

G I P F

With Potentials

<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
한국어.....	45

Kris Burm

G I P F
project

H U C H!
H U C H!

GIPF ist das zentrale Spiel des GIPF-Projekts, das nun – durch das Hinzukommen von MATRX GIPF – 8 abstrakte 2-Spieler Spiele umfasst. Potentiale sind Spielsteine, die zu GIPF hinzugenommen werden können, und sie besitzen jeweils ein “Potenzial” eines speziellen Spielzugs. Man kann sie verwenden, um GIPF in Varianten der Standard- oder Turnierregeln zu spielen und – falls man Lust auf noch mehr Komplexität hat – andere Spiele mit GIPF zu verbinden. Ziel ist es, zahlreiche Optionen anzubieten, damit die Spieler sich ihr eigenes Bündel an Spiel-funktionen zusammenstellen können.

Staune und lass Dich begeistern!

Nutze Deine Vorstellungskraft!

A EINFÜHRUNG

Ursprünglich wurden die GIPF-Potentiale in 3 Erweiterungen (GIPF-Sets 1, 2 und 3) veröffentlicht, die jeweils unterschiedliche Spielsteine zur Erweiterung von GIPF enthielten. Die Sets enthielten insgesamt 33 weiße und 33 schwarze Spielsteine: je Farbe gab es 3 GIPF Basis-Steine, 6 TAMSK-Potentiale, 6 ZËRTZ-Potentiale, 6 DVONN-Potentiale, 6 YINSH-Potentiale und 6 PÜNCT-Potentiale. Alle diese Spielsteine wurden nun in einem Set zusammengebracht und enthalten alles um sowohl GIPF mit Potentialen als auch MATRX GIPF damit zu spielen. Um GIPF mit Potentialen zu spielen wird jedoch zusätzlich ein GIPF-Spiel benötigt; d.h. ein GIPF-Brett mit 18 weißen und 18 schwarzen GIPF Basis-Steinen, zu denen man Potentiale und die 3 zusätzlichen GIPF Basis-Steine hinzunehmen kann.

- 1/ Diese Regeln setzen die vollständige Kenntnis der Spielregeln für GIPF voraus. Das Ziel bleibt dasselbe: Dafür zu sorgen, dass der Gegner entweder keine GIPF-Steine mehr auf dem Spielbrett hat oder keinen Zug mehr machen kann.
- 2/ Das Hinzufügen von Potentialen zu GIPF bringt zusätzliche Möglichkeiten. Man könnte mit Potentialen spielen ohne die grundlegenden Strategien für GIPF zu beherrschen, aber das ist ein bisschen so wie ein Sprung ins Wasser ohne vorher Schwimmen gelernt zu haben. Man sollte sich in jedem Fall langsam herantasten; z.B. jeweils nur eine Potential-Art auf einmal auszuprobieren.
- 3/ Der einzige Weg, mit den Potentialen loszulegen, ist, sich überraschen (und überwältigen) zu lassen, von all dem, was auf dem Spielbrett passiert. Das mag nach einem harten Anfang klingen, aber es wird eine aufregende Lernkurve bieten. Den besten Tipp, den ich Dir geben kann: Denke nicht zu lange nach, tue etwas und genieße einfach, was passiert – statt Dich von der schier Menge an Möglichkeiten blockiert zu fühlen, mit denen Du ohnehin konfrontiert wirst. Halte einige Spiele durch und Du wirst Stück für Stück herausfinden, wie jedes der Potentiale GIPF auf völlig unterschiedliche Art und Weise erschließt.

4/ Bevor man ein Spiel mit Potentialen beginnt, muss man sich mit dem Gegner auf ein paar Dinge einigen. Zum Beispiel:

- 1 Potential-Art hinzufügen; 6 Spielsteine pro Spieler. (Mit weniger als 6 zu spielen wirkt sich kaum auf das Spiel aus.)
- 2 Potential-Arten hinzufügen: 8 (oder 12) pro Spieler, 4 (oder 6) je Art. Man entscheidet sich gemeinsam mit welchen 2 Arten man spielen möchte oder jeder Spieler entscheidet seine bevorzugten Arten für sich selbst.
- 3 Potential-Arten hinzufügen: 12 pro Spieler, 4 je Art.
- Man einigt sich darauf mit 12 Potentialen pro Spieler zu spielen. Man entscheidet gemeinsam welche Potentiale beide Spieler verwenden oder jeder Spieler darf seine Kombination frei zusammenstellen.
- Falls man sich auf 15 Potentiale pro Spieler einigt (das ist die maximale Anzahl von Potentialen), dann muss man auch die 3 zusätzlichen GIPF Basis-Steine hinzunehmen (vgl. Abschnitt D. **Ultimatives GIPF**).

5/ Wenn man noch weiter gehen möchte, kann man den letzten – großen! – Schritt gehen: Die Verwendung von Potentialen an das Spielen anderer Spiele knüpfen (siehe Abschnitt E. Spiele kombinieren).

B ALLGEMEINE VERWENDUNG DER POTENTIALE

Die spezifischen Unterschiede zu den Regeln für MATRX GIPF sind an den entsprechenden Stellen hervorgehoben.

Die Spielsteine sind in diesen Regeln folgendermaßen benannt:

- **Basis-Steine** sind die einfachen Steine, mit denen normalerweise GIPF gespielt wird.
- Ein **GIPF-Stein besteht aus 2 aufeinander gestapelten Basis-Steinen.**
- Ein **Potential** ist ein zusätzlicher Spielstein mit einer speziellen Fähigkeit.
- Ein **geladener Stein ist ein Basis-Stein, auf dem ein Potential sitzt.** (Teilweise wird ein solcher Stapel aus 2 Spielsteinen nach seinem jeweiligen Potential benannt, z.B. TAMSK-Stapel.)

Die folgenden Regeln gelten für alle 5 Potentiale.

1/ Um ein Potential ins Spiel zu bringen, muss man es auf einen Basis-Stein setzen. Zusammengesetzt werden die beiden Spielsteine zu einem geladenen Stein. Ein geladener Stein wird mit einem normalen GIPF-Spielzug ins Spiel gebracht: Man setzt ihn auf einen Ausgangspunkt und schiebt ihn auf einen Schnittpunkt.

2/ In der **Standard-Version** von GIPF muss man alle geladenen Steine ins Spiel bringen bevor man beginnt Basis-Steine zu spielen. Wenn man zum Beispiel mit 6 Potentialen spielt, müssen diese auf die ersten 6 Basis-Steine gesetzt werden, die man ins Spiel bringt.

In der **Turnier-Version** muss man als erstes seine GIPF-Steine ins Spiel bringen, dann die geladenen Steine und anschließend mit Basis-Steinen weiter-spielen.

Potentiale, die man nicht ins Spiel bringt bevor man den ersten Basis-Stein spielt, sind verloren und scheiden aus dem Spiel aus.

3/ In Ergänzung zu Punkt 2: Man darf die besondere Fähigkeit eines Potentials benutzen sobald es sich – als Teil eines geladenen Steins - im Spiel befindet. Mit anderen Worten: Man muss nicht erst alle eigenen Potentiale ins Spiel bringen bevor man einen Zug mit ihnen machen darf.

4/ Geladene Steine bewegen sich auf dem Spielfeld wie die Spielsteine in einem normalen GIPF-Spiel – das heißt, indem sie durch einen anderen Spielstein, der ins Spiel gebracht wird, um einen Schnittpunkt verschoben werden. Geladene Steine können – wie jeder andere Spielstein auf dem Spielfeld – geschlagen werden.

5/ Das Benutzen eines Potentials zählt als Spielzug; d.h. man macht einen Spielzug mit einem Potential statt einen Spielstein aus dem eigenen Vorrat ins Spiel zu bringen. Man nimmt das Potential vom geladenen Stein herunter und führt damit seinen Spielzug durch.

Anmerkung: Das TAMSK-Potential ist an einen bereits durchgeführten Spielzug gebunden. (Die speziellen Fähigkeiten der unterschiedlichen Potentiale werden in Abschnitt C. beschrieben.)

6/ Man muss einen geladenen Stein nicht vom Spielfeld nehmen wenn er Teil einer zu schlagenden

Reihe ist. Man darf ihn also – genauso wie einen GIPF-Stein – auf seinem Schnittpunkt lassen (Ausnahme: siehe Punkt 8).

- 7/ Wenn man einen geladenen Spielstein vom Spielfeld entfernt, muss man ihn immer vollständig entfernen. Falls man einen geladenen Stein eigener Farbe entfernt, nimmt man den Basis-Stein in den eigenen Vorrat zurück, **aber nicht das Potential; es kommt aus dem Spiel ohne verwendet worden zu sein. Ein Potential kann niemals in den Vorrat zurückkehren.**

- 8/ Wie für die Turnier-Version von GIPF angegeben, darf eine Reihe aus 4 (oder mehr) GIPF-Steinen auf dem Spielfeld bleiben. Das gilt weder für eine Reihe aus 4 geladenen Steinen noch für eine Reihe aus einer Kombination aus geladenen Steinen und GIPF-Steinen. Jede derartige Reihe muss *unterbrochen* werden: Man muss mindestens einen GIPF-Stein oder einen geladenen Stein daraus entfernen.

