

LYNGK



<i>Deutsch</i>	3
<i>English</i>	9
<i>Français</i>	15
<i>Italiano</i>	21
<i>Nederlands</i>	27
<i>Español</i>	33
<i>Polski</i>	39

Kris Burm

G I P F
project

& friends
H U C H!
H U C H!

Tout est une question de réseautage...

Un épilogue : le septième jeu du GIPF project. Pour 2 joueurs.

*Bien que le GIPF project
devait initialement être constitué
de 6 jeux, LYNGK est
le septième titre dans la série
et présente une synthèse
de tout le projet. Alors que
GIPF demeure l'épicentre
du projet, LYNGK vient
couronner l'ensemble
de la construction. Il relie
les 6 autres jeux en
empruntant des éléments
qui caractérisent chaque
jeu de la série.*

A CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 3 pièces blanches tachetées (réf. GIPF)
- 9 pièces ivoires (réf. TZAAR)
- 9 pièces bleues (réf. ZERTZ)
- 9 pièces rouges (réf. DVONN)
- 9 pièces vertes (réf. PUNCT)
- 9 pièces noires (réf. YINSH)
- 1 sac en tissu
- 1 livret de règles

B BUT DU JEU

LYNGK se joue avec des pièces de 6 couleurs différentes, chacune représentant un jeu du GIPF project. Il n'y a en fait que 5 couleurs actives, puisque la sixième couleur (**le blanc tacheté, ci-dessous appelé simplement le « blanc »**) n'est pas une couleur en soi : elle sert à représenter n'importe laquelle des 5 autres couleurs. En début de partie, les pièces des 5 couleurs sont neutres, c'est-à-dire qu'elles appartiennent aux deux joueurs. Durant la partie, chaque joueur devra réclamer 2 couleurs, ce qui signifie que l'adversaire ne peut plus jouer avec les pièces de ces couleurs. Le but du jeu est de construire des piles de 5 pièces de couleurs différentes. En fin de partie, celui qui détient le plus grand nombre de piles de 5 pièces est déclaré gagnant.

C PRÉPARATION

- 1/ Placez sur le plateau, au hasard, 8 pièces de chaque couleur et les 3 pièces blanches. Tous les points (les intersections) doivent être occupés.
- 2/ Alignez les 5 pièces restantes (1 ivoire, 1 bleue, 1 rouge, 1 noire et 1 verte) à côté du plateau. (Voir schéma 1.)
- 3/ Déterminez le premier joueur par tirage au sort.

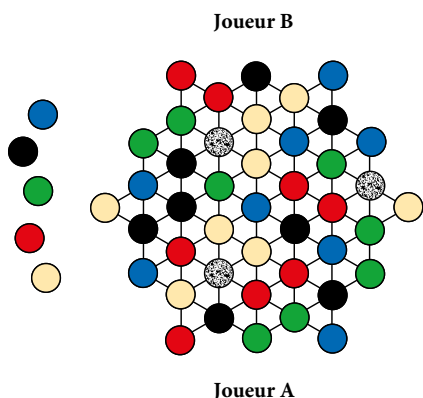


Schéma 1 : position de départ aléatoire avec 5 pièces à côté du plateau, qui représentent les 5 couleurs neutres en début de partie. Une position de départ aléatoire ne peut jamais avantager un joueur plutôt qu'un autre, puisqu'aucun d'entre eux ne sait encore quelles couleurs il va réclamer.

D JOKERS, PIÈCES NEUTRES ET PIÈCES RÉCLAMÉES

- 1/ Les 3 pièces blanches sont des jokers, c'est-à-dire qu'elles peuvent remplacer n'importe laquelle des 5 couleurs actives. Les jokers sont passifs : ils ne peuvent pas être joués et ne peuvent être déplacés que lorsqu'ils font partie d'une pile.
- 2/ Au début de la partie, toutes les pièces sur le plateau sont neutres. Elles n'appartiennent à personne, ce qui permet aux deux joueurs de les utiliser pour jouer un coup. Donc, à l'exception des jokers passifs.
- 3/ Durant la partie, chaque joueur peut réclamer 2 couleurs. Dès qu'une couleur est réclamée par un joueur, les pièces de cette couleur cessent d'être neutres. Dès lors, seul le joueur qui a réclamé cette couleur peut jouer avec ces pièces.

Note : les 5 pièces alignées à côté du plateau ne servent qu'à réclamer les couleurs. Elles ne peuvent pas être mises en jeu.

