie veroorzaakt, wint het spel want hij mag zijn rij – en dus zijn derde ring – van het bord nemen voor zijn tegenspeler aan de beurt is. (Zie G.7. hierboven.)
- 3/ Het is mogelijk dat de voorraad markers uitgeput raakt vooraleer er iemand 3 ringen van het bord heeft kunnen nemen. In dit geval wint de speler die op dat moment al het meeste ringen heeft verwijderd. Indien beide spelers hetzelfde aantal ringen hebben verwijderd, eindigt het spel onbeslist.

I WEES VOORZICHTIG!

Wie al GIPF heeft gespeeld, zal ongetwijfeld merken dat dat spel en YINSH een aantal gemeenschappelijke kenmerken hebben. Het vormen en wegnemen van rijen zijn er slechts twee van. Minder duidelijk – maar van veel meer betekenis eens je het hebt gemerkt! – is de “ambiguiteit” die je kunt terugvinden in beide spellen: wat een goede zet is in een bepaalde situatie, kan net dat zijn wat je niet moet doen in een andere situatie. In het geval van YINSH is dat gegeven vooral belangrijk met betrekking tot het doel van het spel. Elke rij die je vormt, brengt de overwinning dichterbij, maar betekent ook dat je één ring minder op het bord hebt en dat beperkt uiteraard je mogelijkheden voor het verdere verloop van de partij. Je zou een rij kunnen vormen voor je tegenstander, zodat hij degene is die voort moet spelen met minder ringen. Maar als je dat doet, dan kan het dat je achteraf moet constateren dat je hem zelf op weg naar de overwinning hebt gezet! Dit alleen maar om te stellen dat het verschil tussen een goede en een slechte zet volledig afhangt van de situatie op het bord. Om je strategie te bepalen, zul je moeten proberen het delicate evenwicht te vinden tussen, enerzijds, zelf de leiding nemen en, anderzijds, de leiding tijdelijk opdringen aan je tegenspeler. Maar wat je ook doet, houd vooral één ding goed in gedachten: **het is de derde rij die telt!**

J BLITZVERSIE

Dit is een korte en snelle manier om YINSH te spelen. De regels zijn dezelfde als hierboven beschreven, maar het doel is gemakkelijker te bereiken: **nu moet je slechts één rij vormen.** Je moet dus gewoon als eerste 5 markers in jouw kleur op een rij krijgen, en je wint! Dat is alles! Makkelijk, niet?

Veel plezier!

¿Puedes poner un poco de orden en el caos?

El sexto juego del GIPF project. Para 2 jugadores.

Algunas veces tienes la impresión de que el tablero es un caos. Alineas unas cuantas piezas – y a continuación ¡te das cuenta que han cambiado de color! A mayor número de piezas en el tablero, más difícil es predecir el desarrollo del juego. ¡Pero también tienes más oportunidades! ¡Así que no te preocupes! ¡Tendrás tus oportunidades! ¡Tan solo permanece alerta y conseguirás poner un poco de orden en el caos!

A CONTENIDO

- 1 tablero
- 5 anillos blancos y 5 negros
- 51 marcadores (piezas blancas por un lado, negras por el otro)
- 1 bolsa
- 1 hoja de instrucciones

B OBJETIVO

Tú y tu oponente empezáis el juego con 5 anillos cada uno en el tablero. Debes tratar de quitar 3 de tus anillos. Puedes quitar 1 anillo cada vez que realizas una fila de 5 marcadores con tu color visible hacia arriba. Así que, para ganar el juego debes hacer 3 líneas de cinco.

Consejo: si prefieres juegos cortos y rápidos, juega la versión relámpago. (Mira el **punto J** al final de este reglamento.) Esta versión también es muy conveniente indicada para aprender como jugar al YINSH.

C PREPARACIÓN

- 1/ Coloca el tablero verticalmente entre los jugadores (p.e. de manera que las líneas que están marcadas con letras vayan de un jugador al otro). Cada jugador debería tener las marcas de 3 anillos en su lado.
- 2/ Sorteá el jugador inicial. El jugador que empieza juega con las blancas, así que él coge 5 anillos blancos. El otro jugador coge los 5 anillos negros.
- 3/ Pon los marcadores cerca del tablero, de forma que ambos jugadores puedan alcanzarlos fácilmente. Estos marcadores constituyen la “reserva”.