- 9/ Ein Spielzug mit einem Potential hat die gleichen Folgen wie bei einem Spielstein, der aus dem Vorrat ins Spiel gebracht wird. Ein Spielzug mit einem Potential kann dazu führen, dass ein oder mehrere gegnerische Spielsteine geschlagen werden.

- 10/ Die spezielle Fähigkeit eines Potentials kann nur einmal benutzt werden. Ein benutztes Potential, das sich auf dem Spielfeld befindet (alleine oder oben auf einem gegnerischen Potential), wird wie ein einzelner Basis-Stein behandelt. Als einzelner Stein hat es keine spezielle Funktion. Deshalb darf es nicht auf dem Spielfeld bleiben wenn es Teil einer zu schlagenden Reihe ist.

- 11/ Falls man – gegen Ende der Partie – keine Basis-Steine mehr im Vorrat aber noch ein oder mehrere Potentiale auf dem Spielfeld hat, darf man das Spiel fortsetzen, indem man seine Potentiale benutzt – vorausgesetzt sie befinden sich in einer Position, in der sie eingesetzt werden können.

Wichtig: Der wesentliche Unterschied in der Verwendung der Potentiale zwischen GIPF und MATRX GIPF besteht darin, dass Potentiale in MATRX GIPF in den Vorrat zurückkommen dürfen, wohingegen das in GIPF nicht erlaubt ist.

C SPEZIELLE VERWENDUNG DER POTENTIALE

TAMSK-, ZERTZ- und YINSH-Potentiale werden in GIPF mit Potentialen und MATRX GIPF auf die gleiche Weise verwendet. Die speziellen Fähigkeiten des DVONN- und des PÜNCT-Potentials unterscheiden sich in ihrer Verwendung von MATRX GIPF.



C.1. Das TAMSK-Potential

Das TAMSK-Potential unterscheidet sich von den anderen Potentialen. Seine Verwendung ist an eine Bedingung gebunden, die zunächst erfüllt werden muss; sie ist kein separater Spielzug an sich.

- 1/ Sobald man es schafft einen TAMSK-Stapel (einen Basis-Stein geladen mit einem TAMSK-Potential) auf den zentralen Schnittpunkt des Spielfelds (die Kreuzung der Hauptachsen) zu schieben darf man den oberen Spielstein für einen weiteren Spielzug verwenden. Somit ist die spezielle Fähigkeit des TAMSK-Potentials ein Extra-Zug. Dieser muss noch innerhalb des gleichen Spielzugs durchgeführt werden; andernfalls kommt das Potential aus dem Spiel.

- 2/ Um den Extra-Zug durchzuführen, nimmt man den oberen Spielstein vom Stapel und bringt ihn als einzelnen Spielstein wieder ins Spiel; man setzt ihn auf einen Ausgangspunkt und schiebt ihn dann auf einen Schnittpunkt.

- 3/ Sollte ein eigener TAMSK-Stapel durch den Gegner auf den zentralen Schnittpunkt geschoben werden, bekommt man ebenfalls einen Extra-Zug. In diesem Fall muss man den Extra-Zug jedoch vor seinem normalen Spielzug durchführen.

Anmerkung: Der gegnerische Spielzug muss vollständig abgeschlossen sein bevor man dran kommt; falls eine oder mehrere Reihen zu entfernen sind, muss dies durch den Gegner getan werden bevor man den (eigenen) Extra-Zug durchführt.

- 4/ Ein normaler Spielzug und ein Extra-Zug gelten als ein Spielzug, ganz gleich ob der Extra-Zug vor oder nach dem normalen Spielzug durchgeführt wird. Die Position der Steine auf dem Spielfeld zwischen den beiden Spielzügen wird als Interimssituation

betrachtet. Das bedeutet, dass zwischen dem normalen Spielzug und dem Extra-Zug keine Spielsteine entfernt oder geschlagen werden dürfen. Das gleiche gilt für Situationen, in denen man es schafft einen zweiten oder dritten TAMSK-Stapel im gleichen Spielzug auf den zentralen Schnittpunkt zu schieben.

C.2. Das ZÈRTZ-Potential

- 1/ Das ZÈRTZ-Potential hat die Fähigkeit über andere Spielsteine zu springen.
- 2/ Dazu nimmt man den oberen Spielstein vom ZÈRTZ-Stapel und springt damit über ein oder mehrere Spielsteine. Man darf sowohl über eigene als auch gegnerische Spielsteine springen.
- 3/ Das Potential muss über mindestens einen Spielstein springen. Falls es über mehr als einen Spielstein springt, müssen sich alle auf der gleichen Linie befinden.
- 4/ Der Sprung mit einem ZÈRTZ-Potential endet immer auf dem ersten freien Schnittpunkt in Sprungrichtung; es kann nicht über freie Schnittpunkte springen.

C.3. Das DVONN-Potential

- 1/ Das DVONN-Potential hat die Fähigkeit **auf einen gegnerischen Basis-Stein** und auf ein gegnerisches DVONN-Potential zu springen (das kann ein DVONN-Stapel oder ein DVONN-Potential sein, das bereits auf einen Basis-Stein oder ein DVONN-Potential gesprungen ist). Das Potential kann **nur** auf irgendeinen dieser Spielsteine springen, sofern er sich **auf einem benachbarten Schnittpunkt** befindet; **d.h. es darf nicht über andere Spielsteine oder freie Schnittpunkte hinweg bewegt werden.**
- 2/ Da man sich gegenseitig auf die DVONN-Potentiale springen kann, wird es dazu kommen, dass mehrere dieser Potentiale aufeinander gestapelt werden (immer in abwechselnder Farbe). Die DVONN-Potentiale in einem solchen Stapel behandelt man als einzelne Spielsteine. Wenn ein solcher Stapel Teil einer zu entfernenden Reihe ist, entfernt man nur den obersten Spielstein (da ja ein benutztes Potential ein einzelner Spielstein ist).
- 3/ Ein Spielstein, auf den man mit einem DVONN-Potential springt, wird neutralisiert und bleibt so

lange neutralisiert wie das DVONN-Potential auf ihm sitzt. Die eigene Farbe besetzt den Schnittpunkt. Wenn dieser oberste Spielstein entfernt werden muss, wird dadurch der darunterliegende Spielstein wieder frei und kommt zurück ins Spiel.

- 4/ **Sonderfall!** Es kann passieren, dass durch das Entfernen eines DVONN-Potentials eine neue Vierer-Reihe gebildet wird. Falls man ein gegnerisches DVONN-Potential schlägt, das auf einem DVONN-Potential der eigenen Farbe sitzt, kann sich eine neue Reihe der eigenen Farbe daraus ergeben (durch das Freisetzen des eigenen Spielsteins, der der vierte Spielstein einer Reihe sein kann). Ebenso kann sich aus dem Entfernen eines DVONN-Potentials der eigenen Farbe, das auf einem gegnerischen DVONN-Potential sitzt, eine Vierer-Reihe für den Gegner ergeben. In all diesen Situationen ist das Grundprinzip zu beachten, dass der eigene Zug noch nicht abgeschlossen ist solange man noch eine Reihe zu entfernen hat. Reihen sind eine nach der anderen zu entfernen und der eigene Zug endet erst wenn sich keine Reihe der eigenen Farbe mehr auf dem Spielfeld befindet. Anschließend kommt der Gegner dran; falls sich eine Reihe seiner Farbe auf dem Spielfeld befindet, muss er diese entfernen bevor er seinen Spielzug durchführt.

C.4. Das YINSH-Potential

- 1/ Das am einfachsten zu verwendende Potential. Das YINSH-Potential hat die Fähigkeit sich entlang der Linien auf dem Spielfeld zu bewegen. Es darf auf einen benachbarten freien Schnittpunkt oder auf irgendeinen freien Schnittpunkt gezogen werden, der in gerader Linie erreichbar ist ohne andere Spielsteine zu überspringen.

C.5. Das PÜNCT-Potential

- 1/ Genau wie das DVONN-Potential, hat das PÜNCT-Potential die Fähigkeit auf einen benachbarten, gegnerischen Spielstein zu springen; genauer, **auf einen gegnerischen GIPF-Stein** und auf ein gegnerisches PÜNCT-Potential (das kann ein PÜNCT-Stapel oder ein PÜNCT-Potential sein, das bereits auf ein PÜNCT-Potential gesprungen ist). **Darüber hinaus bietet es die Gelegenheit einen zusätzlichen GIPF-Stein ins Spiel zu bringen.**

2/ Um auf ein gegnerisches PÜNCT-Potential zu springen, nimmt man das eigene Potential vom PÜNCT-Stapel und setzt es auf den benachbarten, gegnerischen Spielstein.

3/ **Um auf einen GIPF-Stein zu springen, setzt man das eigene Potential nicht wirklich auf den GIPF-Stein; man entfernt das eigene Potential (es kommt aus dem Spiel!) und ersetzt es durch ein oder zwei Basis-Steine aus dem eigenen Vorrat, den/die man auf den gegnerischen GIPF-Stein setzt.** In beiden Fällen gilt der gegnerische GIPF-Stein solange als **geschlagen** wie er durch den/die eigenen Stein/e überdeckt bleibt.

