

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



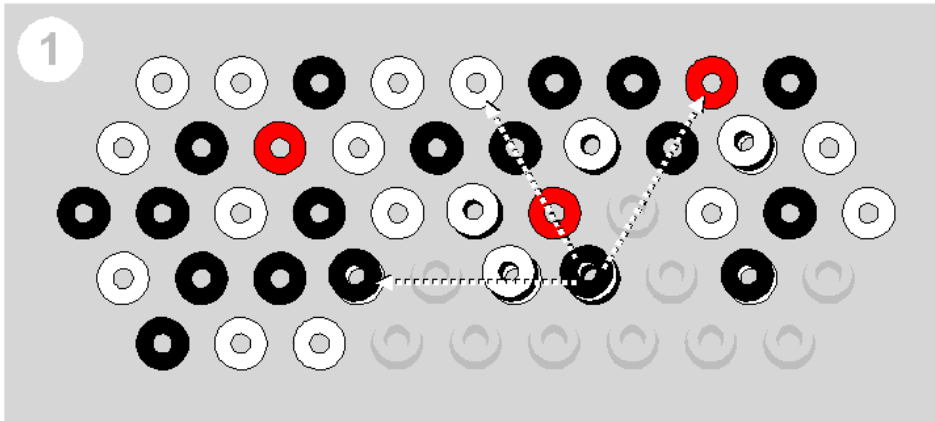


Schéma 1 : la pile marquée peut être déplacée de 3 cases dans les directions indiquées par les flèches.

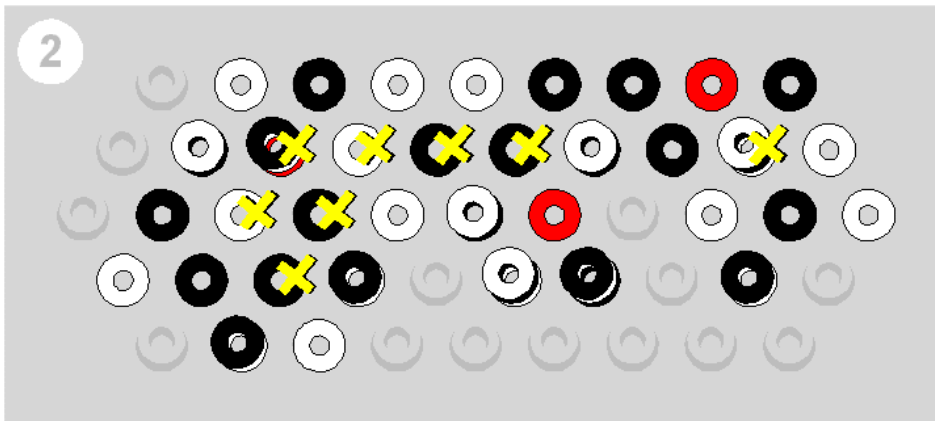


Schéma 2 : les pièces et piles marquées d'un X sont complètement entourées et ne peuvent être déplacées.

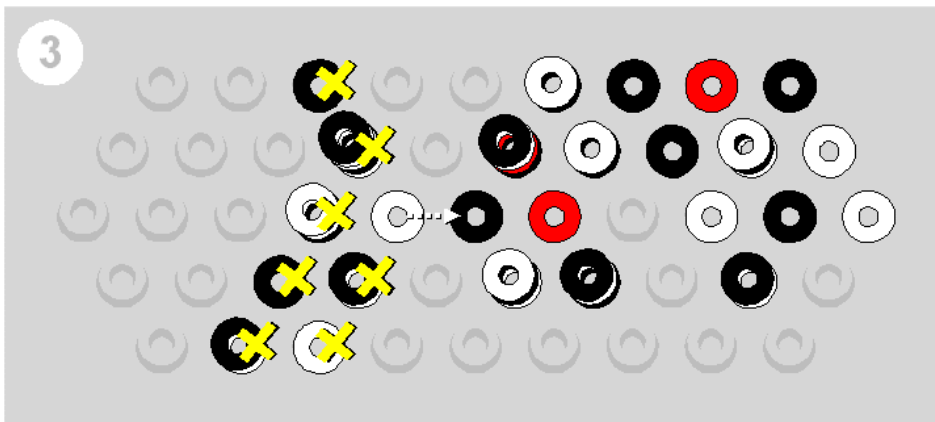


Schéma 3 : si Blanc déplace le pièce marquée, toutes les pièces à gauche cesseront d'être en contact avec un pièce DVONN. Elles devront être retirées du plateau.