D POSICIÓN INICIAL

- 1/ Empiezas en un tablero vacío.
- 2/ En primer lugar, debes introducir tus cinco anillos en el juego. El jugador inicial pone un anillo en el tablero y se continúa de manera alterna hasta que cada jugador haya puesto sus cinco anillos. Las intersecciones de las líneas son los espacios. Puedes poner un anillo en el espacio vacío que quieras incluyendo los espacios en los extremos del tablero.
- 3/ Cuando ambos jugadores han colocado sus 5 anillos en el tablero, se ha determinado la posición inicial. (Mira el diagrama 1)

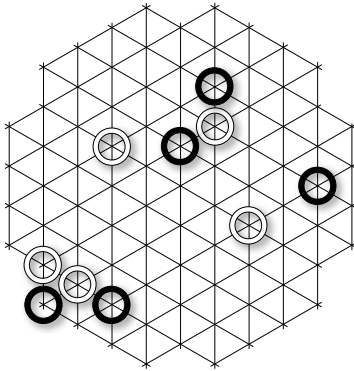


Diagrama 1: ambos jugadores han colocado sus anillos en el tablero. Ahora el juego empieza.

E MOVER UN ANILLO

- 1/ Cada movimiento empieza cogiendo un marcador de tu reserva.
- 2/ A continuación debes decidir cual de tus anillos quieres mover. Coloca el marcador en ese anillo de forma que ocupe el mismo espacio del anillo. El marcador debe mostrar tu color. (Mira el diagrama 2)



Diagrama 2: un movimiento. Primero colocas el marcador (¡con tu color hacia arriba!) en uno de tus anillos, a continuación mueves el anillo. ¡Tan solo mueves el anillo, no el marcador!

- 3/ Debes mover el anillo en el cual has puesto el marcador siguiendo las normas siguientes:

- Un anillo debe moverse siempre en una línea recta y siempre hacia un espacio vacío.
- Un anillo puede moverse por encima de uno o más espacios vacíos.
- Un anillo puede saltar por encima de uno o más marcadores, tan lejos como éstos estén alineados sin ninguna interrupción. En otras palabras: si saltas por encima de uno o más marcadores, siempre debes poner tu anillo en el primer espacio vacante justo detrás de los marcadores que estás saltando. Puedes saltar por encima de marcadores de cualquier color.
- Un anillo puede mover primero por encima de uno o más espacios vacíos y, a continuación, saltar por encima de uno o más marcadores. Pero, tal como dicta el punto anterior, después de haber saltado por encima de uno o más marcadores, no puede volver a moverse por encima de espacios vacíos.
- **Un anillo puede solo saltar por encima de marcadores, no por encima de anillos.**

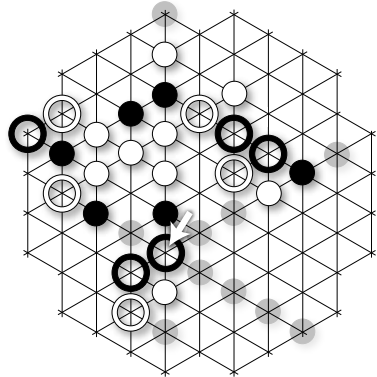


Diagrama 3: el anillo negro indicado puede ser movido a cualquiera de los espacios señalados.

F GIRANDO MARCADORES

- 1/ Si mueves un anillo únicamente sobre espacios vacíos, tu turno finaliza al dejar el anillo en su nuevo sitio.
- 2/ Si saltas por encima de uno o más marcadores, debes girar todos los marcadores por los que has saltado. Esto se aplica tanto para tus marcadores

como para los de tu oponente. De esta forma, ¡cada marcador blanco se convierte en negro y cada marcador negro se convierte en blanco! (Mira el diagrama 4)

Nota: no hay que girar los marcadores mientras mueves el anillo; primero mueve el anillo y después gira los marcadores.

- 3/ No debes girar el marcador que has colocado en el anillo con el que has jugado. El anillo no ha saltado por encima de este marcador.
- 4/ Los marcadores tan solo pueden ser girados, no pueden ser movidos.

