

G I P F Regulament

Primul și cel mai important joc din proiectul GIPF.

Să începem într-o notă reconfortantă: GIPF nu este greu de învățat. Lungimea acestor reguli nu are menirea să vă copleșească, este încercarea noastră de a da explicații cât mai detaliat posibil, pentru ca fiecare jucător – chiar și cei nefamiliarizați cu jocurile de strategie – să găsească în aceste reguli un răspuns pentru orice nelămurire. Petreceți puțin timp uitându-vă peste aceste reguli și veți descoperi un joc provocator cu o mulțime de variante și posibilități nelimitate.

Conținut:

- 1 tablă de joc,
- 18 piese albe,
- 18 piese negre,
- Regulament,
- Un săculeț de pânză pentru piese.

Regulamentul este împărțit în 4 părți:

1. Regulile de bază – cum să jucați un joc obișnuit de GIPF.
2. Regulile standard. Implică versiunea standard și introduc termenul GIPF (doua piese clădite una peste alta).
3. Regulile de competiție. Versiunea pentru jucătorii avansați, care reprezintă „adevaratul” joc.
4. Concept și posibilități. Conține informații despre proiectul în care GIPF este jocul principal

1. Regulile de bază.

A. Suprafața de joc.

Tabla de joc prezintă un model de linii. Fiecare linie este caracterizată de 2 puncte negre și un număr variat de intersecții cu alte linii. Aceste intersecții le vom denumi în continuare noduri.

- sunt 24 de puncte la marginea desenului de pe tablă. Punctele nu fac parte din suprafața de joc, ele sunt folosite pentru a stoca piesele înainte de a le introduce în joc.
- în total, suprafața de joc (partea centrală) conține 37 de puncte. Numai piesele care acoperă un nod sunt parte din joc.
- Liniile groase indică direcția pe care se pot muta piesele.

B. Începerea jocului

- jucătorii trag la sorti pentru alegerea culorilor. Albul începe.
- varianta de bază se joacă doar cu 15 piese de jucător. Cele 3 piese rămase sunt folosite pentru a întări jucătorul mai puțin priceput, începătorii primind un avantaj de 1, 2 sau 3 piese.
- tabla de joc trebuie poziționată între jucători în așa fel încât punctul marcat E1 să fie înspre jucătorul cu piesele albe.
- jucătorii încep partida cu câte 3 piese pe tabla de joc. Ele sunt așezate pe punctele unghiulare alternând culorile iar apoi mutate pe primul nod spre centru, însemnând că sunt acum în joc (vezi fig. 1).
- la început fiecare jucător are 12 piese care nu sunt încă în joc, acelea reprezentând rezerva fiecărui jucător.

C. Obiectivul jocului

Dacă un jucător nu mai are nici o piesă în rezerva sa înseamnă că nu mai poate face nici o mutare. Scopul este să capturați piesele oponentului, ca în cele din urmă acesta să nu mai poată introduce piese în joc, golind rezerva acestuia.

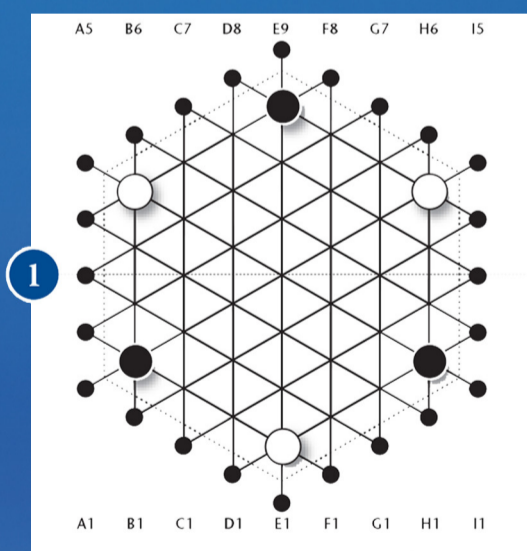


Figura 1

D. Desfășurarea unei runde de joc

La fiecare rundă un jucător trebuie să introducă pe rând câte o piesă în joc iar acest lucru trebuie făcut în 2 pași. În primul rând ia o piesă din rezerva sa și o așează pe unul din cele 24 de puncte iar apoi mută piesa pe un nod în zona de joc. (pasul 2)

Observații:

1. O piesă trebuie tot timpul să fie pusă întâi pe un punct indiferent de ce mutare va face. Acesta este pasul 1. Piesa nu este în joc atâta timp cât acoperă un punct, însemnând că mutarea nu a fost încă făcută.
2. Pentru pasul 2 există două posibilități:
 - O piesă poate fi împinsă de pe un punct către un nod liber în zona de joc. Odată ce o piesă e împinsă în direcția unei intersecții mutarea trebuie făcută.
 - O piesă mai poate fi împinsă de pe un punct pe o intersecție (nod) care este deja ocupată de altă piesă. În acest caz piesa ce ocupă locul trebuie mutată (indiferent de culoare) din acel loc. Aceasta se împinge pe următorul nod în față pentru a face loc primei piese. Dacă și următorul nod este ocupat, atunci și piesa ce ocupă locul respectiv se va muta cu un nod, și așa mai departe. În final piesa nouă ajunge pe nodul eliberat. (vezi fig. 2a și 2b pentru pasul 1 și pasul 2). Toate piesele se vor deplasa numai într-o singură direcție. De reținut însă, că nu este recomandat să împingeți o coloană de piese; întotdeauna trebuie mutate piesele una câte una, începând cu cea mai îndepărtată. Odată ce un jucător a atins o piesă, mutarea trebuie făcută.
3. O piesă se poate muta doar cu câte un nod, niciodată 2 sau mai multe o dată.
4. Nu este permis să împingeți o piesă în afara suprafeței de joc, pe punctul din capătul liniei (vezi fig. 3).

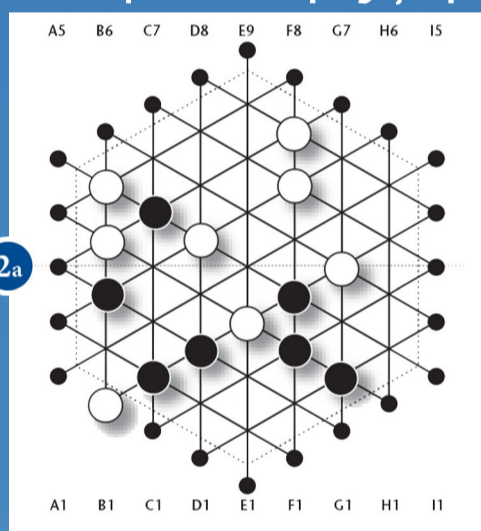


Figura 2a

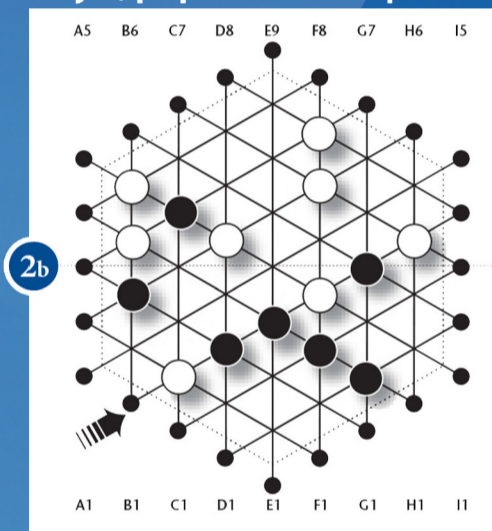


Figura 2b

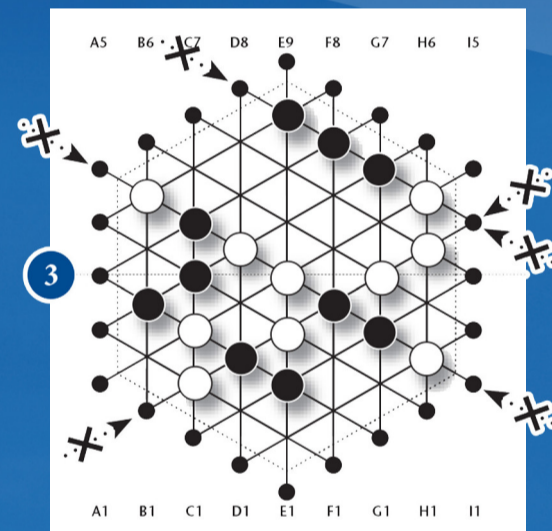


Figura 3

E. Luarea și capturarea pieselor

Când se formează un rând de 4 piese de aceeași culoare, ele trebuie să fie luate de pe tabla de joc de către jucătorul având culoarea respectivă. În plus pe lângă ridicarea de pe tablă a celor 4 piese aliniate, piesele aflate pe aceeași linie, în continuarea ei, se ridică de asemenea de pe tabla de joc. Piesele jucătorului care a format linii de 4 ajung înapoi în rezerva sa iar piesele celuilalt jucător vor fi capturate și scoase din joc, prin această modalitate reducând șansele de câștig ale adversarului (vezi fig. 4a, 4b, 4c și 4d: Negru ia 4, 5, 6 și 7 piese de pe tablă capturând 0, 1, 1 și 2 piese albe).