- 4/ Un joueur peut réclamer une couleur à n'importe quelle étape de la partie, mais seulement au début de son tour, donc **avant de jouer un coup**. Pour réclamer une couleur, le joueur prend la pièce de la couleur de son choix à côté du plateau et la place devant lui. (Voir schéma 2.)

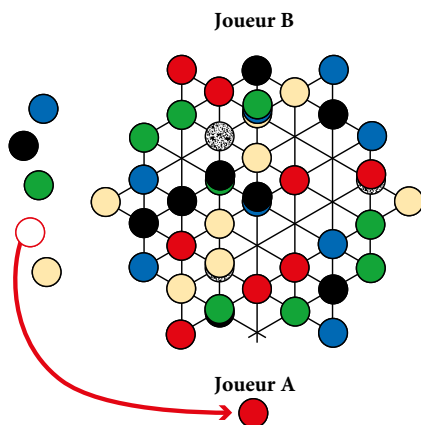


Schéma 2 : le joueur A réclame la couleur rouge. Il doit le faire avant de jouer son coup : dès qu'il aura déplacé une pièce ou une pile, ce sera au tour de son adversaire. Le joueur B peut ensuite réclamer une couleur s'il le désire (avant de jouer son coup, bien sûr).

- 5/ Un joueur ne peut réclamer qu'une seule couleur à la fois. Il est donc impossible de réclamer 2 couleurs dans un même tour.
- 6/ Lorsque chaque joueur a réclamé ses 2 couleurs, la dernière (5^e) couleur demeure neutre. Les deux joueurs peuvent continuer à jouer avec cette couleur neutre jusqu'à la fin de la partie.

E UN COUP

- 1/ Les joueurs jouent à tour de rôle. À son tour, un joueur doit déplacer une pièce ou une pile de pièces. Une pile de pièces doit toujours être déplacée en bloc. L'appartenance d'une pile est déterminée par la pièce qui se trouve sur le dessus. Bien sûr, ceci implique qu'une pile peut aussi être neutre.

- 2/ Pour jouer un coup, un joueur peut choisir n'importe quelle pièce ou pile de pièces d'une couleur neutre, ou d'une des couleurs qu'il a réclamées.
- 3/ Qu'il soit exécuté avec une couleur neutre ou réclamée, un coup doit toujours s'arrêter sur un point occupé, en atterrissant sur une autre pièce ou sur une pile. Un coup peut s'arrêter sur une pièce adjacente ou une pile adjacente, ou alors sur une pièce ou une pile qui peut être atteinte par un déplacement en ligne droite, en ne franchissant que des points vides. Il n'est pas permis de sauter par-dessus des pièces ni des piles.
- 4/ Il existe une autre possibilité pour jouer un coup, expliquée plus bas. Voir F. La règle-LYNGK.
- 5/ Une pile ne peut comprendre qu'un maximum de 5 pièces. La règle principale est qu'une pile ne peut être construite qu'avec des pièces de couleurs différentes : 2 pièces de la même couleur ne peuvent jamais se retrouver dans la même pile. Par contre, 2 ou même les 3 pièces blanches peuvent faire partie de la même pile. Comme il l'a été précisé plus haut, une pièce blanche est un joker et n'est pas une couleur en soi. Elle est considérée comme une pièce de n'importe quelle couleur absente de la pile. (Voir schéma 3.)

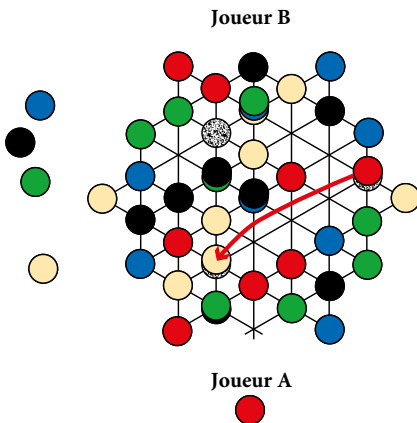


Schéma 3 : le joueur A forme une pile de 4 pièces – 1 pièce rouge, 1 pièce ivoire et deux jokers. Il peut utiliser les jokers pour représenter n'importe quelle combinaison de 2 couleurs qui ne sont pas dans la pile : vert/bleu, bleu/noir ou noir/vert.

- 6/ Une pièce neutre seule (une pièce d'une couleur qui n'a pas été réclamée) peut seulement être déplacée sur une pièce seule de n'importe quelle autre couleur. Autrement dit, elle peut s'arrêter sur un joker, sur une pièce d'une autre couleur neutre, ou sur une pièce d'une couleur réclamée par l'un des joueurs. Mais une pièce seule ne peut jamais s'arrêter sur une pile. (Voir schéma 4.)