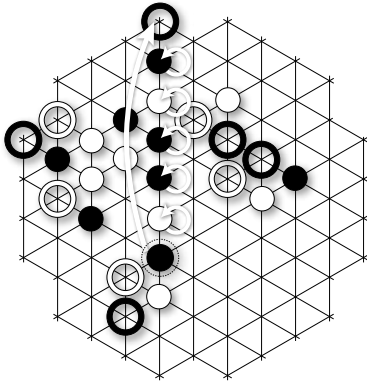


Diagrama 4: la misma situación que en el Diagrama 3, pero ahora después de realizar un movimiento. El anillo negro ha saltado por encima de 3 marcadores blancos y 2 negros, así que éstos han sido girados. Ahora deben mostrar el color contrario. (¡Observar que el marcador que fue colocado en el anillo permanece negro!)

G REALIZANDO UNA LÍNEA / QUITANDO UN ANILLO

- 1/ Mover anillos y girar marcadores sirve para hacer líneas de 5 marcadores que muestren tu color. Los 5 marcadores deben estar uno junto al otro y en la misma línea. Los anillos no cuentan.
- Aclaración:** a partir de ahora una línea de 5 marcadores que muestran el mismo color simplemente será denominada como “una línea”.
- 2/ Si formas una línea, debes coger los 5 marcadores del tablero y devolverlos al fondo.

- 3/ Después de quitar la línea, también debes quitar uno de tus anillos. Debes hacerlo para indicar que has formado (y quitado) una línea de 5. Escoge cualquiera de tus anillos y ponlo encima de una de las 3 marcas a tu lado del tablero. (Mira el Diagrama 5)

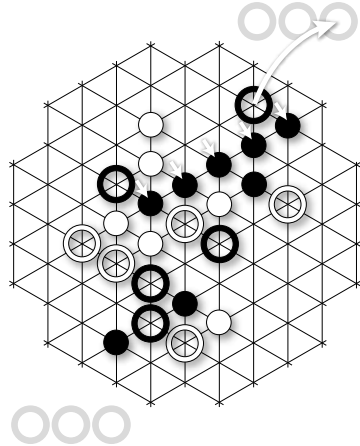


Diagrama 5: El jugador negro acaba de formar una línea de 5 marcadores. Primero debe devolver los 5 marcadores a la reserva. A continuación, debe quitar uno de sus anillos y colocarlo encima de uno de las marcas de su lado del tablero como indicador que ha formado una línea de 5.

- 4/ Si formas una línea de más de 5 marcadores, puedes escoger que 5 marcadores quitarás – siempre que formen una línea no interrumpida. (Mira el Diagrama 6)
- 5/ Es posible formar 2 (o más) líneas con un solo movimiento. Si estas líneas no forman una intersección, debes quitarlas y, a continuación, debes elegir cual de las líneas quitas del tablero. Después de quitar la línea de tu elección, la otra línea estará incompleta y, por tanto, las piezas deben permanecer en el tablero. Por tanto, tan solo eliminas un anillo. (Mira el Diagrama 6)
- 6/ Puede ocurrir que realices una línea de tu oponente. En este caso ¡tu oponente debe quitar la línea y quitar un anillo antes de realizar

su movimiento! Puede escoger libremente que anillo toma del tablero.

- 7/ Si sucediera que formas una línea tanto de tus piezas como las de tu oponente al mismo tiempo, entonces primero quitas tu línea tal y como es habitual, y a continuación tu oponente debe quitar su línea y anillo tal como se ha descrito anteriormente.

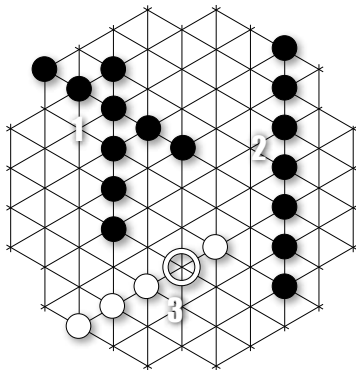


Diagrama 6:

SITUACIÓN 1: Las negras pueden quitar cualquiera de las dos líneas, pero independientemente de cual quite, la siguiente línea no quedará completa.

Así que, ¡tan solo cuenta una sola línea!