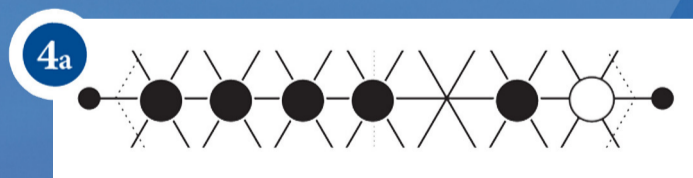


Figura 4a

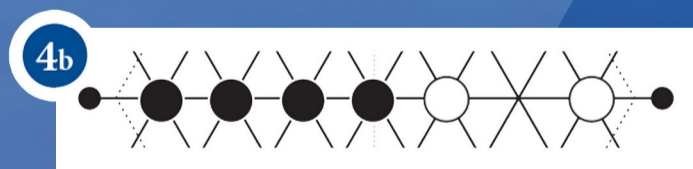


Figura 4b

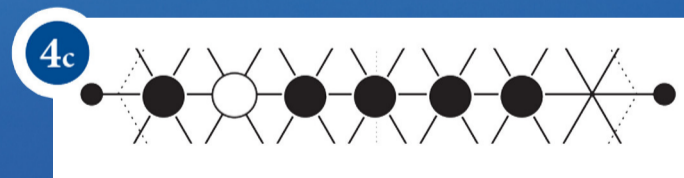


Figura 4c

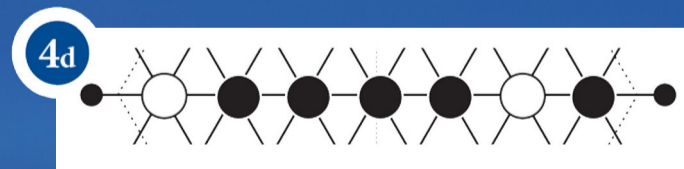


Figura 4d

Observații:

1. Din moment ce e obligatoriu să aduceți o piesă în joc la fiecare tură, jucătorul trebuie să-și mențină rezerva „în viață”. Pentru asta el trebuie să se concentreze pentru a forma o coloană de 4 piese de culoarea sa. El își poate captura propriile piese, acestea întorcându-se în rezerva sa, pentru a le putea juca din nou, urmărind să facă alte linii de 4 piese.
 2. Când se formează o aliniere de 4 piese de aceeași culoare iar una sau mai multe piese extind rândul se ridică și aceste piese indiferent de culoare. Atenție: un nod gol întrerupe linia (vezi fig. 4a, 4b)!
 3. În clipa în care 4 piese de aceeași culoare formează un rând/aliniere, este obligatoriu să fie ridicate de pe tabla de joc (inclusiv piesele din prelungirea alinierii). Indiferent de cine face alinierea de culoare, piesele sunt ridicate doar de jucătorul a cărui culoare formează linia (vezi fig. 5a și 5b, pasul 1 și pasul 2: albul forțează negrul să returneze 5 piese în rezerva sa).
 4. Se mai poate întâmpla ca în același timp să se formeze mai multe linii de 4 sau mai multe piese de aceeași culoare. Dacă liniile nu se intersectează se vor ridica amândouă. În schimb, dacă se intersectează, jucătorul trebuie să aleagă pe care din ele să o ridice (vezi fig. 6. Negrul trebuie să aleagă între linia de 4 piese și cea de 5).
 5. Când se întâmplă să se formeze simultan rânduri cu câte cel puțin 4 piese de ambele culori, jucătorul care a cauzat situația are prioritate (vezi fig. 7: Albul a făcut mutarea indicată de săgeată și poate să ia primul piese. El va lua 4 piese albe și una neagră, apoi negrul ia 4 piese). Dacă negrul ar fi făcut însă mutarea cu o piesă neagră, desigur, nu numai că ar fi capturat 4 piese negre dar ar fi capturat și 2 albe.
- Important! Îndepărtarea pieselor de pe tablă nu se socotește ca fiind o tură. (fig. 5a și 5b: albul forțează negrul să ia piesele și apoi mută)**