4/ Falls man einen gegnerischen GIPF-Stein nur mit einem Basis-Stein überdeckt und dieser Stapel Teil einer zu entfernenden Reihe ist, entfernt man nur den eigenen Stein – und der gegnerische GIPF-Stein darunter kommt wieder ins Spiel.

5/ Falls man einen gegnerischen GIPF-Stein mit zwei Basis-Steinen überdeckt, hat man einen GIPF-Stein auf den gegnerischen gesetzt. Anders gesagt: Man hat einen neuen GIPF-Stein während der laufenden GIPF-Partie ins Spiel gebracht (was normalerweise nicht möglich ist). Dieser GIPF-Stein darf auf dem gegnerischen GIPF-Stein bleiben wenn er Teil einer zu entfernenden Reihe ist. Dieser neue GIPF-Stein kann auch Ziel eines gegnerischen PÜNCT-Potentials sein. Somit kann ein Stapel aus mehreren GIPF-Steinen – wechselnder Farbe – bestehen, obwohl sich eigentlich nur der oberste GIPF-Stein des Stapels im Spiel befindet.

Anmerkung: Ein eigenes PÜNCT-Potential kann nicht auf einen gegnerischen Basis-Stein springen, der oben auf einem eigenen GIPF-Stein sitzt. Jedoch kann ein eigenes DVONN-Potential auf diesen gegnerischen Basis-Stein springen – da das Springen auf einen Basis-Stein zur Fähigkeit des DVONN-Potentials gehört.

6/ Man darf ein PÜNCT-Potential nicht dazu verwenden auf einen gegnerischen GIPF-Stein zu springen, falls man keine Basis-Steine mehr im eigenen Vorrat hat. Um diesen Zug durchzuführen, muss man in der Lage sein, mindestens einen Basis-Stein auf den gegnerischen GIPF-Stein zu setzen.

7/ Beim Entfernen eines Spielsteins, der auf einen anderen Spielstein gesprungen ist, kann eine neue

Vierer-Reihe entstehen. Wenn man ein PÜNCT-Potential von einem gegnerischen PÜNCT-Potential entfernt, oder ein Basis-Stein bzw. einen GIPF-Stein von einem gegnerischen GIPF-Stein, wendet man die gleichen Regeln wie beim DVONN-Potential an. Reihen werden einer nach der anderen entfernt und der eigene Zug endet erst sobald es keine Vierer-Reihe der eigenen Farbe mehr auf dem Spielfeld gibt.

8/ Zusätzlich zu den normalen Siegbedingungen gewinnt man das Spiel, wenn man es schafft ein PÜNCT-Potential zu verwenden, um auf den letzten, gegnerischen GIPF-Stein zu springen. Es gibt jedoch einen speziellen Fall, in dem dies nicht funktioniert: Falls man nur einen Basis-Stein auf den gegnerischen GIPF-Stein setzen kann und dadurch eine Vierer-Reihe der eigenen Farbe bildet, muss man diese Reihe entfernen um den Spielzug abzuschließen. Dadurch wird der gegnerische GIPF-Stein wieder frei und das Spiel wird fortgesetzt!

D ULTIMATIVES GIPF

1/ Um **Ultimatives GIPF** zu spielen sind die 3 zusätzlichen weißen und schwarzen GIPF Basis-Steine da; das ist GIPF mit 21 Basis-Steinen und 15 Potentialen pro Spieler. Standardmäßig nimmt man 3 Potentiale jeder Art, aber natürlich kann man auch jede Kombination von Potentialen verwenden, auf die sich beide Spieler einigen.

2/ Mit 21 Basis-Steinen zu spielen hat den Grund, dass man damit das Spiel mit 3 GIPF-Steinen und 15 Basis-Steinen (geladen mit 3 Potentialen jeder Art) – also mit insgesamt 18 Stapeln – beginnt; das ist die gleiche Anzahl an Basis-Steinen, mit der auch das normale GIPF gespielt wird.

3/ Wie in die Turnier-Version von GIPF kann man entscheiden mit mehr oder weniger als 3 GIPF-Steinen zu spielen. Spielt man mit weniger, hat man immer noch Basis-Steine im Vorrat nachdem man alle geladenen Steine ins Spiel gebracht hat; spielt man mit mehr, muss man ein oder mehrere (Basis-)Steine vom Spielfeld zurückholen, um diese mit den übrigen Potentialen laden zu können.

4/ Beginne das Spiel nach den Turnierregeln: Zunächst muss mindestens ein GIPF-Stein ins Spiel gebracht werden bevor man seine geladenen Steine ins Spiel

bringt. Während dieser Phase darf man bereits seine Potentiale im Spielfeld benutzen. Sobald alle Potentiale auf dem Spielfeld sind, macht man nur noch Züge mit Basis-Steinen (oder – natürlich – mit seinen Potentialen, die bereits im Spiel sind).

E SPIELE KOMBINIEREN

GIPF mit Potentialen mit anderen Spielen kombinieren (= **Ultimatives GIPF**) wird sich zweifellos als eine seltsame Erfahrung erweisen. Nicht das Spielen kombinieren an sich könnte sich seltsam anfühlen, sondern *GIPF* zu unterbrechen, um ein anderes Spiel zu spielen, und anschließend *GIPF* mit dem beabsichtigten Zug fortzusetzen, sofern man das andere Spiel gewonnen hat, oder sich einen anderen Zug zu überlegen, falls man es verloren hat. Es unterbricht den üblichen Spielfluss und führt einen externen Faktor ein, nämlich dass das Ergebnis eines Spiels bestimmt, was in einem anderen Spiel getan bzw. nicht getan werden darf.

- 1/ Wenn man *Ultimatives GIPF* spielt, muss man zunächst eine Vereinbarung mit seinem Mitspieler treffen. *GIPF* ist das Spiel, das man spielt, und die anderen Spiele werden dessen Ausgang beeinflussen. Die Vereinbarung umfasst, welche/s andere/n Spiel/e man mit *GIPF* kombiniert.
- 2/ Diese erweiterte Version des *Ultimativen GIPF* geht davon aus, dass jede Absicht ein Potential zu benutzen damit verbunden ist, ein anderes Spiel zu spielen, aber man darf das natürlich beliebig einschränken. Zum Beispiel kann man vereinbaren, dass jeder bis zu 3 mal im Spielverlauf versuchen darf, den Einsatz eines Potentials zu neutralisieren.
- 3/ Das Prinzip, um den Einsatz eines Potentials zu spielen, ist einfach. Wenn Du einen Zug mit einem Potential machen möchtest, darf Dein Gegner versuchen das zu verhindern, indem er Dich zum Spielen eines anderen Spiels herausfordert. Du musst das andere Spiel gewinnen (oder zumindest nicht verlieren), um den Zug mit dem Potential durchführen zu dürfen. Falls Dein Gegner gewinnt, wird Dein Zug annulliert und das Potential geht verloren (der Stein kommt aus dem Spiel).

Tipp: Um sich an das Prinzip zu gewöhnen, kann man etwas so kurzes und einfaches wie z.B. Schere-

Stein-Papier ausprobieren. Jedes Mal wenn man ein Potential benutzen möchte, spielt man dieses kurze Spiel. Gewinnt man, darf man einen Zug mit dem Potential machen; verliert man, schade. Das ist ein schneller Weg sich an das Unterbrechen von *GIPF* zu gewöhnen und zu erkennen, wie externe Faktoren ins Spiel kommen, um die eigene *GIPF*-Strategie zu beeinflussen.

- 4/ Wenn man einen Zug mit einem Potential machen möchte, den der Gegner erfolgreich neutralisiert, ist der eigene Spielzug noch nicht beendet. Da der beabsichtigte Zug nicht mehr möglich ist, muss man nach einem anderen Zug schauen; man darf durchaus versuchen, ein anderes Potential zu benutzen.
- 5/ Wenn eine Herausforderung gegen einen Zug mit einem Potential ausgesprochen wird, muss immer klar sein, um welchen Zug es geht und auch welches Potential vom Spiel entfernt wird, falls seine Verwendung neutralisiert wird.
- 6/ Es entscheidet immer der herausgeforderte Spieler (d.h. der Spieler, der ein Potential verwenden möchte), wer Startspieler im "Nebenspiel" wird.
- 7/ Die 5 Potential-Arten sind jeweils nach einem Spiel aus dem *GIPF*-Projekt benannt. Die Grundidee *GIPF* mit Potentialen mit Spielen zu kombinieren ist, die Verwendung der Potentiale an ihre „Namensvetter“ zu knüpfen, und somit die Spieler in eine Kombination aus Spielen innerhalb des *GIPF*-Projekts zu verwickeln (zum Beispiel eine Partie *ZERTZ* zu spielen, um den Zug mit einem *ZERTZ*-Potential zu machen bzw. zu verhindern). Aber das ist nur ein Vorschlag und keine Vorschrift. *GIPF* mit Potentialen kann mit jedem 2-Spieler Spiel oder jeder Herausforderung kombiniert werden, je nachdem, worauf man Lust hat und welche Spiele bzw. wieviel Zeit man gerade zur Verfügung hat; und natürlich, wie abenteuerlustig man ist.