SITUACIÓN 2: la línea es de 7 marcadores. Las negras pueden escoger que 5 marcadores serán eliminados, pero debe escoger 5 marcadores que estén uno al lado del otro.

SITUACIÓN 3: la línea no está completa porque el anillo no cuenta como un marcador.

H EL FINAL DEL JUEGO

- 1/ El juego finaliza en el momento que un jugador tiene fuera del juego tres de sus cinco anillos. Esto implica que se han formado 3 líneas de 5 marcadores de su color, de manera que es el ganador.
- 2/ Si sucediese que haces un movimiento a través del cual formas una línea para ambos jugadores que también implican la tercera línea para ambos jugadores, entonces tú ganas ya que primero eliminas tu tercer anillo.
- 3/ Si sucediese que todos los marcadores están colocados en el tablero antes que un jugador

consiga ganar, entonces el jugador con más anillos fuera del tablero gana. Si ambos jugadores han quitado el mismo número de anillos, el juego acaba en empate.

I ¡CUIDADO!

Si sabes jugar al GIPF, seguro que conocerás que GIPF y YINSH tienen algunas cosas en común. Hacer líneas y quitarlas del tablero son tan solo dos ejemplos. No tan obvio, pero mucho más significante una vez te des cuenta, es la “ambigüedad” que puedes encontrar en ambos juegos: la mejor decisión en una situación puede ser la peor en otra situación. Cuando juegas al YINSH, debes de estar atento al juego recordando el objetivo del juego. Formar una línea de 5 marcadores te acerca a la victoria, pero también te cuesta uno de tus anillos, y esto, sin duda, limita tus posibilidades en el juego. Podrías formar una línea de 5 marcadores para tu oponente – y así debe continuar el juego con un anillo menos – pero si haces esto, podrías estar colocándolo en el camino para ganar el juego. Así que, la diferencia entre un buen y un mal movimiento depende totalmente de la situación en la que te encuentres. Debes intentar encontrar el delicado equilibrio entre coger el liderato y dejarlo temporalmente a tu oponente. Y siempre recuerda una cosa: ¡la tercera línea es la que cuenta!

J VERSIÓN RELÁMPAGO

Esta es una manera corta y muy rápida de jugar YINSH. Juegas exactamente como se ha descrito anteriormente, pero el objetivo es más simple: **ahora tan solo hay que formar una línea.** De esta forma, tienes que ser el primero en conseguir alinear 5 marcadores de tu color y ¡ganas! ¡Así es! ¿Fácil, no te parece?

¡A divertirse!

Czy potrafisz odnaleźć porządek w chaosie?

Piąta gra projektu GIPF. Dla 2 graczy.

*Czasem będziesz mieć nieodparte
wrażenie, że na planszy panuje
chaos. Układasz kilka swoich
elementów w linii... Chwilę później
mają już inny kolor! Im więcej
elementów pojawia się na planszy,
tym trudniej przewidzieć, co się
stanie. Ale nie martw się, dzięki
temu masz także więcej możliwości
na zaskoczenie przeciwnika!
Wszystko przed Tobą. Miej oczy
naokoło głowy, a uda Ci się w
końcu zwalczyć chaos!*

A ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 1 plansza;
- 5 białych i 5 czarnych pierścieni;
- 51 znaczników (białych po jednej i czarnych po drugiej stronie);
- instrukcja.

B CEL GRY

Każdy gracz zaczyna grę z 5 pierścieniami w wybranym kolorze na planszy. Za każdym razem, gdy gracz stworzy rząd składający się z 5 znaczników w swoim kolorze, usuwa z planszy swój 1 pierścień. Zwycięzcą zostaje osoba, która pozbędzie się z planszy 3 swoich pierścieni. Innymi słowy, żeby wygrać, trzeba ułożyć 3 rzędy składające się z 5 znaczników w swoim kolorze.

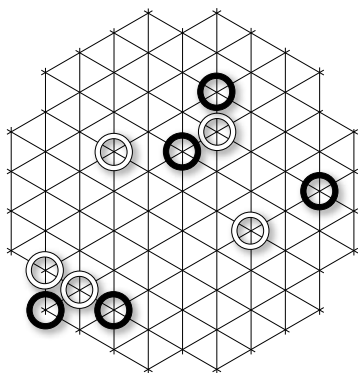
Wskazówka. Jeśli wolisz krótkie i szybkie gry, wybierz wariant błyskawiczny (patrz **punkt J.** na końcu zasad). Ten wariant jest również świetny do nauki gry w YINSH.

C PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

- 1/ Planszę należy ułożyć pomiędzy graczami tak, aby linie oznaczone literami biegly od jednego gracza do drugiego. Każdy gracz powinien mieć po swojej stronie miejsce na 3 pierścienie.
- 2/ Gracze ustalają kolejność, losując pierścienie. Osoba, która wylosowała biały pierścień, zostaje pierwszym graczem. Dobiera pozostałe 4 pierścienie. Drugi gracz otrzymuje (w sumie) 5 czarnych pierścieni.
- 3/ Znaczniki należy umieścić obok planszy, tak aby obaj gracze mieli do nich łatwy dostęp. Znaczniki te stanowią pulę.

D UŁOŻENIE POCZĄTKOWE

- 1/ Plansza na początku jest pusta.
- 2/ Gracze zaczynają umieszczać naprzemiennie po 1 pierścieniu na planszy. Przecięcią linią stanowią obszar gry. Pierścienie można umieszczać na dowolnym przecięciu linii, włączając w to krawędzie planszy.
- 3/ Ułożenie początkowe zostaje określone, kiedy obaj gracze umieszczą na planszy po 5 pierścieni. (Patrz Przykład 1 poniżej).



Przykład 1. Obydwaj gracze umieścili po 5 pierścieni na planszy. Teraz rozpoczyna się gra.

E PRZEMIESZCZANIE PIERŚCIENI

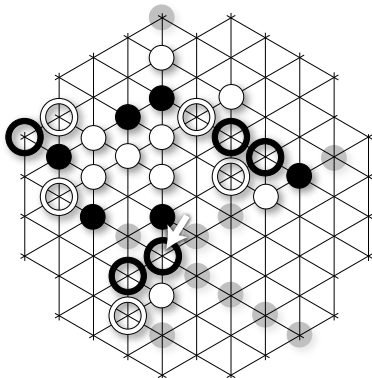
- 1/ Każdy ruch rozpoczyna się od pobrania znacznika z puli.
- 2/ Następnie gracz decyduje, który pierścień chce poruszyć. Umieszcza w nim znacznik zwrócony jego kolorem do góry (znacznik i pierścień znajdują się na tym samym polu). (Patrz Przykład 2 poniżej).



Przykład 2. Ruch. Najpierw umieszcza się znacznik odwrócony stroną z odpowiednim kolorem w jednym ze swoich pierścieni, następnie należy przesunąć pierścień. Uwaga! Przesuwa się tylko pierścień, nie znacznik!

- 3/ Następnie gracze przesuwają wybrane pierścienie, w których umieścili znaczniki, zgodnie z poniższymi zasadami.

- Ruch wykonuje się wyłącznie pierścieniem. Znacznik zostaje na swoim miejscu. (Patrz Przykład 2).
- Pierścień może poruszać się tylko w linii prostej i skończyć ruch na pustym polu.
- Pierścień może przesunąć się o 1 bądź więcej pustych pól.
- Pierścień może przeskoczyć 1 bądź więcej znaczników (niezależnie od ich koloru), o ile są w jednym ciągu (bez żadnych przerw). Innymi słowy, jeśli pierścień przeskoczy 1 bądź więcej znaczników, zawsze musi zakończyć ruch na pierwszym pustym polu bezpośrednio za tymi znacznikami.
- Pierścień może najpierw przesunąć się o 1 bądź więcej wolnych pól, a następnie przeskoczyć 1 bądź więcej znaczników. Jednakże po przeskoczeniu 1 bądź więcej znaczników pierścień nie może już się przesunąć na pozostałe wolne pola.
- Pierścień może przeskakiwać przez znaczniki, lecz nie przez pierścienie.

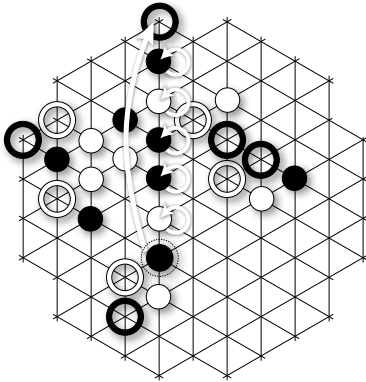


Przykład 3. Czarny pierścień może ruszyć się na dowolne z zaznaczonych pól.