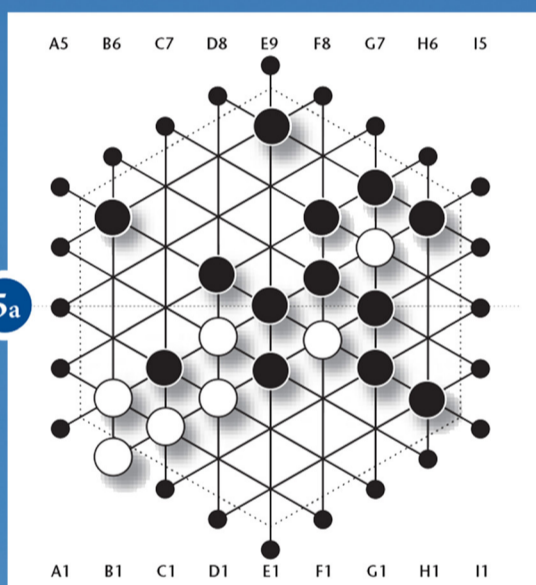


Figura 5a

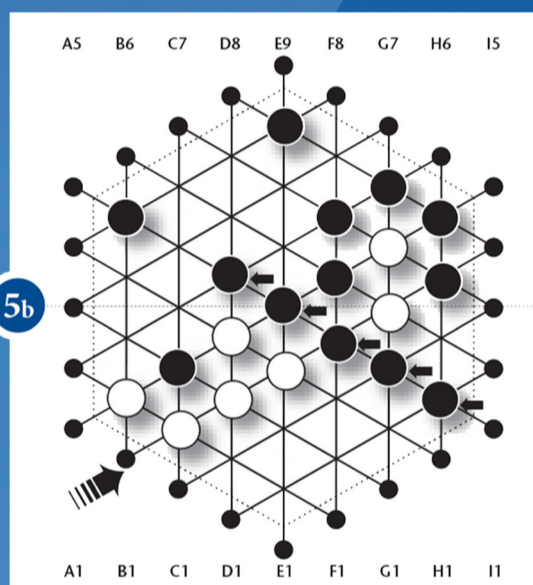


Figura 5b

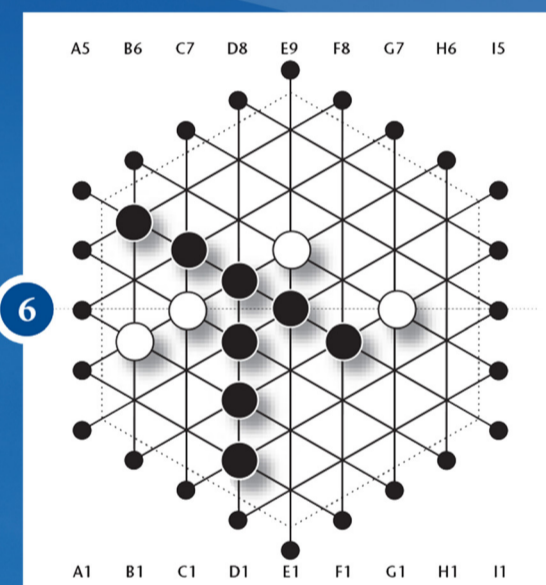


Figura 6

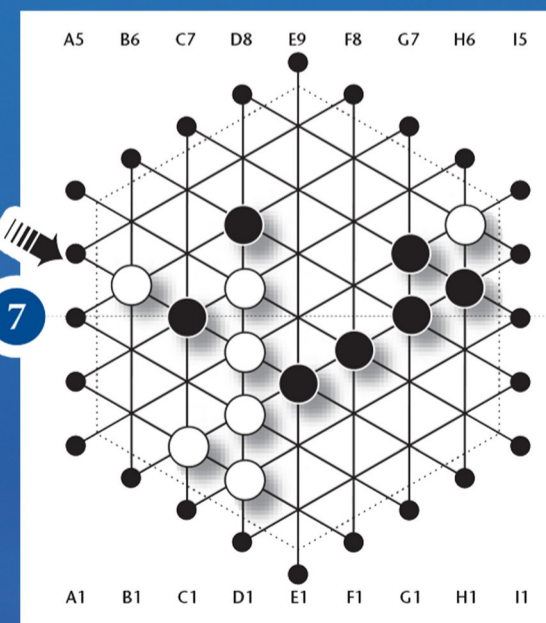


Figura 7

F. Sfârșitul jocului

Jocul se termină când unul dintre jucători rămâne fără piese în rezervă și nu mai poate introduce nici o piesă în joc; adversarul este învingător.

