



LES RÈGLES

Ne prenez pas peur : GIPF n'est pas dur à apprendre. La longueur de ces règles ne doit pas vous effrayer ; nous avons essayé d'être aussi complet que possible, pour que chaque joueur - même les moins familiers avec les jeux de stratégie - puisse trouver les réponses aux questions qu'il se pose.

Prenez le temps de bien assimiler ces règles. Si vous le faites, vous découvrirez un jeu pur et stimulant, offrant de nombreuses variations et des possibilités inépuisables.

N.B. : mesdames, ne vous choquez pas ! Dans un but de lisibilité, ces règles emploient des pronoms masculins en se référant "à un joueur". Vous pouvez remplacer il par elle, etc.

CONTENU

Un plateau de jeu, 18 pièces blanches de base, 18 pièces noires de base, une règle.

Les règles sont séparées dans 3 parties :

1. **Règles de base.**
Comment jouer simplement à GIPF.
2. **Règles standard.**
Comment jouer la version standard avec la présentation des pièces GIPF, c'est-à-dire de pièces constituées de l'empilement de deux pièces de base.
3. **Règles de tournoi.**
La version pour joueurs confirmés.

1. RÈGLES DE BASE

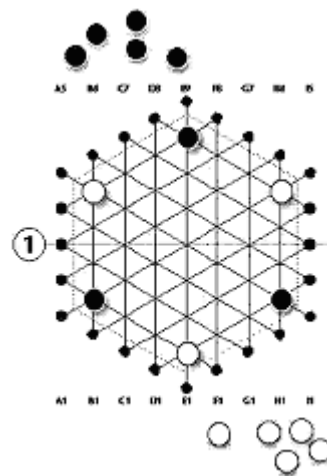
A. Le plateau de jeu

Le plateau est constitué d'un réseau de lignes. Chaque ligne est constituée de deux points à ses extrémités, et entre ces deux puces un certain nombre d'intersections avec d'autres lignes. On les appellera dans les présentes règles "intersections".

1. Il y a 24 points sur les bords du réseau. Les points ne font pas partie de l'aire de jeu ; ils servent pour placer un pion lorsqu'il rente en jeu.
2. L'aire de jeu est composée de 37 intersections (dans la partie centrale du plateau). Seuls les pions posés sur une intersection font partie du jeu.
3. Les lignes épaisses indiquent dans quelles directions les pions peuvent être déplacés.

B. Début du jeu

1. Les joueurs choisissent une couleur. Blanc commence.
2. La version de base se joue avec 15 pions par joueur. Les pions restants peuvent être utilisés soit pour faire une partie plus longue (dans ce cas les deux joueurs ajoutent 1, 2 ou 3 pions supplémentaires) ou pour compenser une différence de force entre les joueurs (dans ce cas, le joueur le moins expérimenté prend en plus 1, 2 ou 3 pions).
3. Le plateau est placé entre les joueurs. Conventionnellement le point marqué "E1" est placé devant le joueur qui joue avec les pions blancs.
4. Les joueurs commencent la partie avec 3 pions chacun sur le plateau. Ils doivent être placés sur les 6 intersections les plus proches des angles. Voir l'illustration 1 : position de départ.
5. Chaque joueur a (au moins) 12 pièces laissées (quittées). Les pièces qui ne sont pas dans le jeu (pièce) sont après mentionnées comme la réserve.



C. But

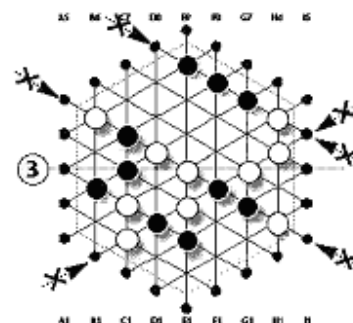
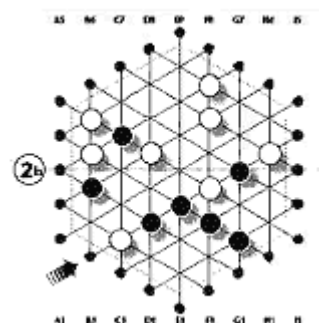
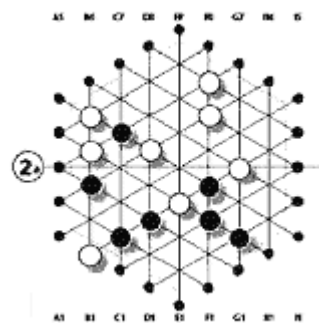
Le but est de capturer les pions de l'adversaire, jusqu'à ce qu'il n'ait plus aucun pion à entrer dans le jeu.