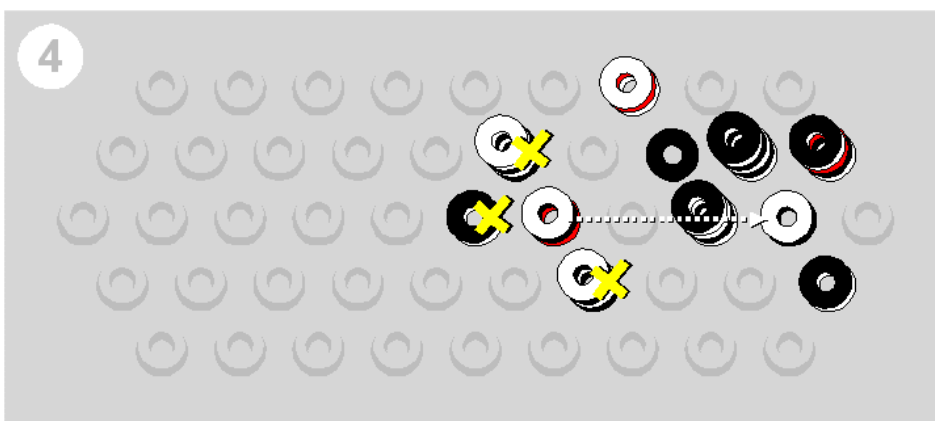


Schéma 4 : fin de partie. C'est à Blanc de jouer. Blanc n'a plus qu'une pile qu'il puisse déplacer. Puisqu'il est obligé de jouer, il n'a d'autre choix que de la déplacer, éliminant ainsi les piles marquées d'un X...



Restez connecté!

Le quatrième jeu du Projet GIPF. Pour 2 joueurs.

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

A. CONTENU

23 pièces blanches, 23 pièces noires, 3 pièces DVONN rouges, 1 plateau, 1 livret de règles.

B. OBJECTIF

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

C. PRÉPARATION

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

Pour prendre les pièces plus facilement, placez-les sur le plateau face "creuse" vers le haut.



D. PREMIÈRE PHASE : PLACEMENT DES PIÈCES

1. La partie commence alors que le plateau est vide. À tour de rôle, les joueurs placent les pièces sur le plateau, une à la fois. Ils doivent commencer par les pièces DVONN, puis poursuivre avec les pièces de leur propre couleur :
Blanc: première pièce DVONN
Noir: deuxième pièce DVONN
Blanc: troisième pièce DVONN
Noir: première pièce noire
Blanc: première pièce blanche
Noir: deuxième pièce noire
Etc.
2. Une pièce peut être placée sur n'importe quelle case libre, sans restriction.
3. Lorsque toutes les pièces ont été placées sur le plateau, toutes les cases sont occupées. C'est la fin de la première phase.

E. SECONDE PHASE : EMPLILER LES PIÈCES

1. **IMPORTANT** : le joueur ayant commencé la première phase **est aussi celui qui commence la seconde!** En d'autres termes, après avoir mis sa dernière pièce sur le plateau, Blanc rejoue immédiatement. Les joueurs jouent ensuite normalement à tour de rôle.
(Puisque Noir était le premier à poser une pièce de sa couleur lors de la première phase, c'est maintenant Blanc qui le premier peut déplacer une pièce.)
2. A chaque tour, un joueur doit déplacer une pièce ou une pile. Il ne peut déplacer qu'une pièce ou une pile de sa propre couleur. Lorsque deux pièces ou plus sont empilées les unes sur les autres, c'est la couleur de la pièce du dessus qui détermine à qui la pile appartient, et donc quel joueur a le droit de la déplacer.
3. Une pièce seule peut être déplacée d'une case dans n'importe quelle direction, mais seulement sur une case occupée (donc sur une pièce ou une pile, quelle qu'en soit la couleur).
4. Une pile doit toujours être déplacée en bloc et se déplace d'autant de cases qu'elle comporte de pièces (peu importe leur couleur). Par exemple, une pile de 3 pièces doit être déplacée de 3 cases exactement. À la manière d'une simple pièce, une pile peut être déplacée dans n'importe quelle direction, mais toujours en ligne droite.