F ODWRACANIE ZNACZNIKÓW

- 1/ Gdy gracz przesunie swój pierścień jedynie po pustych polach i nie przeskoczy żadnych znaczników, jego tura kończy się w momencie, gdy położy pierścień na jego nowym miejscu.

- 2/ Po przeskoczeniu jednego albo kilku znaczników gracz musi odwrócić wszystkie te znaczniki. Należy odwrócić znaczniki swoje i przeciwnika. Tak więc każdy biały znacznik, który przeskoczono, staje się czarny, a czarny staje się biały! (Patrz Przykład 4).
- Uwaga!** Nie należy odwracać znaczników w trakcie przeskakiwania nad nimi pierścieniem. Najpierw przemieszcza się pierścień, a następnie odwraca znaczniki.
- 3/ Nie odwraca się znacznika, który gracz umieścił w pierścieniu przed wykonaniem ruchu, znacznik ten nie liczy się jako przeskoczony.
- 4/ Znaczniki mogą być jedynie odwracane, nie mogą być przemieszczane.

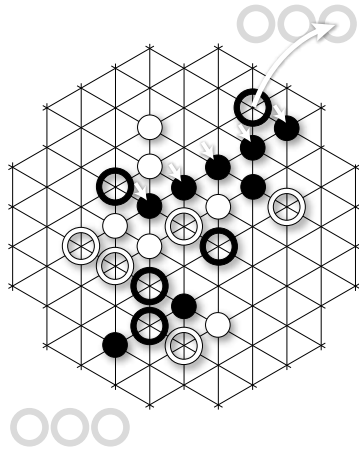


Przykład 4. Przedstawiono tu tę samą sytuację co w Przykładzie 3, jednakże po ruchu czarnego. Czarny pierścień przeskoczył 3 białe i 2 czarne znaczniki, więc zostały odwrócone. Są teraz w przeciwnych kolorach.

Uwaga! Znacznik, który został umieszczony w pierścieniu pozostaje czarny!

G TWORZENIE LINII/ USUWANIE PIERŚCIENI

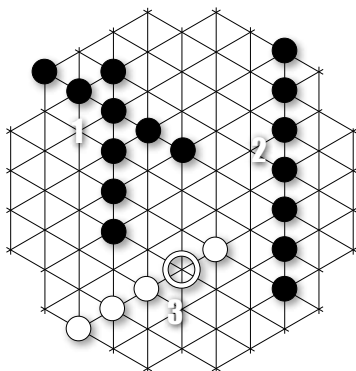
- 1/ Gracz musi spróbować utworzyć rząd składający się z 5 albo więcej znaczników w jednym kolorze, przemieszczając pierścienie i odwracając znaczniki. 5 znaczników musi znajdować się obok siebie w linii prostej. Pierścienie nie są wliczane do linii. Dla uproszczenia w dalszej części zasad linia
- składająca się z 5 albo więcej znaczników w tym samym kolorze będzie nazywana **rzędem**.
- 2/ Jeśli gracz utworzy **rząd**, musi zebrać 5 tworzących go znaczników i odłożyć je na powrót do puli.
- 3/ Po usunięciu **rzędu** gracz musi usunąć także jeden ze swoich pierścieni. Musi to zrobić, ponieważ pierścieniem zaznacza się fakt utworzenia i usunięcia **rzędu**. Gracz wybiera dowolny ze swoich pierścieni i umieszcza go na jednym z 3 pól po swojej stronie planszy. (Patrz Przykład 5).



Przykład 5. Czarny stworzył rząd z 5 znaczników. Najpierw musi umieścić znaczniki na powrót w puli. Następnie musi usunąć jeden ze swoich pierścieni i umieścić go na jednym z miejsc po swojej stronie planszy jako znacznik wskazujący na to, że utworzył on „rząd”.