D. Tour de jeu

Les joueurs jouent chacun leur tour. A chaque tour, un joueur doit ajouter un pion dans le jeu et pour cela, il procède en deux phases : il prend un pion de sa réserve et le place sur n'importe lequel des 24 points (phase 1) ; il le déplace ensuite sur une intersection dans l'aire de jeu (phase 2).

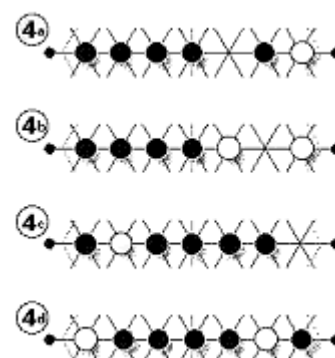
En détail :

1. D'abord le joueur doit placer un pion sur un point (phase 1). Un pion n'est pas en jeu tant qu'il est sur un point, ce qui signifie que le tournure n'est pas terminé.
2. Le joueur dispose de deux options pour la deuxième phase :
 - Il peut déplacer le pion d'un point à une intersection libre dans l'aire de jeu. Dès qu'un pion a été déplacé vers une intersection, on ne peut plus changer d'avis ; le mouvement doit être exécuté.
 - Il peut aussi déplacer le pion d'un point à une intersection déjà occupée par un autre pion. Dans ce cas, l'intersection occupée doit d'abord être libérée : le pion l'occupant (indépendamment de sa couleur) doit être déplacé vers l'intersection suivante sur la ligne ; si cette intersection est également occupée, le pion l'occupant se déplace aussi sur l'intersection suivante, etc. Ensuite, on déplace le nouveau pion sur l'intersection libérée. Voir les illustrations 2a et 2b, illustrant respectivement les phases 1 et 2. Notez que tous les pions sont déplacés dans la même direction. Il est déconseillé de "pousser" une rangée de pions ; déplacez toujours les pions un à un, en commençant par le pion le plus éloigné dans la rangée. Dès lors qu'un joueur a touché un pion sur l'aire de jeu, le mouvement doit être exécuté. Cette règle peut être comparée au "pièce touchée, pièce jouée" du jeu d'Echecs.
3. On ne peut déplacer un pion que d'une intersection à la fois, jamais deux ou plus.
4. Il n'est pas autorisé de faire sortir un pion de l'aire de jeu, en poussant une rangée entièrement complète, ce qui reviendrait à faire sortir un pion de l'aire de jeu pour le faire arriver sur le point à l'autre bout de la ligne. (Voir l'illustration 3.)



E. Prise de pièces

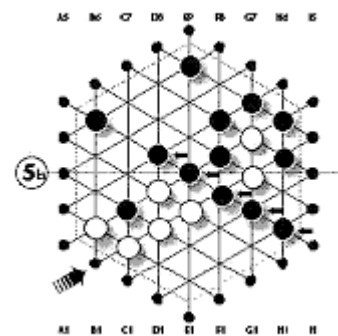
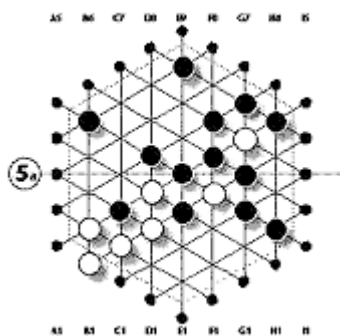
Aussitôt que 4 pions de même couleur se retrouvent alignés à côté l'un de l'autre, ils doivent être pris sur le plateau par le joueur dont c'est la couleur. De plus, non seulement ces 4 pions doivent être enlevés, mais aussi tous les pions qui sont en contact direct sur la même ligne que les 4 pions contigus. Les pions de sa propre couleur sont rendus à la réserve, mais les pions de l'autre couleur sont capturés, et ainsi perdus pour l'adversaire. Dans les exemples donnés dans les illustrations 4a, 4b, 4c et 4d, Noir prend 4, 5, 6 et 7 pièces sur le plateau, capturant respectivement 0, 1, 1 et 2 pions blancs.