Anmerkung: Das TAMSK-Potential ist nach dem Spiel TAMSK benannt. Dieses Spiel wurde in der Zwischenzeit durch das Spiel TZAAR ersetzt, aber das Potential hat seinen ursprünglichen Namen behalten – in Erinnerung an das Spiel, das einst Teil der Reihe war. Wenn man die Kombination aus Spielen innerhalb des *GIPF*-Projekts halten möchte, spielt man TZAAR – statt TAMSK – um die Verwendung des TAMSK-Potentials.

GIPF is the central game of Project GIPF, which—with the addition of MATRX GIPF—is now a series of eight abstract 2-player games.

Potentials are pieces that can be added to GIPF, and they each have the “potential” of a particular move. You can use them to play variants of standard or tournament GIPF, and—if you fancy even more complexity—to connect other games to GIPF. The intention is to offer a large variety of options, so that you and your opponent can compose your own cluster of game features.

Amaze yourself! Be inspired!

Use your imagination!

A INTRODUCTION

Originally, the GIPF potentials were published as 3 expansion kits (GIPF Sets 1, 2 and 3), each containing different pieces used to expand GIPF. The sets consisted of 33 white and 33 black pieces: each color had 3 basic GIPF pieces, 6 TAMSK-potentials, 6 ZERTZ-potentials, 6 DVONN-potentials, 6 PÜNCT-potentials and 6 YINSH-potentials. All of these pieces are now brought together into one set, providing the materials with which you can play GIPF With Potentials as well as MATRX GIPF. However, to play GIPF With Potentials, you must have a copy of GIPF at your disposal—that is, a GIPF board and 18 white and 18 black basic GIPF pieces, to which you can then add potentials and the 3 extra basic GIPF pieces.

- 1/ These rules assume complete understanding of how GIPF is played. The goal remains the same: capture your opponent's last GIPF-piece or make your opponent run out of moves.
- 2/ Adding potentials to GIPF means that you are adding extra possibilities. You could start playing with potentials without first having mastered the basic strategies of GIPF, but that is a bit like jumping in water without first learning how to swim. In any case, start slowly; for instance, you could try one type of potential at a time.
- 3/ The only way to get going with the potentials is to accept to be surprised (and to allow yourself to be overwhelmed) by all that's happening on the board. This may sound like a hard way to start, but it will provide an exciting learning curve. The best tip I can give you is this: do not think too long, do something and just enjoy what happens—rather than feeling blocked by the plethora of possibilities you will be confronted with anyway. Hang on for a number of games, and bit by bit you will find out how each of the potentials opens up GIPF in a different way.
- 4/ Before starting a game with potentials, you and your opponent will need to agree on a few things. For example:
 - Adding 1 type of potential: 6 pieces per player. (Playing with fewer than 6 hardly impacts the game.)

- Adding 2 types of potentials: 8 (or 12) per player, 4 (or 6) per type. You either decide together which 2 types you will play with or you each choose your preferred types.
 - Adding 3 types of potentials: 12 per player, 4 per type.
 - You agree to play with 12 potentials per player. You determine together which potentials you will both use or you allow each other to freely assemble a personal mix.
 - If you agree to play with 15 potentials each (which is the maximum number of potentials), then you must also use the 3 extra basic pieces. (See point D. Ultimate GIPF.)
- 5/ If you want to go even further, you have the possibility of taking one final—big!—step: linking the use of potentials to the play of other games. (See point E. Combining games.)

B GENERAL USE OF THE POTENTIALS

The highlighted passages indicate specific differences with the rules for MATRX GIPF.

The pieces in these rules are named as follows:

- **Basic pieces** are the single pieces GIPF is normally played with.
- **A GIPF-piece consists of 2 basic pieces stacked upon each other.**
- **A potential** is a single extra piece with a particular ability.
- **A loaded piece is a basic piece with a potential on top of it.** (Sometimes such a stack of 2 pieces is called after its respective potential, e.g., a TAMSK-stack.)

The following rules apply to all 5 types of potentials.

- 1/ To bring a potential into play, you must stack it on a basic piece. Together, these two pieces become a loaded piece. A loaded piece is brought into the game with a regular GIPF move: put it on a black dot and push it onto a spot.
- 2/ When playing the **standard version** of GIPF, all of your loaded pieces must be in play before you start playing with basic pieces. For example, if you play with 6 potentials, they must be stacked upon the first 6 basic pieces you bring into play. When playing the **tournament version**, you must first introduce your GIPF-pieces, next play the loaded pieces and then continue with basic pieces. Potentials that are not brought into play before you play your first basic piece are lost; they go out of the game.
- 3/ In addition to point 2 above, you may use the particular ability of a potential as soon as it is on the board (as part of a loaded piece). In other words, you do not need to bring all of your potentials into play before being allowed to make a move with one of them.
- 4/ Loaded pieces move on the board like pieces in a regular game of GIPF—that is, by being moved one spot over when another piece is brought into the game. Loaded pieces can also be captured just like any other piece on the board.
- 5/ Playing a potential counts as a turn, meaning that you make a move with the potential instead of playing with a piece from your reserve. Take the potential off the loaded piece and make the move.
Note: The TAMSK-potential is linked to a move that is already made. (The particular abilities of the different potentials are described in sections C.1. to C.5.)
- 6/ You do not have to remove a loaded piece from the board when it is part of a row-of-4 that must be removed. So, as is also the rule for GIPF-pieces, you may leave the loaded piece on its spot. (Exception: see point 8 below.)
- 7/ When removing a loaded piece from the board, you must always remove it as a whole. If you remove a loaded piece of your own color, you only return the basic piece to your reserve, **not the potential. It goes out of the game without being used. A potential can never return to the reserve.**
- 8/ As for the tournament GIPF, a row-of-4 (or more) GIPF-pieces may remain on the board. This is not the case when 4 loaded pieces are lined up, nor when one or more loaded pieces form a row-of-4 in combination with GIPF-pieces. Any such row must be broken: you must remove at least one GIPF-piece or one loaded piece.
- 9/ The consequences of a move made with a potential are exactly the same as when playing with a

piece out of the reserve. A move with a potential can result in the capture of one or more of your opponent's pieces.

- 10/ The particular ability of a potential can be used only once. A potential that is used and still on the board (by itself or atop an opposing potential) is treated like a single piece. As a single piece, it has no special power. This also means that it may not be left on the board when it is part of a row that must be removed.
- 11/ If, towards the end of a game, you have no more basic pieces in reserve but still one or more loaded pieces on the board, you may continue playing by making use of the potentials—if they are in a position in which they can be used.

Important: The main difference in the use of potentials between GIPF With Potentials and MATRX GIPF is that potentials may be returned to the reserve in MATRX GIPF, whereas that is not allowed in GIPF With Potentials.

C SPECIFIC USE OF THE POTENTIALS

The use of the TAMSK-, ZÈRTZ- and YINSH-potentials is the same in both GIPF With Potentials and MATRX GIPF. The particular abilities of the DVONN-potential and the PÜNCT-potential differ here from their use in MATRX GIPF.

C.1. The TAMSK-potential

The TAMSK potential is different from the other potentials. Its use depends on a condition that must first be met; it is not a separate move in itself.

- 1/ When you succeed in pushing a TAMSK-stack (a basic piece loaded with a TAMSK-potential) onto the middle spot of the board (the intersection of the main axes) you may use the top piece to play again. Thus, the particular ability of the TAMSK-potential is an extra move.
- 2/ To make the extra move, you take the potential from the basic piece and bring it back into play as a single piece: put it on a dot and push it onto a spot.
- 3/ If your opponent pushes one of your TAMSK-stacks onto the central spot, then you also get an

extra move. In that case, however, you must make the extra move **before** your regular move.

Note: if your opponent must remove one or more rows, they must do so before you may make the extra move (and subsequently your regular move).

- 4/ A regular move and an extra move are considered one single turn, whether the extra move is made before or after the regular move. The position of the pieces between the two moves is regarded as an "interim" situation. This means that no pieces may be removed or captured in between the regular move and the extra move. The same goes for situations where you succeed in pushing a second or third TAMSK-stack onto the central spot during one and the same turn.

C.2. The ZÈRTZ-potential

- 1/ The ZÈRTZ-potential has the ability to jump over other pieces.
- 2/ Take the top piece from a ZÈRTZ-stack and use it to jump over one or more pieces. It can jump over both your own and your opponent's pieces.
- 3/ The potential must jump over at least one piece. If it jumps over more than one piece, these must all be on the same line.
- 4/ A jump with a ZÈRTZ-potential always ends on the first vacant spot in the direction of the jump; the potential cannot jump over empty spots.