- 4/ Jeśli gracz utworzy **rząd** składający się z liczby znaczników większej niż 5, może wybrać, które z 5 znaczników usunie, pod warunkiem, że będą one tworzyły nieprzerwaną linię. (Patrz Przykład 6).
- 5/ Możliwe jest utworzenie 2 (lub więcej) „rzędów” w jednym ruchu. Jeżeli „rzędy” się nie przecinają, gracz musi usunąć obydwa rzędy i dwa pierścienie. Jeżeli „rzędy” się przecinają, gracz może wybrać, który „rząd” zabiera. Po usunięciu wybranego „rzędu” pozostały „rząd” nie będzie już kompletny i jego elementy pozostają na planszy. W takim przypadku gracz usuwa tylko jeden pierścień. (Patrz Przykład 6).

- 6/ Można utworzyć **rząd** w kolorze przeciwnika. W takim przypadku przeciwnik musi usunąć taki **rząd** i pierścień przed wykonaniem swojego ruchu. Może dowolnie wybrać, który ze swoich pierścieni chce usunąć.
- 7/ Jeśli w tym samym momencie gracz utworzy **rzędy** zarówno w kolorze swoim, jak i przeciwnika, wtedy postępuje ze swoim **rzędem** normalnie, a następnie jego przeciwnik usuwa zarówno **rząd**, jak i pierścień w sposób opisany powyżej.



Przykład 6.

SYTUACJA 1: Czarny może usunąć jeden z dwóch przecinających się „rzędów”. Nieważne, który „rząd” zabierze, pozostały rząd nie będzie już kompletny. Liczy się to tylko jako jeden „rząd”!

SYTUACJA 2: czarny „rząd” liczy 7 znaczników.

Czarny może wybrać, które 5 znaczników zabierze, jednakże musi wybrać 5 znaczników leżących obok siebie.

SYTUACJA 3: „rząd” nie jest kompletny, ponieważ pierścień nie liczy się jako znacznik.

H KONIEC GRY

- 1/ Gra kończy się wtedy, gdy jeden z graczy usunie 3 swoje pierścienie z planszy. Oznacza to, że utworzył 3 rzędy 5 znaczników, więc zostaje zwycięzcą.
- 2/ Jeśli jeden z graczy po wykonaniu swojego ruchu utworzy trzeci „rząd” zarówno dla siebie, jak i dla swojego przeciwnika, to gracz ten wygrywa, ponieważ jako pierwszy usuwa utworzony „rząd” i swój pierścień.

- 3/ Jeżeli wszystkie znaczniki zostaną umieszczone na planszy, zanim którykolwiek z graczy wygra, wtedy wygrywa gracz, który usunął więcej swoich pierścieni. Jeśli gracze usunęli taką samą liczbę pierścieni, gra kończy się remisem.