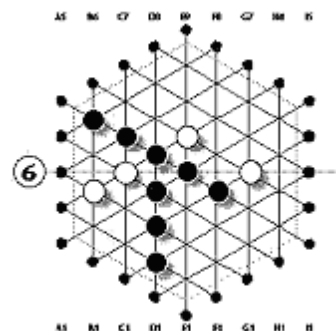
En détails :

1. Un joueur peut capturer ses propres pions : il peut ainsi rendre des pions du jeu à sa réserve, à condition qu'il réussisse à obtenir au moins 4 pions de suite de sa couleur en ligne.
2. Quand 4 pions d'une couleur sont alignés et que d'autres pions prolongent cette rangée, ces pions doivent aussi être prélevés sur le jeu, indépendamment de leur couleur. Notez qu'une intersection libre interrompt un alignement.

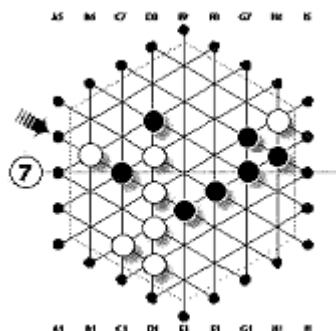
3. Aussitôt que 4 pions de la même couleur sont alignées, il est obligatoire de les enlever du plateau, ainsi que les pions prolongeant cet alignement. La couleur des pions de la séquence de 4 détermine quel joueur doit les prendre. Ses propres pions sont rendues à la réserve, tandis que les pions de l'adversaire sont capturées. Les illustrations 5a et 5b montrent un mouvement du joueur blanc forçant le joueur noir à remettre 5 pions dans sa réserve.



4. Il peut arriver que deux alignements se forment en même temps. Si ces alignements ne se croisent pas, tous les deux doivent être enlevés ; s'ils se croisent, le joueur propriétaire de cette couleur peut choisir quelle rangée il prélève. Sur l'illustration 6 : Noir peut choisir entre la prise de la rangée avec 4 pions ou celle avec 5 pions



5. Quand il arrive que les deux joueurs doivent prélever des pièces, le joueur qui a provoqué cette situation prélève en premier. Dans l'exemple donné en illustration 7, Blanc a fait le mouvement indiqué par la flèche et prélève les pions en premier ; Blanc prend donc 4 pions blancs et 1 pion blanc (prisonnier) ; puis Noir doit prendre ses 4 pions noirs. Si Noir avait fait le mouvement – avec un pion noir, bien sûr – il aurait capturé non seulement 4 pions noirs, mais aussi 2 blancs. Blanc n'aurait pu ensuite enlever de pions, ne possédant plus d'alignement de 4 pions.



Remarque : la conquête de pièces ne compte pas comme un tour ! Dans l'exemple donné en 5a et 5b, Blanc force Noir à prendre des pions ; Noir prend ses 5 pions, puis c'est à son tour de jouer.

F. Fin du jeu

Le jeu se termine quand un des joueurs ne peut pas importer un pion dans l'aire de jeu. Ainsi, si un joueur n'a plus aucun pion dans sa réserve, son adversaire gagne la partie.

Remarque 1 : n'interprétez pas à tort le but du jeu ; on ne peut gagner qu'en capturant les pions de l'adversaire, pas en prélevant sans cesse ses propres pions pour les remettre dans la réserve !

Remarque 2 : une égalité est impossible. Le premier joueur à être à court de pions perd la partie, même si l'autre joueur, si on avait continué, serait également à court de pions au tour suivant.

Remarque 3 : un joueur doit toujours pouvoir savoir de combien de pièces l'adversaire dispose dans sa réserve. Ces réserves doivent donc être clairement visibles à côté du plateau de jeu.