C.3. The DVONN-potential

- 1/ The DVONN-potential has the ability to jump onto an opponent's basic piece or **onto an opponent's DVONN-potential** (in the latter case, onto a DVONN-stack or a DVONN-potential that has jumped onto a basic piece or a DVONN-potential). It can only jump onto such a piece **on an adjacent spot, i.e., it may not be moved over empty spots (nor over other pieces).**
- 2/ Since you can jump onto each other's DVONN-potentials, it will happen that several of these potentials are stacked on top of each other (always in alternating colors). The DVONN-potentials in such a stack are dealt with as single pieces. When the stack is part of a row, you only remove the top piece (since a used potential is a single piece).

3/ A piece on which you jump with a DVONN-potential is neutralized, and it remains neutralized for as long as your piece stays on top of it. Your color occupies that spot. When you or your opponent must remove that top piece, then the piece underneath it is set free again and comes back in play.

4/ **Special case:** It can occur that you create a new row-of-4 by removing a DVONN-potential. If you capture an opponent's DVONN-potential on top of a DVONN-potential of your color, the result may be a new row of your own color (i.e., by setting free your piece underneath—which can be the fourth piece in a row). Similarly, if you remove a DVONN-potential of your color on top of an opposing DVONN-potential, the result may be a row-of-4 for your opponent. The main principle to deal with this kind of situations is to keep in mind that your turn is not over if you still have a row that must be removed. Rows must be removed one at a time, and your turn ends when there are no more rows of your color on the board. Then it is your opponent's turn. If there is a row of your opponent's color on the board, they must remove it before making a move.

C.4. The YINSH-potential



1/ The YINSH-potential has the ability to move along the lines on the board. It may be moved onto an adjacent vacant spot or to any vacant spot that it can reach in a straight line without jumping over pieces.

C.5. The PÜNCT-potential



1/ Just like the DVONN-potential, the PÜNCT-potential has the ability to jump onto an opponent's piece on an adjacent spot; more precisely, **onto an opponent's GIPF-piece, PÜNCT-stack, or PÜNCT-potential sitting on top of one of your own PÜNCT-potentials. Moreover, it offers the opportunity to bring an extra GIPF-piece into play.**

2/ To jump onto an opponent's PÜNCT-potential, take your potential from the PÜNCT-stack and put it on top of the opponent's adjacent piece.

3/ **To jump onto a GIPF-piece, you do not actually**

put your potential on top of the GIPF-piece: you remove your potential (it goes out of the game!) and replace it with one or two basic pieces out of your reserve, placing it/them onto the opponent's GIPF-piece. In both cases, the opponent's GIPF-piece is considered **captured** for as long as you keep it covered with your piece(s).

4/ If you have covered an opposing GIPF-piece with only one basic piece and that stack is part of a row that must be removed, you only remove your piece—and the opponent's GIPF-piece underneath it comes in play again.

5/ If you have covered an opposing GIPF-piece with two basic pieces, you have put a GIPF-piece on top of the opponent's. Put differently, you created a new GIPF-piece during a game of GIPF, which you normally cannot do. That GIPF-piece may be left on the opponent's GIPF-piece when it is part of a row that must be removed. This new GIPF-piece can also be the target of your opponent's PÜNCT-potentials. As such, a stack can consist of several GIPF-pieces, alternating colors, even though only the GIPF-piece on top of the stack is actually in play.

Note: Your PÜNCT-potential cannot jump onto an opponent's basic piece sitting on top of your GIPF-piece. However, your DVONN-potential can jump onto that opponent's basic piece—since jumping on top of single basic piece is the ability of the DVONN-potential.

6/ You are not allowed to use a PÜNCT-potential to jump onto an opponent's GIPF-piece if you have no more basic pieces in your reserve. To make that move, you must be able to put at least one basic piece on top of your opponent's GIPF-piece.

7/ Removing a piece that jumped onto another piece can create a new row-of-4. If you remove a PÜNCT-potential from an opponent's PÜNCT-potential, or a basic piece or GIPF-piece from an opponent's GIPF-piece, apply the same rules as for the DVONN-potential. Rows must be removed one at a time and your turn ends when there are no more rows-of-4 of your color on the board.

8/ According to the normal victory conditions, you win the game if you succeed in using a PÜNCT-potential to jump on top of your opponent's last GIPF-piece. However, there is one specific case

where this will not work: If you can only put a single basic piece on top of your opponent's GIPF-piece and in doing so you form a row-of-4 of your own color, you must remove that row to end your turn. This releases your opponent's GIPF-piece—and the game goes on!

D ULTIMATE GIPF



- 1/ The 3 extra white and black basic GIPF pieces are meant to play **Ultimate GIPF**. That is GIPF with 21 basic pieces and 15 potentials per player. The standard procedure consists of taking 3 potentials of each type, but naturally, you can choose any combination of potentials you and your opponent agree upon.
- 2/ The reason for playing with 21 basic pieces is that it allows you to start the game with 3 GIPF-pieces and 15 basic pieces (loaded with 3 potentials of each type). As such, you start with a total 18 stacks, which is the same number of basic pieces regular GIPF is played with.
- 3/ Also, as in tournament GIPF, you can decide to play with more or fewer than 3 GIPF-pieces. When playing with fewer, you will still have basic pieces in your reserve after having brought all of your loaded pieces into play; when playing with more, you will have to retrieve pieces from the board, to then load them with the potentials you have left.
- 4/ Start the game according to the tournament rules: first introduce your GIPF-piece(s) and go on bringing your loaded pieces into play. During this phase, you may already make use of your potentials on the board. When all of your potentials are on the board, start making moves with basic pieces (or, of course, with your potentials already in play).

E COMBINING GAMES

Combining GIPF With Potentials with other games is playing **Ultimate GIPF**. It will undoubtedly prove to be a strange experience. It is not playing a combination of games in itself that may feel strange, but rather the act of interrupting GIPF to play another game, and then coming back to GIPF to make the move you intended to make if you won that other game—or contemplate a different move if you lost. It breaks the usual flow of play and introduces an external factor,

namely that the outcome of one game determines what may or may not be done in another game.

- 1/ If you want to combine other games with GIPF, you and your opponent must first come to an agreement. Ultimate GIPF is the game you play and the other games will influence its course. The agreement regards which other game(s) you combine with GIPF.
 - 2/ This extended version of Ultimate GIPF assumes that each intention to use a potential is connected to the play of another game, but you are of course free to restrict that. For example, you can agree that you may each try to neutralize the use of 3 potentials in the course of a game of GIPF.
 - 3/ The principle of playing for the use of a potential is simple. If you want to make a move with a potential, your opponent may try to prevent you from doing so by challenging you to play another game. You must win (or at least tie) that other game to be allowed to make the move with your potential. If your opponent wins, the move is cancelled and the potential is lost: it must be removed from the basic piece and goes out of the game.
- Tip:** To get used to this principle, you may want to try something as short and straightforward as, for instance, rock-paper-scissors. (Allow, for the occasion, a touch of randomness...) Each time you want to use a potential, you first play that quick game. If you win, you may make the move with the potential. If you lose, bummer. This is a fast way to get used to interrupting GIPF, and to see how external factors come into play to influence your GIPF strategy.

- 4/ When you want to make a move with a potential but your opponent succeeds in neutralizing it, your turn is not over yet. The move you wanted to make is no longer possible, so you must look for another move. You may even try to use another potential.
- 5/ When a move with a potential is challenged, it must always be clear which move is at stake, and also which potential will be removed from the game if its use gets neutralized.
- 6/ It is always the challenged player (i.e., the player who wants to use a potential) who chooses who plays first in the side game.

7/ The 5 types of potentials are each named after a game of the GIPF project. The idea behind combining games with Ultimate GIPF is to link the use of the potentials to their namesakes and, as such, to have players engage in a combination of games within the concept of Project GIPF. (For instance, you play a round of ZÈRTZ to allow or prevent a move with a ZÈTRZ-potential.) However, this is only a suggestion, and not a prescription. Ultimate GIPF can be combined with any existing 2-player game or challenge, depending on what you feel like playing, which games you have at hand, as well as the playtime you have at your disposal. And, of course, how adventurous you feel like.

Note: The TAMSK-potential is named after the game TAMSK. This game has meanwhile been replaced by the game TZAAR, but the potential kept its original name—say, in memory of the game that was once part of the series. If you want to keep the combination of games within the concept of the GIPF project, play TZAAR instead of TAMSK for the use of the TAMSK-potential.

GIPF est le jeu central du Projet GIPF. Avec l'ajout de MATRX GIPF, cette série de jeux abstraits pour deux joueurs comprend maintenant huit volumes. Les potentiels sont des pièces qui peuvent être ajoutées à GIPF, et qui renferment chacune le « potentiel » d'un coup particulier. Vous pouvez les utiliser pour jouer à des variantes de GIPF (sous sa forme standard ou tournoi ou même – si une plus grande complexité ne vous effraie pas – pour relier d'autres jeux à GIPF. Grâce à ce large éventail d'options, vous et votre adversaire pourrez créer votre propre arrangement de caractéristiques ludiques.