5. Un déplacement ne doit jamais se terminer sur une case vide, mais il est possible de traverser une ou plusieurs cases vides. Lors d'un déplacement, chaque case doit être comptée, qu'elle soit vide ou occupée. (**Voir schéma 1.**)
6. **IMPORTANT : une pièce ou une pile qui est entourée de 6 pièces et/ou piles ne peut être déplacée.** Ainsi, au début de la partie, seules les pièces à la périphérie du plateau peuvent être déplacées. Les pièces qui ne sont pas placées à la périphérie sont bloquées aussi longtemps qu'elles demeurent complètement entourées. (**Voir schéma 2.**)
7. Une pièce DVONN seule ne peut être déplacée, mais une pièce ou une pile peut être placée sur une pièce DVONN. Lorsqu'une pièce DVONN fait partie d'une pile, la pile peut être déplacée, mais – comme expliqué ci-dessus – seulement par le joueur qui la contrôle.
8. Un joueur ne peut pas passer son tour, à moins de ne pouvoir effectuer aucun déplacement.

F. LA PERTE DE PIÈCES

1. Les pièces et les piles doivent, d'une manière ou d'une autre, demeurer en contact avec au moins une pièce DVONN pour rester en jeu. "En contact" signifie qu'il doit toujours y avoir un lien (direct ou au moyen d'une chaîne d'autres pièces) avec au moins une pièce DVONN. Toute pièce ou pile qui perd tout contact avec les pièces DVONN doit être immédiatement retirée du plateau.
Soyez attentifs: il peut arriver qu'un grand nombre de pièces et de piles soit soudainement retirées à la suite d'un seul coup. (**Voir Schéma 3.**)
2. Toutes les pièces retirées **disparaissent du jeu**, peu importe la couleur du joueur qui a isolé les pièces ou les piles. Prêtez attention à ces isolements, particulièrement à la fin de la partie. Puisque vous ne pouvez pas passer, il se peut que vous déconnectiez une ou plusieurs de vos propres piles à cause d'un coup que vous êtes obligé de jouer. (**Voir Schéma 4.**)
3. Les trois pièces DVONN restent en jeu jusqu'à la fin de la partie même si l'une d'entre elles se retrouve isolée, puisqu'elle restera toujours en contact avec elle-même.

G. FIN DE PARTIE:

1. Les joueurs doivent jouer autant de coups qu'il leur est possible. Si l'un des joueurs ne peut plus effectuer de déplacements, l'autre **doit** continuer jusqu'à ce qu'il ait, lui aussi, joué son tout dernier

coup. Dans le cas exceptionnel où un joueur obligé de passer retrouve la possibilité de jouer un coup, il doit le faire. Cela peut se produire lorsqu'une ou plusieurs de ses pièces sont bloquées (totalement entourées).

2. La partie se termine lorsque le dernier coup est joué. Quand il en est ainsi, chaque joueur empile toutes les pièces qu'il contrôle. Le joueur ayant la plus grande tour gagne la partie, quelle que soit la couleur des pièces qui composent sa tour.
3. Si les deux tours sont d'égale grandeur, la partie est nulle.

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

H. CONSEILS STRATÉGIQUES

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

Bon jeu !



Soyez créatifs ! Faites preuve d'imagination!

Voulez-vous jouer à GIPF avec des potentiels afin de rendre le jeu encore plus surprenant ?
Aimeriez-vous combiner les jeux du Projet GIPF?

Que pensez-vous de l'idée de jouer à ZÈRTZ sur un plateau plus grand ?
Les GIPF Sets vous offrent ces possibilités !

Contenu GIPF Set 1 :

6 potentiels TAMSK blancs et 6 noirs

Contenu GIPF Set 2 :

6 potentiels ZÈRTZ blancs et 6 noirs
6 potentiels DVONN blancs et 6 noirs
12 anneaux ZÈRTZ additionnels

Pour plus d'information :

<http://www.gipf.com>

E-mail: donco@gipf.com

Don & Co NV

Van Den Nestlei 7, bus 6

2018 Antwerpen, Belgium