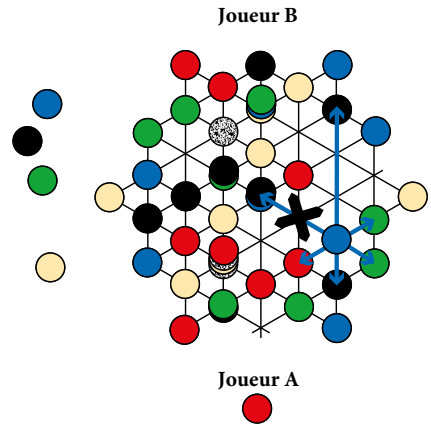


Schéma 4 : les pièces et les piles rouges appartiennent au joueur A. Les 4 autres couleurs sont encore neutres. A son tour, le joueur B peut déplacer n'importe quelle pièce neutre ou n'importe quelle pile avec une pièce neutre sur le dessus. Par exemple, les flèches indiquent les coups possibles avec la pièce bleue marquée. Cette pièce ne peut pas s'arrêter sur la pile noire pour deux raisons : (1) la pile comporte déjà une pièce bleue, et (2) la pile est plus grande que la pièce neutre.

- 7/ Une pile avec une pièce neutre sur le dessus peut s'arrêter sur une pièce seule ou sur une pile de même ou de plus petite taille. Elle ne peut pas s'arrêter sur une pile plus grande. Par exemple, une pile neutre composée de 2 pièces peut s'arrêter sur une pièce seule ou une pile de 2 pièces, mais pas sur une pile de 3 pièces.
- 8/ Une pièce seule d'une couleur réclamée, ou une pile avec une couleur réclamée sur le dessus, peut s'arrêter sur n'importe quelle autre pièce ou pile. (Mais n'oubliez pas que la pile ainsi formée ne peut

pas comporter plus de 5 pièces et que chaque pièce doit être d'une couleur différente.)

- 9/ Lorsqu'un joueur forme une pile de 5 pièces avec une couleur qu'il a réclamée sur le dessus, il doit retirer la pile du jeu et la placer de son côté du plateau, à la vue de son adversaire. Une pile retirée vaut un point à la fin de la partie.
- 10/ Lorsqu'un joueur forme une pile de 5 pièces avec une couleur neutre sur le dessus, la pile demeure sur le plateau et devient un obstacle. Cette pile ne donnera de point à aucun joueur.
- 11/ Il n'est pas permis de passer, sauf si un joueur ne peut plus jouer du tout.
- 12/ Si un joueur ne peut plus jouer, son adversaire doit continuer à jouer jusqu'à ce qu'il se retrouve lui aussi dans une position où il ne peut plus jouer du tout. Dans le cas où un joueur obligé de passer retrouve la possibilité de jouer un coup, il doit le faire.

F LA REGLE-LYNGK

Dans le texte qui suit, les pièces seules et les piles sont tout simplement appelées des « pièces », puisque la règle-LYNGK demeure la même dans les deux cas.

- 1/ La règle-LYNGK ne s'applique qu'à un coup joué avec une couleur réclamée.
- 2/ La règle stipule que les pièces d'une même couleur réclamée sont reliées, mais seulement à condition qu'elles puissent se déplacer les unes vers les autres avec un coup normal. Un joueur peut utiliser les pièces de cette couleur réclamée pour jouer un coup double, ou même un coup triple ou quadruple, en utilisant les pièces reliées comme des tremplins vers les autres pièces sur le plateau. Ainsi, les pièces d'une couleur réclamée peuvent être considérées comme un réseau de coups multiples – un réseau auquel l'adversaire n'a pas accès.
- 3/ Appliquez la règle de la façon suivante : vous pouvez déplacer une pièce d'une de vos couleurs réclamées vers une autre pièce de la même couleur, mais sans la déposer dessus. Vous utilisez plutôt la pièce atteinte comme un point-LYNGK, qui vous permet de jouer un deuxième coup à partir de là. Vous poursuivez votre déplacement vers une pièce adjacente ou

une pièce atteignable en ligne droite, et votre pièce doit s'arrêter sur cette pièce si la ou les couleurs le permettent. Par contre, si cette deuxième pièce est elle aussi de la même couleur, vous devez effectuer un troisième déplacement à partir là, et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous atteigniez une pièce où votre pièce peut atterrir. (Voir schéma 5.)