**Étonnez-vous vous-même !
Soyez inspiré ! Utilisez votre
imagination !!**

A INTRODUCTION

Les potentiels GIPF ont d'abord été publiés sous la forme de 3 extensions (GIPF Sets 1, 2 et 3), et chacune d'elles contenait différentes pièces utilisées pour élargir GIPF. Les extensions offraient 33 pièces blanches et 33 pièces noires, chaque couleur comprenant 3 pièces GIPF de base, 6 potentiels TAMSK, 6 potentiels ZÉRTZ, 6 potentiels DVONN, 6 potentiels PÜNCT et 6 potentiels YINSH. Toutes ces pièces sont maintenant réunies dans une seule boîte, et permettent de jouer à la fois à GIPF Avec Potentiels et à MATRX GIPF. Cependant, pour jouer à GIPF Avec Potentiels, il vous faut également un exemplaire de GIPF, c'est-à-dire un plateau de GIPF, 18 pièces GIPF de base blanches et 18 pièces GIPF de base noires, auxquelles vous ajouterez les potentiels et les trois pièces GIPF de base (de chaque couleur) supplémentaires.

- 1/ Les règles qui suivent supposent que vous savez déjà comment jouer à GIPF. Le but reste le même : prenez la dernière pièce GIPF de votre adversaire ou faites en sorte qu'il soit à court de coups.
- 2/ L'ajout de potentiels à GIPF signifie que vous ajoutez des options au jeu. Vous pourriez commencer à jouer avec les potentiels avant d'avoir maîtrisé les stratégies de base de GIPF, mais ce serait un peu comme sauter à l'eau sans avoir appris à nager. Quoi qu'il en soit, allez-y lentement ; vous pouvez, par exemple, faire l'expérience d'un type de potentiel à la fois.
- 3/ La seule façon d'apprivoiser les potentiels est d'accepter la surprise (et le sentiment d'être débordé) en voyant tout ce qui se passe sur le plateau de jeu. Cela peut sembler dur comme manière de commencer, mais il en résultera une courbe d'apprentissage excitante. Le meilleur conseil que je puisse vous donner est de ne pas réfléchir trop longtemps, de jouer un coup et d'en apprécier tout simplement les conséquences, plutôt que de vous sentir paralysé par la pléthore d'options qui s'offrent à vous. Tenez bon quelques parties, et vous verrez progressivement comment chaque potentiel ouvre GIPF à sa façon.

- 4/ Avant de commencer une partie avec des potentiels, vous et votre adversaire devez vous mettre d'accord quant à certaines options. Par exemple :
- Ajouter 1 type de potentiel : 6 pièces par joueur. (Jouer avec moins de 6 potentiels ne change pas grand-chose au jeu.)
 - Ajouter 2 types de potentiels : 8 (ou 12) par joueur, 4 (ou 6) par type. Vous pouvez choisir les 2 types de potentiels ensemble, ou choisir chacun vos deux types préférés.
 - Ajouter 3 types de potentiels : 12 par joueur, 4 par type.
 - Décider de jouer avec 12 potentiels par joueur. Vous sélectionnez ensemble les potentiels à ajouter au jeu, ou vous laissez chaque joueur composer son propre assortiment.
 - Si vous choisissez de jouer avec 15 potentiels chacun (le nombre maximum de potentiels), vous devez alors utiliser les 3 pièces de base supplémentaires. (Voir D. GIPF Ultime.)
- 5/ Si vous voulez pousser l'expérience encore plus loin, vous pouvez faire un (grand !) saut final, en reliant l'utilisation des potentiels à d'autres jeux. (Voir E. Combiner des jeux.)

B UTILISATION GÉNÉRALE DES POTENTIELS

Les phrases soulignées indiquent les écarts spécifiques par rapport aux règles de MATRX GIPF.

Dans ces règles, les pièces sont nommées de la façon suivante :

- **Les pièces de base** sont les pièces uniques normalement utilisées pour jouer à GIPF.
- **Une pièce GIPF est composée de 2 pièces de base l'une sur l'autre.**
- **Un potentiel** est une pièce unique supplémentaire avec une propriété particulière.
- **Une pièce chargée est une pièce de base sur laquelle est posé un potentiel.** (Une telle pile porte parfois le nom de son potentiel, comme une pile TAMSK, par exemple.)

Les règles suivantes s'appliquent aux 5 types de potentiels.

- 1/ Pour mettre un potentiel en jeu, vous devez l'empiler sur une pièce de base. Ensemble, ces deux pièces deviennent une pièce chargée. Une pièce chargée est mise en jeu par un coup normal selon les règles de GIPF : placez-la sur un rond et glissez-la sur un point adjacent.
- 2/ Pour **la version standard** de GIPF, vous devez mettre toutes vos pièces chargées en jeu avant de commencer à jouer avec des pièces de base. Si vous jouez avec 6 potentiels, par exemple, ils doivent être empilés sur les 6 premières pièces de base que vous mettez en jeu. Pour **la version tournoi**, vous devez commencer par mettre vos pièces GIPF en jeu, puis vos pièces chargées, et continuez ensuite avec vos pièces de base. Les potentiels qui ne sont pas mis en jeu avant votre première pièce de base sont perdus : vous devez les retirer du jeu.
- 3/ En plus de la règle 2 ci-dessus, vous pouvez utiliser la propriété particulière d'un potentiel dès qu'il se trouve sur le plateau (comme faisant partie d'une pièce chargée). En d'autres termes, vous n'avez pas besoin de mettre tous vos potentiels en jeu avant de pouvoir jouer un coup avec l'un d'eux.
- 4/ Les pièces chargées se déplacent sur le plateau comme des pièces dans une partie standard de GIPF, c'est-à-dire qu'elles sont poussées d'un point à un autre lorsqu'une nouvelle pièce entre en jeu. Les pièces chargées peuvent aussi être prises comme n'importe quelle autre pièce sur le plateau.
- 5/ Le jeu d'un potentiel constitue un tour de jeu, c'est-à-dire que vous jouez un coup avec le potentiel plutôt que d'utiliser une pièce de votre réserve. Retirez le potentiel de sa pièce de base et jouez votre coup.
Remarque : L'utilisation du potentiel TAMSK est liée à un coup précédent. (Les propriétés particulières des différents potentiels sont décrites dans les sections C.1 à C.5.)
- 6/ Vous n'avez pas à retirer une pièce chargée du plateau lorsqu'elle fait partie d'une rangée de 4 qui doit être retirée. Comme avec les pièces GIPF, vous pouvez la laisser sur son point. (Exception : voir la règle 8 ci-dessous.)
- 7/ Lorsque vous retirez une pièce chargée du plateau, vous devez toujours la retirer dans son entier. Si vous retirez une pièce chargée de votre couleur,

vous ne remettez que la pièce de base en réserve, **pas le potentiel. Le potentiel est éliminé sans avoir servi. Un potentiel ne peut jamais retourner en réserve.**

- 8/ Comme dans les règles de la version tournoi de GIPF, une rangée de 4 pièces GIPF (ou plus) peut demeurer sur le plateau. Ce n'est pas le cas d'une rangée de 4 pièces chargées, ni d'une rangée formée par un mélange de pièces GIPF et de pièces chargées. Une rangée de ce type doit être brisée : vous devez retirer au moins une pièce GIPF ou une pièce chargée.
- 9/ Jouer un potentiel entraîne exactement les mêmes conséquences que de jouer une pièce de la réserve. Le jeu d'un potentiel peut causer la prise d'une ou de plusieurs pièces adverses.
- 10/ La propriété particulière d'un potentiel ne peut être utilisée qu'une seule fois. Un potentiel utilisé et toujours sur le plateau (seul ou placé sur un potentiel adverse) est considéré comme une pièce unique. Et en tant que pièce unique, il ne détient aucun pouvoir spécial. Cela signifie également qu'il ne peut pas demeurer sur le plateau lorsqu'il fait partie d'une rangée qui doit être retirée.
- 11/ Vers la fin de la partie, si vous n'avez plus de pièces de base en réserve mais qu'il vous reste encore une ou plusieurs pièces chargées sur le plateau, vous pouvez continuer de jouer en utilisant vos potentiels – à condition qu'ils se trouvent en position de servir, bien sûr.

Important : La différence principale entre l'utilisation des potentiels dans GIPF Avec Potentiels et dans MATRX GIPF est que les potentiels peuvent retourner en réserve dans MATRX GIPF, alors que cela n'est pas permis dans GIPF Avec Potentiels.

C UTILISATION SPÉCIFIQUE DES POTENTIELS

Les potentiels TAMSK, ZÈRTZ et YINSH sont utilisés dans GIPF Avec Potentiels comme ils le sont dans MATRX GIPF. Par contre, les propriétés particulières du potentiel DVONN et du potentiel PÜNCT sont différentes par rapport aux règles de MATRX GIPF.

C.1. Le potentiel TAMSK

Le potentiel TAMSK est différent de tous les autres potentiels. Son utilisation est la conséquence d'une condition particulière, plutôt qu'un coup en soi.