De reținut:

- nu interpretați greșit scopul jocului. Singura metodă de câștig este prin capturarea pieselor oponentului și nu prin întoarcerea repetată a propriilor piese în rezervă.
- o egalitate nu este posibilă. Primul jucător care rămâne fără piese câștigă chiar dacă celălalt jucător va rămâne fără piese în următoarea rundă.
- un jucător trebuie să-și țină tot timpul piesele din rezervă la vedere pentru adversar.

G. Strategie

Vă recomandăm să citiți următoarele sfaturi înainte de a juca prima dată:

- regula cea mai importantă pentru jucătorii începători este: o tură începe întotdeauna punând o piesă pe un punct. Dacă faceți mișcarea urmând și respectând cei 2 pași, veți ajunge să recunoașteți posibilele mutări mult mai devreme (acest lucru este obligatoriu și pentru campionate).
- vă puteți ataca adversarul din toate părțile deoarece nu există o parte a tablei de joc care să aparțină strict unuia dintre jucători. Atenție însă, și adversarul poate face același lucru.
- jocul începe prin a vă pune la curent cu faptul că piesele de pe suprafața de joc sunt mai periculoase și mai eficiente decât cele din rezervă. Încercați să țineți întotdeauna cât mai multe piese posibile pe tabla de joc.
- folosiți posibilitatea de a vă forța adversarul de a-și captura propriile piese de joc (bineînțeles fără ca dvs. să pierdeți piese). În acest fel slăbiți poziția adversarului, ceea ce creează deseori mai bune posibilități de a-i ataca piesele rămase.
- rețineți că luarea pieselor de pe tablă înseamnă că nodurile ce au fost ocupate vor deveni libere și puteți profita de posibilitățile și oportunitățile noi oferite.
- doar spre sfârșitul jocului este important să fiți atenți și la rezerva adversarului. Veți remarca, că diferența între victorie și înfrângere depinde deseori doar de o piesă mai mult în rezervă, decât adversarul. De reținut: Un câștig ușor aduce satisfacții însă trebuie avut în vedere dacă apare în mod repetat. Când diferența dintre jucători este foarte mare acest lucru afectează bucuria de a juca. Aveți astfel posibilitatea de a adapta numărul pieselor per jucător acordând avantaj unuia dintre jucători (vezi pct. B. Începerea jocului, pct. 2).

2. Reguli standard

Această versiune se joacă urmând exact aceleași reguli ca și versiunea de bază având în plus „piese GIPF”. O piesă GIPF constă în 2 piese așezate una peste cealaltă. GIPF înseamnă potențial. Pe de o parte, la fel ca și în jocul de bază, un jucător trebuie să se conformeze regulii de a aduce câte o piesă în joc la fiecare tură. Pe de altă parte el trebuie de asemenea, ca potențialul său să rămână în joc. De aceea, jucătorul trebuie să aibă întotdeauna cel puțin o piesă GIPF pe tabla de joc. De reținut: O piesă GIPF constă în 2 piese suprapuse, însă pe tabla de joc este considerată ca fiind una.

A. Începutul jocului

Ambii jucători au câte 18 piese. Începutul rămâne la fel însă acum ei încep fiecare cu 3 piese GIPF pe tablă. (vezi fig. 1 însă locul pieselor de bază fiind luat de piesele GIPF).

B. GIPF

1. diferența dintre o piesă de bază și una GIPF este aceea că nu este obligatoriu să se captureze o piesă GIPF (nici a voastră nici a adversarului). Cu alte cuvinte, când o piesă GIPF (indiferent de culoare) este o parte a unui rând ce trebuie luat de pe tablă, atunci jucătorul este liber să aleagă între a o lua sau a o lăsa pe nod. De cele mai multe ori alegerea este de a lua piesa GIPF de pe tablă doar atunci când ea aparține oponentului. Aveți însă grijă: vor apărea situații în care ar putea fi indicat să vă schimbați strategia. (Vezi fig. 8: Albul ia 3 piese albe de bază și 1 neagră de bază; probabil că Albul va lua de asemenea și piesa GIPF neagră dar va lăsa cele 2 piese GIPF albe pe tablă).