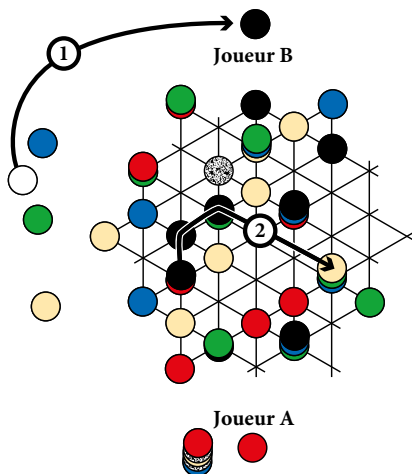


Schéma 5 : le joueur A mène par une pile de 5 pièces, mais le joueur B se retrouve devant la possibilité d'égaliser le score de son adversaire. Tout d'abord, il réclame la couleur noire (1) puis il joue un coup triple (2) et forme une pile de 5 pièces. Afin de jouer ce coup multiple, tous les points-LYNGK doivent être de la même couleur réclamée. (Notez que chaque joueur n'a jusqu'à maintenant réclamé qu'une seule couleur.)

- 4/ Il n'est pas permis d'utiliser un joker comme point-LYNGK.
- 5/ Il n'est pas permis d'utiliser un point-LYNGK plus d'une fois dans un même tour.

Note : lorsque vous utilisez une pile comme point-LYNGK, seule la pièce du dessus importe. Les autres couleurs de la pile sont ignorées.

G FIN DE PARTIE

- 1/ La partie se termine lorsque le dernier coup possible a été joué. Le gagnant est le joueur qui a accumulé le plus grand nombre de piles de 5 pièces de couleurs différentes.
- 2/ En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a le plus grand nombre de piles de 4 pièces sur le plateau. Si l'égalité persiste, comptez les piles de 3 pièces, et ainsi de suite.
- 3/ Si, au bout du compte, même le nombre de pièces seule est le même pour les deux joueurs, la partie est nulle.

H VARIANTE : PILE DE 6 PIÈCES

Recommandation : ne jouez avec cette variante que lorsque vous aurez suffisamment d'expérience avec le jeu tel que décrit plus haut. Cela est et demeure le jeu standard.

Par contre, la variante proposée ici a survécu au cœur des règles de LYNKG jusqu'à la dernière révision. À cause d'une règle spéciale, les parties jouées de cette façon sont souvent plus courtes, puisqu'il s'agit d'une règle de mort subite : un joueur qui forme une pile de 6 pièces remporte immédiatement la partie. Chez des joueurs sans expérience, la règle de mort subite provoque souvent des victoires accidentelles, c'est-à-dire des occasions de victoire qui se présentent par chance, sans planification. Mais il serait dommage d'en priver les joueurs et c'est pour cette raison qu'elle est présentée ici comme variante.

Les joueurs doivent respecter toutes les règles du jeu standard, en ajoutant les instructions suivantes :

- 1/ Les piles de 5 pièces doivent demeurer sur le plateau.
- 2/ Un joker joue maintenant 2 rôles : en plus de représenter n'importe laquelle des 5 autres couleurs (comme dans le jeu standard), il est aussi considéré comme la couleur « blanche », qui devient une couleur en bonne et due forme.
Note : malgré le fait qu'un joker ait maintenant une véritable couleur, il demeure une pièce passive. La couleur blanche ne peut pas être réclamée, ni utilisée pour jouer un coup.
- 3/ Pour former une pile de 6 pièces, un joueur aura de toute évidence besoin d'au moins un joker avec des pièces des 5 autres couleurs. Ce joker doit représenter la couleur blanche dans la pile mais, tout comme dans le jeu standard, un deuxième (ou même un troisième) joker peut représenter une couleur manquante dans la pile.
- 4/ Si un joueur réussit à former une pile de 6 pièces avec une couleur qu'il a réclamée sur le dessus, il remporte immédiatement la partie.
- 5/ Si un joueur forme une pile de 6 pièces avec une couleur neutre sur le dessus, cette pile ne lui procure par la victoire.
- 6/ Dans le cas où tous les coups possibles ont été joués et qu'aucun des deux joueurs n'a réussi à former une pile de 6 pièces, le joueur qui a le plus grand nombre de piles de 5 pièces sur le plateau remporte la partie. En cas d'égalité, comptez les piles de 4 pièces, et ainsi de suite.

Amusez-vous bien !