- 1/ Lorsque vous réussissez à pousser une pile TAMSK (un potentiel TAMSK placé sur une pièce chargée) sur le point central du plateau (l'intersection des deux axes principaux), vous pouvez utiliser la pièce du dessus pour jouer à nouveau. Ainsi, la propriété particulière du potentiel TAMSK est d'accorder un coup supplémentaire.
- 2/ Pour jouer le coup supplémentaire, retirez le potentiel de sa pièce de base et remettez-le en jeu en tant que pièce unique : placez-le sur un rond et glissez-le sur un point adjacent.
- 3/ Si votre adversaire pousse l'une de vos piles TAMSK sur le point central, vous obtenez également un coup supplémentaire. Dans ce cas, vous devez cependant jouer le coup supplémentaire avant votre prochain coup.

Remarque : Si vos adversaire doit retirer l'une ou plusieurs de ses rangées, il doit le faire avant votre coup supplémentaire (et, par la suite, votre coup normal).

- 4/ Un coup normal et un coup supplémentaire sont considérés comme faisant partie d'un seul et même tour, que le coup supplémentaire vienne avant ou après le coup normal. La position des pièces entre les deux coups devient une situation intérimaire, ce qui signifie qu'aucune pièce ne peut être retirée du plateau entre le coup normal et le coup supplémentaire. Cela vaut aussi pour les cas où vous réussiriez à pousser un deuxième ou un troisième potentiel TAMSK sur le point central durant un seul et même tour.

C.2. Le potentiel ZÈRTZ

- 1/ Le potentiel ZÈRTZ peut sauter par-dessus d'autres pièces.
- 2/ Retirez le potentiel de sa pièce de base et utilisez-le pour sauter par-dessus une ou plusieurs autres pièces. Il peut sauter à la fois par-dessus vos propres pièces et les pièces adverses.
- 3/ Le potentiel doit sauter par-dessus au moins une pièce. S'il saute par-dessus plusieurs pièces, toutes ces pièces doivent se trouver sur la même ligne.

4/ Le mouvement d'un potentiel ZÉRTZ se termine toujours sur le premier point libre dans la direction du saut – il ne peut pas sauter par-dessus des points libres.

C.3. Le potentiel DVONN



1/ Le potentiel DVONN peut sauter **sur une pièce de base adverse et sur un potentiel DVONN adverse** (dans ce dernier cas, il peut s'agir d'une pile DVONN, ou alors d'un potentiel DVONN qui a lui-même sauté sur une pièce de base ou sur un potentiel DVONN). Le potentiel peut seulement sauter sur une telle pièce **si elle lui est adjacente : il ne peut pas passer par-dessus des points libres.**

2/ Puisque chaque joueur peut sauter sur les potentiels DVONN de son adversaire, il se peut que plusieurs de ces potentiels se retrouvent empilés sur un même point (toujours avec une alternance des couleurs). Les potentiels DVONN qui se trouvent dans une telle pile sont tous considérés comme des pièces uniques. Lorsque la pile fait partie d'une rangée qui doit être retirée, ne retirez que la pièce du dessus (parce qu'un potentiel utilisé est une pièce unique).

3/ Une pièce sur laquelle vous sautez avec un de vos potentiels DVONN devient neutralisée, et elle demeure neutralisée tant et aussi longtemps que votre potentiel DVONN se trouve sur elle. C'est votre couleur qui occupe ce point du plateau. Si vous ou votre adversaire devez retirer cette pièce, la pièce d'en-dessous est libérée et redevient jouable.

4/ Cas particulier ! Le fait de retirer un potentiel DVONN peut créer une nouvelle rangée de 4 pièces de la même couleur. Si vous prenez un potentiel DVONN adverse qui se trouve sur un potentiel DVONN de votre couleur, le résultat pourrait être une nouvelle rangée de votre couleur (parce que vous avez libéré la pièce en-dessous, qui pourrait être la quatrième pièce d'une rangée). De la même façon, si vous libérez un potentiel DVONN adverse en retirant un de vos propres potentiels DVONN, vous pourriez former une rangée de 4 pièces de la couleur de votre adversaire. Le principe à garder en tête est que votre tour n'est pas terminé tant qu'il reste encore une rangée à retirer. Les rangées doivent être retirées une à la fois, et votre tour ne s'achève que lorsqu'il ne reste plus de rangées de

votre couleur sur le plateau. Ensuite, c'est le tour de votre adversaire. Si une rangée de sa couleur se trouve sur le plateau, il doit la retirer avant de jouer son coup.

C.4. Le potentiel YINSH



1/ Le potentiel YINSH peut se déplacer le long des lignes sur le plateau. Il peut se déplacer sur un point adjacent ou sur n'importe quel point libre qu'il peut atteindre par un mouvement en ligne droite sans sauter par-dessus des pièces.

C.5. Le potentiel PÜNCT



1/ Tout comme le potentiel DVONN, le potentiel PÜNCT peut sauter sur une pièce adverse qui lui est adjacente. De façon plus précise, il peut sauter **sur une pièce GIPF adverse, une pile PÜNCT adverse, ou sur un potentiel PÜNCT adverse qui a lui-même sauté sur un de vos potentiels PÜNCT. De plus, il vous permet de mettre en jeu une pièce GIPF supplémentaire.**

2/ Pour sauter sur un potentiel PÜNCT adverse, retirez votre potentiel PÜNCT de sa pièce de base et placez-le sur la pièce adverse adjacente.

3/ **Pour sauter sur une pièce GIPF, vous ne placez pas votre potentiel sur la pièce GIPF : vous enlevez plutôt votre potentiel (il est éliminé !) et vous le remplacez avec une ou deux de vos pièces de base en réserve, en le/les déposant sur la pièce GIPF de votre adversaire.** Dans les deux cas, la pièce GIPF adverse est considérée **prise** tant et aussi longtemps qu'elle se trouve sous votre/vos pièce(s).

4/ Si vous avez placé une seule de vos pièces de base sur une pièce GIPF adverse, et que cette pile fait partie d'une rangée qui doit être retirée, ne retirez que votre pièce : la pièce GIPF adverse qui se trouvait dessous redevient jouable.

5/ Si vous avez placé deux de vos pièces de base sur une pièce GIPF adverse, vous avez en fait mis une pièce GIPF par-dessus la pièce GIPF de votre adversaire. En d'autres termes, vous avez créé une nouvelle pièce GIPF pendant une partie de GIPF, ce qui est habituellement interdit. Cette pièce GIPF peut demeurer sur la pièce GIPF adverse lorsqu'elle fait partie d'une rangée qui doit être retirée. Cette

nouvelle pièce GIPF peut également devenir la cible de l'un des potentiels PÜNCT de votre adversaire. Ainsi, une pile peut être composée de plusieurs pièces GIPF empilées (toujours en alternant les couleurs) même si la pièce GIPF qui trône sur le dessus est la seule qui soit considérée en jeu.

Remarque : Votre potentiel PÜNCT ne peut pas sauter sur une pièce de base adverse qui se trouve sur une de vos pièces GIPF. Par contre, votre potentiel DVONN, lui, peut sauter sur cette pièce de base adverse – puisque de sauter sur une pièce de base unique fait partie de ses propriétés particulières.

- 6/ Vous ne pouvez pas utiliser un de vos potentiels PÜNCT pour sauter sur une pièce GIPF adverse s'il ne vous reste aucune pièce de base en réserve. Pour jouer ce coup, vous devez être en mesure de placer au moins une pièce de base sur la pièce GIPF de votre adversaire.
- 7/ Le retrait d'une pièce qui a sauté sur une autre pièce peut créer une nouvelle rangée de 4. Si vous retirez un potentiel PÜNCT d'un potentiel PÜNCT adverse, ou une pièce de base (ou une pièce GIPF) d'une pièce GIPF adverse, utilisez les mêmes règles que pour le potentiel DVONN. Les rangées sont retirées l'une après l'autre, et votre tour ne se termine que lorsqu'aucune rangée de 4 de votre couleur ne demeure sur le plateau.
- 8/ En plus des conditions de victoire habituelles, vous remportez la partie si vous réussissez à utiliser un potentiel PÜNCT pour sauter sur la dernière pièce GIPF de votre adversaire. Il existe cependant un cas précis dans lequel cette manœuvre ne fonctionne pas : si vous ne pouvez placer qu'une seule pièce de base sur la pièce GIPF adverse, et que ce faisant vous créez une rangée de 4 de votre propre couleur, vous devez retirer cette rangée pour mettre fin à votre tour. Cela vient libérer la pièce GIPF de votre adversaire – et la partie continue !

D GIPF ULTIME



- 1/ Les pièces GIPF de base supplémentaires (3 blanches et 3 noires) servent à jouer à GIPF Ultime. Il s'agit de GIPF avec 21 pièces de base et 15 potentiels par joueur. Chaque joueur joue normalement avec 3 potentiels de chaque type, mais vous pouvez bien sûr

vous mettre d'accord pour utiliser la combinaison de potentiels de votre choix.