2. Când 2 rânduri cu câte cel puțin 4 piese de aceeași culoare se intersectează și nodul de intersecție este ocupat de o piesă GIPF atunci jucătorul poate alege dacă să ia unul sau două rânduri de pe tablă. Fie capturează doar un rând, inclusiv piesa GIPF de la nodul de intersecție (ceea ce înseamnă că nu va mai exista un al doilea rând care să fie luat, fie ia un rând și lasă piesa GIPF pe punct, având astfel de capturat și al doilea rând (cu sau fără piesa GIPF). (Vezi fig. 6: așa cum se arată, negrul trebuie să înlăture doar un rând. În cazul în care nodul de intersecție va fi ocupat de o piesă GIPF, negrul va trebui prima dată să ia un rând, cu sau fără piesa GIPF; dacă decide să nu ia piesa GIPF va trebui să ia și

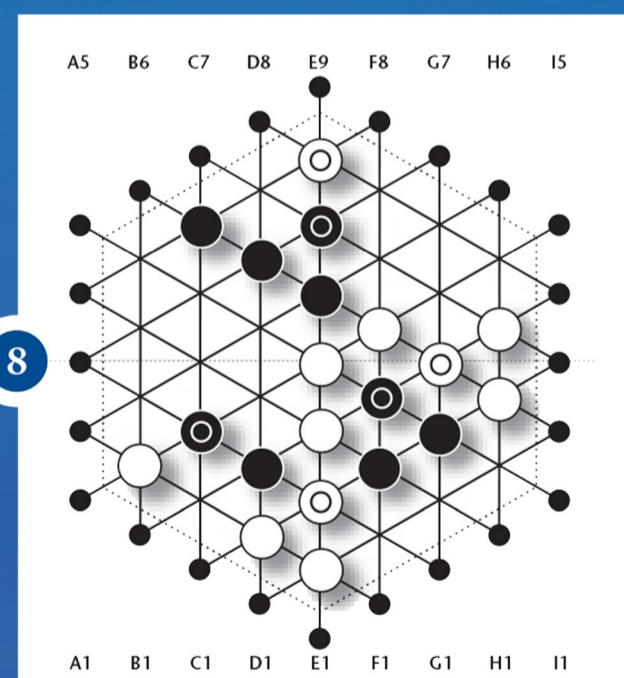


Figura 8

cel de-al doilea rând, cu sau fără piesa GIPF).

De reținut: Când un jucător capturează o piesă GIPF de propria culoare, aceasta trebuie returnată în rezervă ca fiind două piese de bază separate. Ele nu vor mai fi introduse din nou în joc sub forma unei piese GIPF.

C. Finalul jocului

Există două modalități de a câștiga partida: eliminarea pieselor GIPF ale adversarului de pe tablă sau epuizarea rezervei acestuia. Cu alte cuvinte, cel care fie pierde ultima sa piesă GIPF sau care nu mai are piese de bază pe care să le introducă în joc, a pierdut jocul.

Reguli de competiție

Jocul standard este un joc complex și dificil de stăpânit, oferă atât de multe posibilități încât probabil vor fi puțini cei care vor dori să încerce și alte variante de joc. Prin urmare, sfătuim jucătorii să privescă această variantă ca fiind una strict opțională, o provocare în plus pentru cei pasionați. Regulile de campionat diferă doar în privința începutului jocului: - jocul începe cu tablă de joc goală (nu există o poziție de start acum). Jucătorii încep fiecare cu câte 18 piese în rezervă. - ambii jucători sunt obligați să folosească prima rundă pentru a aduce o piesă GIPF în joc. Acest lucru trebuie efectuat ca o mutare standard. Puneți piesa GIPF pe oricare dintre punctele negre și apoi mutați-o într-un nod de pe suprafața de joc. - jocul se desfășoară fără un număr fix de piese GIPF pentru fiecare jucător. Jucătorii sunt de asemenea liberi să folosească prima rundă, a doua, a treia etc, pentru a aduce mai multe piese GIPF în joc. - odată ce un jucător decide că are suficiente piese GIPF pe suprafața de joc, poate începe să joace cu piese singure (de bază). Dar odată ce a adus prima piesă de bază în joc el nu mai poate introduce alte piese GIPF în joc pe parcursul restului jocului. Oponentul mai poate aduce piese GIPF în joc până când și acesta a jucat o primă piesă de bază (în această fază de început jucătorii joacă pe rând fără întreruperi, ca de obicei). Mai departe jocul de desfășoară exact după aceleași reguli cu jocul standard iar pentru a câștiga jucătorii urmăresc aceleași scopuri.