G. Stratégie

Quand vous découvrez un nouveau jeu de stratégie, il arrive souvent que vous vous sentiez perdus parmi beaucoup de possibilités. Ne vous laissez pas décourager. Laissez le temps faire son travail et après quelques parties vous remarquerez que votre jeu s'améliore rapidement. Ci-dessous, vous trouverez quelques trucs pour commencer. Nous conseillons de ne les lire qu'après avoir fait une première partie.

1. La règle la plus importante pour des débutants est : un tour commence toujours en mettant un pion sur un point ! En vous habituant à exécuter vos mouvements en deux phases, vous prendrez l'habitude de visualiser rapidement et facilement les mouvements possibles des pions. C'est également obligatoire en tournoi.

- Il n'y a aucun côté du plateau de jeu qui vous appartienne ou qui appartienne à l'adversaire. Pensez à toutes les possibilités d'attaque de votre adversaire par tous les côtés – et, bien sûr, prenez conscience du fait que votre adversaire fera le même.
- Le jeu GIPF commence par la notion que les pions dans l'aire de jeu sont plus dangereux et efficaces que les pions dans la réserve. Essayez d'avoir le plus possible de pions sur l'aire de jeu.
- Utilisez la possibilité, si elle vous est offerte, d'obliger votre adversaire à capturer ses propres pions (bien sûr sans perdre un pion vous-même). De cette manière, vous affaiblissez sa position sur l'aire de jeu, ce qui crée souvent de meilleures possibilités d'attaquer ses pions restants.
- Gardez à l'esprit que la prise de pions sur le plateau implique qu'un certain nombre d'intersections occupées ne le seront plus. Cela provoque souvent de nouvelles et dangereuses possibilités.
- Ce n'est qu'à l'approche de la fin de partie qu'il devient important de garder un œil sur la réserve de l'adversaire. Vous remarquerez que souvent la différence d'un pion est décisive entre la victoire et la défaite.

Remarque : une victoire facile n'est pas vraiment agréable, pas plus qu'il ne l'est de perdre tout le temps. Quand la différence entre deux joueurs est si importante qu'elle affecte le plaisir de jouer, n'hésitez pas à utiliser les possibilités de handicap par l'ajustement du nombre de pions des joueur selon leur force.

2. RÈGLES STANDARD

Cette version suit exactement les mêmes règles que la version de base, mais avec l'ajout des pions GIPF. Un pion GIPF est constitué de deux pions empilés l'un sur l'autre.

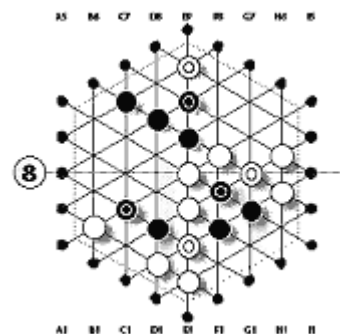
D'une part, comme dans le jeu de base, un joueur doit respecter la règle qui lui impose d'apporter un pion dans le jeu à chaque tour ; mais d'autre part, il doit aussi faire attention à ce que son "GIPF" reste en jeu, c'est-à-dire qu'il doit toujours rester au moins un pion GIPF sur le plateau.

A. Mise en place

Les deux joueurs prennent 18 pions. La position de départ reste la même, sauf que les trois pions de départ sont trois pions GIPF. (Voir l'illustration 1 : pions GIPF au lieu de pions.)

B. GIPF

1. La différence entre un pion de base et un pion GIPF est qu'il n'est pas obligatoire de capturer un pion GIPF (ni un des vôtres, ni un de votre adversaire). En d'autres mots : quand un pion GIPF (indépendamment de sa couleur) fait partie d'une rangée qui doit être prise du plateau, le joueur est libre de décider s'il prend ou s'il laisse le pion GIPF sur son intersection. Dans la plupart des cas, on ne prélèvera le pion GIPF que s'il appartient à l'adversaire. Mais attention : il arrive qu'il faille agir autrement. Dans l'exemple donné par l'illustration 8, Blanc prend 3 pions blancs et 1 pion noir ; très probablement Blanc prendra aussi le pion GIPF noir, mais laissera en place les 2 pions GIPF blancs sur le plateau.