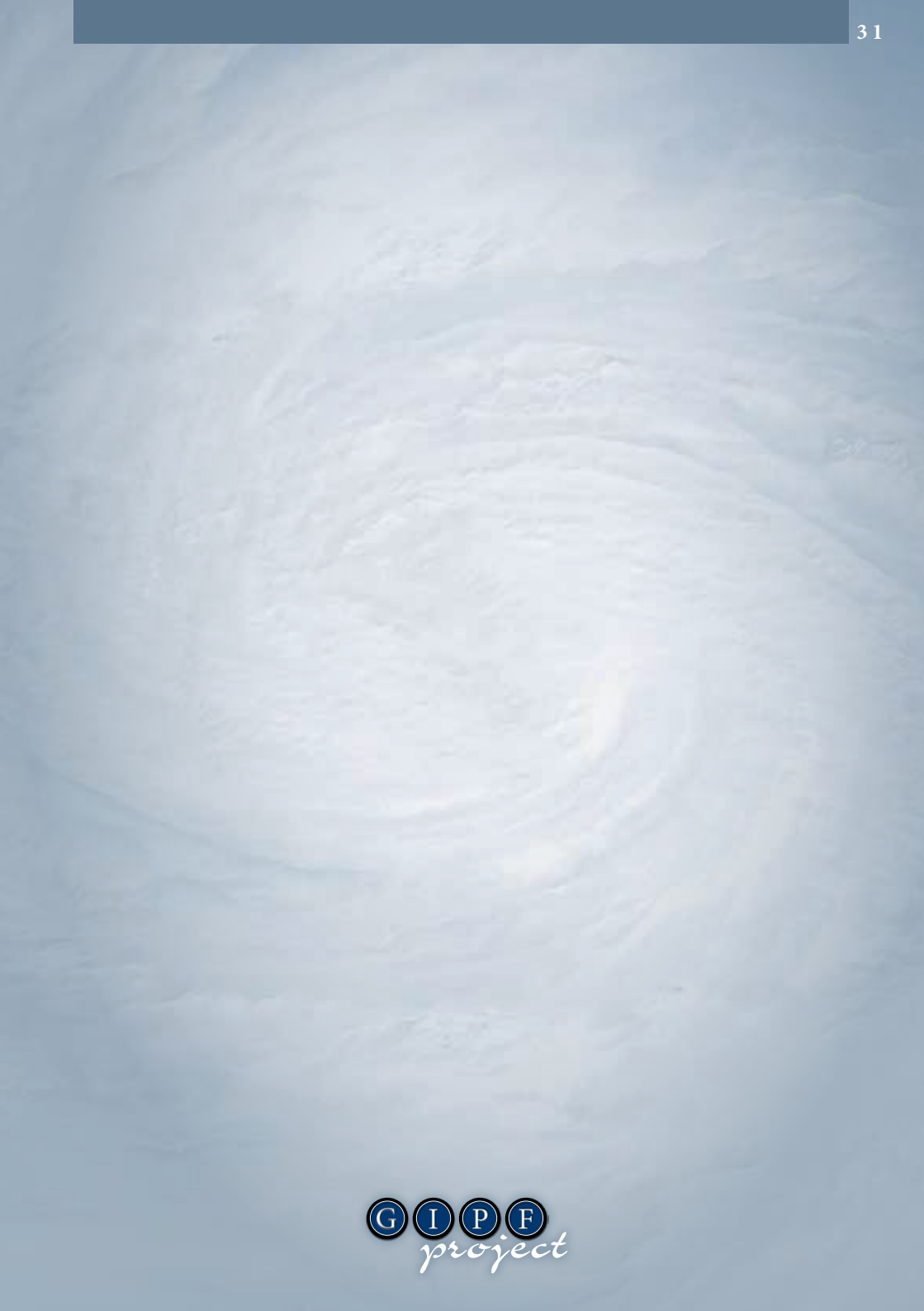
I UWAGA!

Jeżeli znasz zasady gry GIPF, na pewno zauważyłeś wiele wspólnych cech gry GIPF i YINSH. Tworzenie rzędów i usuwanie ich z planszy to tylko dwie z nich. Mniej oczywiste, ale o wiele bardziej znaczące, jak są „dwuznaczności”, które można znaleźć w obu grach: to, co może być dobre w jednej sytuacji, może równie dobrze być najgorszą rzeczą do zrobienia w innej. W trakcie gry w YINSH musisz zdawać sobie z tego sprawę, zwłaszcza jeśli chodzi o cel gry. Tworzenie rzędów 5 znaczników przybliży Cię do zwycięstwa, ale też kosztuje Cię jeden z pierścieni, co oczywiście ogranicza Twoje możliwości w dalszej grze. Można stworzyć rząd przeciwnika, żeby to on musiał kontynuować grę z jednym pierścieniem mniej, lecz jeśli to zrobisz, może się okazać, że pomogłeś przeciwnikowi bardziej niż sobie. Tak więc różnica między dobrym i złym posunięciem zależy wyłącznie od sytuacji, w jakiej się znajdujesz. Musisz spróbować znaleźć delikatną równowagę pomiędzy przejściem inicjatywy a pozostawieniem jej tymczasowo przeciwnikowi. I pamiętaj o jednym – najważniejszy jest trzeci rząd!

J WARIANT BŁYSKAWICZNY

Jest to krótka wersja rozgrywki w YINSH. Gra się w nią zgodnie z zasadami opisanymi powyżej, jednak cel gry jest prostszy: musisz utworzyć jeden rząd. Wygrywa pierwsza osoba, która utworzy **rząd**. Proste, prawda?

Dobrej zabawy!



G I P F

T Z A A R

Z È R T Z

D V O N N

P Ü N C T

Y I N S H

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. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **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.

& friends
HUCH!
HUCH!