Concept și posibilități

GIPF este un joc separat și de asemenea numele unui proiect în centrul căruia se află. Proiectul constă într-o serie de jocuri și un număr de piese adiționale compatibile cu GIPF care permit combinarea jocurilor.

Conceptul

GIPF este jocul central al proiectului GIPF. Se joacă doar cu piese de bază dar puteți adăuga și piese extra, lărgind posibilitățile. Aceste piese se mai numesc și piese de potențial. O piesă de potențial este o piesă ce poate fi atașată pe piesele de bază cu care jucați GIPF. O piesă de bază „încărcată” cu un asemenea potențial vă va permite să faceți mutări ce nu sunt permise cu o piesă simplă, de bază. Fiecare joc din proiectul GIPF introduce un nou potențial. Aceste posibilități pot fi folosite ori ca un număr de mișcări speciale pe care le puteți efectua unul sau mai multe jocuri la GIPF. În primul caz vă puteți folosi abilitățile suplimentare oferite de potențiale în orice moment al jocului GIPF. În al doilea caz trebuie mai întâi să câștigați la jocul ce vă poate furniza piesele cu potențial pentru GIPF. De exemplu, pentru a putea folosi o piesă cu potențial ZERTZ trebuie mai întâi să câștigați la un joc de ZERTZ. În funcție de rezultat veți putea sau nu să folosiți o piesă ZERTZ ca întărire pentru GIPF. Asta înseamnă că dvs. și oponentul va trebui să întrerupeți jocul GIPF pentru un joc de ZERTZ. Esența acestui sistem este ca dvs. și adversarul să aveți un număr de piese pe tabla de joc ce sunt înzestrate cu anumite posibilități. Aceste posibilități sunt legate de mutări speciale, dar nu sunteți sigur ca le puteți și executa. Cu alte cuvinte, jucați cu piesele care ar putea activa abilitatea unor mutări speciale, ceea ce înseamnă că există doar posibilitatea acelor mutări, nu mutările în sine.

Posibilități

Dacă sunteți tentați să considerați că proiectul GIPF este în esență prea complicat și artificial în construcție, vă reamintim că posibilitatea combinării jocurilor nu este decât o opțiune. Lăsați-o deoparte dacă simțiți că nu vi se potrivește. Fiecare joc din proiect are propria structură, susținându-se singur, prin propriile reguli, concept și posibilități. Aceasta este abilitatea seriilor GIPF de a fi jucate ca structuri separate sau ca părți cuplate, complexe, fapt ce face unică seria GIPF. Indiferent dacă sunteți un jucător ocazional sau unul pătimaș, puteți alege ce variantă se pretează mai bine pentru nevoile dvs. Dacă alegeți varianta cu posibilitatea combinării jocurilor veți descoperi un mod de joc complet nou. Nici un alt joc nu oferă atât de multe posibilități. De fiecare dată dvs. și oponentul veți avea posibilitatea să compuneți ce versiune GIPF doriți să jucați. Puteți alege numărul de piese de bază cu care să începeți cât și dacă doriți să folosiți piese de potențial sau poate folosiți fiecare propria variantă. Puteți atunci decide dacă veți lega folosirea pieselor de potențial de jucarea altor jocuri, etc. Puteți juca o oră sau două sau vă puteți afunda într-o seară întreagă de GIPF; puteți juca jocul simplu sau o combinație complexă de jocuri și puteți transforma totul într-o aventură de mai multe seri de jocuri. Pe scurt, GIPF este ca un meniu din care poți alege ce și cum să combini. GIPF poate fi combinat cu orice joc de 2 persoane posibil, în funcție de cât timp doriți să jucați. Dacă aveți un joc GIPF și cel puțin un set de posibilități puteți începe să combinați jocurile pe care le aveți deja undeva pe raft, indiferent de joc. Domino, Ludo, un simplu pachet de cărți sau pur și simplu un zar obișnuit. Tot ce aveți de făcut este să legați folosirea unui anumit potențial de un anumit joc, cărți sau zaruri și să începeți aventura. Distracție!