2. Quand deux rangées d'au moins 4 pièces de la même couleur se croisent et que l'intersection est occupée par un pion GIPF, le joueur peut choisir s'il prélèvera une ou deux rangées. Soit il capture une seule rangée, y compris le pion GIPF sur l'intersection commune aux deux rangées (ce qui signifie il n'y a plus de deuxième rangée à prendre désormais), soit il prend une rangée en laissant le pion GIPF sur l'intersection, auquel cas, il doit maintenant capturer la deuxième rangée également (avec ou sans le pion GIPF). Observez à nouveau l'illustration 6 : comme expliqué plus tôt, Noir ne doit enlever qu'une rangée ; Si l'intersection entre les deux rangées était occupée par un pion GIPF, Noir devrait d'abord prendre une rangée, avec ou sans le pion GIPF ; s'il décidait de ne pas prendre le pion GIPF, il devrait ensuite prendre aussi la deuxième rangée – ce n'est que de cette façon qu'il peut conserver son pion GIPF sur le plateau.

Remarque : quand un joueur capture un pion GIPF de sa propre couleur, il se transforme en deux pions ordinaires dans sa réserve ; les pions ne peuvent pas être réintroduits dans le jeu comme un pion GIPF.

C. Fin d'une partie

Il y a maintenant deux façons de gagner : on peut gagner en enlevant le GIPF de l'adversaire du plateau (c'est-à-dire tous ses pions GIPF), mais on peut toujours gagner en épuisant la réserve de l'adversaire. Autrement dit : un joueur qui a perdu son dernier pion GIPF, ou qui n'a plus aucun pion à amener au jeu perd la partie.

3. RÈGLES DE TOURNOI

Le jeu standard est en soi un jeu complexe et difficile à maîtriser ; il offre tant de possibilités que beaucoup s'en contenteront largement. Sans doute, certains préféreront le jeu standard (et même le jeu de base) au jeu de tournoi.

Nous conseillons donc aux joueurs de ne considérer cette variante que comme une option ; en aucun cas il ne s'agit de la règle obligatoire de GIPF.

Les seuls changements dans les règles concernent le début du jeu.

1. Le jeu commence avec un plateau vide (il n'y a aucune position de départ imposée).
2. Les deux joueurs sont obligés d'utiliser leur premier tour pour apporter un pion GIPF dans le jeu. Cela est réalisé comme un mouvement standard : on place un pion GIPF sur n'importe lequel des points puis on le déplace sur une intersection de l'aire de jeu.
3. La partie est jouée sans un nombre fixé de pions GIPF par joueur. Les joueurs sont complètement libres d'utiliser leur deuxième, troisième, quatrième tour, et ainsi de suite pour apporter plus de pions GIPF dans le jeu.
4. Une fois qu'un joueur a décidé qu'il avait un nombre suffisant de pions GIPF dans l'aire de jeu, il peut commencer à jouer avec des pions ordinaires. Mais aussitôt qu'il a apporté un pion ordinaire dans le jeu, cela signifie qu'il renonce à apporter plus de pions GIPF dans le jeu pendant la suite de la partie. L'adversaire agit de même, jusqu'à ce qu'il place un pion ordinaire.

Le reste du jeu se joue selon exactement les mêmes règles que le jeu standard et les conditions de victoire restent les mêmes.

Remarque : en jouant la version de tournoi, il peut arriver que 4 (ou même plus) pions GIPF d'une couleur soient alignés. Dans ce cas, le joueur jouant avec cette couleur peut les laisser en place ou il peut prendre un ou plusieurs pions GIPF sur le plateau, avant ou après avoir fait son mouvement. S'il décidait de les laisser sur le plateau, et qu'ils soient encore alignés au tour suivant, il pourra de nouveau choisir entre ces deux options.

Faire du GIPF

On fait du GIPF quand on joue une partie de GIPF, ou quand on mange un Sandwich GIPF. (Pensée profonde de l'auteur du jeu)