2. Jouer avec 21 pièces de base vous permet de commencer la partie avec 3 pièces GIPF et 15 pièces de base (chacune chargée d'un potentiel), pour un total de 18 piles – ce qui correspond au nombre de pièces de base utilisées dans une partie régulière de GIPF.
3. Comme c'est le cas pour la version tournoi de GIPF, vous pouvez décider de jouer avec plus ou moins que 3 pièces GIPF. Si vous jouez avec moins que 3 pièces GIPF, vous aurez toujours des pièces de base en réserve après avoir mis toutes vos pièces chargées en jeu ; alors que si vous jouez avec plus que 3 pièces GIPF, vous devrez peut-être récupérer quelques pièces de base du plateau avant de pouvoir les charger avec les potentiels qu'il vous restera.
4. Commencez la partie en utilisant les règles de tournoi : mettez d'abord vos pièces GIPF en jeu, suivies de vos pièces chargées. Pendant cette phase, vous pouvez déjà jouer un coup avec un de vos potentiels en jeu. Une fois que tous vos potentiels sont sur le plateau, vous pouvez commencer à jouer des coups avec vos pièces de base (ou encore, bien sûr, avec vos potentiels déjà en jeu).

E COMBINER DES JEUX

La combinaison de différents jeux avec GIPF Avec Potentiels (**GIPF Ultime**) sera sans aucun doute une expérience étrange. Ce n'est pas que de jouer à une combinaison de jeux en soi qui créera de l'étrangeté, mais bien le fait d'interrompre une partie de GIPF pour se lancer dans un autre jeu, pour ensuite revenir à GIPF et jouer le coup que vous aviez l'intention de jouer si vous aviez gagné l'autre partie – ou alors réfléchir à un coup différent si vous avez perdu. Ce va-et-vient fait une entorse au déroulement normal du jeu et y introduit un facteur externe : le déroulement d'un jeu peut décider de ce qui sera permis ou non dans un autre.

- 1/ Si vous voulez combiner d'autres jeux et GIPF, vous et votre adversaire devez d'abord en arriver à une entente. GIPF Ultime est le jeu auquel vous jouez, et les autres jeux viendront influencer le déroulement de votre partie de GIPF. L'entente concerne l'identité des autres jeux combinés à GIPF.

- 2/ Cette version étendue de GIPF Ultime suppose que chaque intention d'utiliser un potentiel est reliée à une partie d'un autre jeu, mais vous pouvez bien sûr restreindre cette interprétation. Vous pouvez par exemple décider que chaque joueur ne pourra tenter de neutraliser l'utilisation que de 3 potentiels durant la partie de GIPF (pas nécessairement les 3 premiers potentiels joués durant la partie, quoique cela puisse aussi faire partie de l'entente de départ).
- 3/ Le principe d'interruption des potentiels est simple. Si vous voulez jouer un coup avec un potentiel, votre adversaire peut tenter de vous en empêcher en jouant à un autre jeu. Vous devez remporter l'autre partie (ou au moins faire partie nulle) pour avoir le droit de jouer le coup avec votre potentiel. Si votre adversaire gagne, votre coup est annulé et le potentiel perdu : la pièce est retirée du jeu.
- Conseil :** Pour vous habituer à ce principe, vous voudrez peut-être essayer quelque chose d'aussi simple et court qu'une partie de pierre-papier-ciseaux, par exemple. (Permettez-vous une touche de hasard pour l'occasion...) Si vous voulez utiliser un de vos potentiels, jouez tout d'abord à ce petit jeu rapide. Si vous gagnez, vous pouvez jouer votre potentiel ; si vous perdez, tant pis. C'est une manière rapide de vous habituer aux interruptions pendant une partie de GIPF, et de voir comment un facteur externe peut venir influencer votre stratégie à GIPF.
- 4/ Lorsque vous tentez de jouer un de vos potentiels mais que votre adversaire réussit à le neutraliser, votre tour n'est pas encore terminé. Mais comme votre coup initial n'est plus possible, vous devez en jouer un autre. Vous pouvez même tenter de jouer un autre potentiel.
- 5/ Lorsque le jeu d'un potentiel est disputé, assurez-vous toujours de préciser exactement de quel coup il s'agit, et l'identité du potentiel qui court le risque d'être éliminé.
- 6/ Le joueur mis au défi (celui qui tente d'utiliser son potentiel) décide toujours qui sera le premier joueur dans la partie satellite.
7. Les 5 types de potentiels tirent tous leur nom d'un jeu du Projet GIPE. L'intention derrière la combinaison d'autres jeux et de GIPF Ultime est de relier l'utilisation des potentiels à leurs propres jeux, et ainsi d'inviter les joueurs à se lancer dans une série de parties à l'intérieur du Projet GIPE. (Vous joueriez une partie de ZÈRTZ, par exemple, pour permettre ou empêcher un coup avec un potentiel ZÈRTZ.) Il ne s'agit cependant que d'une suggestion, et non d'une prescription. GIPF Avec Potentiels peut être combiné à n'importe quel autre jeu ou défi qui implique deux joueurs. Tout dépend du type de jeu auquel vous avez envie de jouer, ainsi que des jeux et du temps dont vous disposez. Et de votre esprit aventurier, il va sans dire.

Remarque : Le potentiel TAMSK tire son nom du jeu TAMSK. Ce dernier a été remplacé par le jeu TZAAR, mais le potentiel a gardé son nom original – en mémoire du jeu qui faisait jadis partie de la série, si vous voulez. Si vous désirez préserver l'intégrité de la combinaison de jeux par rapport au Projet GIPE, vous pouvez jouer à TZAAR plutôt qu'à TAMSK au moment de disputer l'utilisation d'un potentiel TAMSK.



GIPF è il gioco centrale del Progetto GIPF, il quale – con l'arrivo di MATRX GIPF – è ora una serie di otto giochi astratti per due persone. I potenziali sono pezzi che possono essere aggiunti a GIPF ed hanno il “potenziale” di una mossa particolare. Potete usarli per giocare varianti di GIPF standard o GIPF da torneo, e – se vi attira l'idea di avere maggiore complessità – per collegare altri giochi a GIPF. L'intenzione è di offrire una vasta gamma di opzioni, in modo che voi e il vostro avversario possiate creare una vostra combinazione preferita.

Stupitevi! Siate ispirati! Usate la vostra immaginazione!

A INTRODUZIONE

Originariamente, i potenziali erano stati pubblicati in 3 kit di espansione (GIPF Set 1, 2 e 3), ognuno dei quali conteneva differenti pedine da usare per espandere GIPF. I set contenevano in tutto 33 pedine bianche e 33 pedine nere: ogni colore era composto da 3 pedine base GIPF, 6 potenziali TAMSK, 6 potenziali ZERTZ, 6 potenziali DVONN, 6 potenziali PÜNCT e 6 potenziali YINSH. Tutti questi pezzi sono adesso raccolti insieme in un unico set, fornendo il materiale con cui potete giocare a GIPF Con Potenziali e a MATRX GIPF. Comunque, per giocare a GIPF Con Potenziali, dovete già avere a disposizione una copia di GIPF – ovvero una plancia di GIPF con 18 pedine base bianche e 18 pedine base nere, a cui aggiungerete i potenziali e le 3 pedine base extra.

- 1/ In queste regole si dà per scontato che già sappiate come giocare a GIPF.
- 2/ Aggiungere i potenziali a GIPF significa aggiungere delle possibilità in più. Potete iniziare a giocare usando i potenziali senza prima aver acquisito bene le strategie base di GIPF, ma sarebbe un po' come buttarsi in acqua senza prima aver imparato a nuotare. In ogni caso, iniziate con calma: per esempio, potete provare un tipo di potenziale alla volta.
- 3/ L'unico modo per approcciarsi ai potenziali è di accettare di poter essere sorpreso (e a volte sopraffatto) da tutto quello che accade sul tavoliere. Può sembrare un modo un po' brusco per iniziare, ma vi troverete in una curva di apprendimento piuttosto interessante. Il miglior consiglio che posso darvi è: non pensateci su troppo, fate qualcosa e state a vedere che succede – piuttosto che restare bloccati dalla miriade di possibilità che avete davanti. Continuate per un po' di partite, e piano piano vedrete come ognuno dei potenziali può far sviluppare il gioco in diverse direzioni.

4/ Prima di iniziare una partita con i potenziali, voi e il vostro avversario dovrete accordarvi su alcune cose. Ad esempio:

- Aggiungere 1 tipo di potenziale: 6 pedine potenziale per giocatore. (Giocare con meno di 6 ha scarso impatto sulla partita.)
- Aggiungere 2 tipi di potenziale: 8 (o 12) per giocatore, 4 (o 6) per tipo. Potete decidere insieme che potenziali usare, oppure ognuno sceglie quelli che preferisce.
- Aggiungere 3 tipi di potenziale: 12 per giocatore, 4 per tipo.
- Giocando con 12 potenziali a testa, potete intendervi su quali usare o lasciare che ognuno si costruisca il proprio mix personale.
- Se vi siete messi d'accordo per usare 15 potenziali ciascuno (che è il massimo numero possibile), allora dovete anche usare le 3 pedine base extra. (V. punto D. Ultimate GIPF)

5/ Se volete andare oltre, avete la possibilità di fare un ultimo - grande! - passo: collegare l'uso dei potenziali a partite con altri giochi (V. punto E. Combinare giochi.)

B USO GENERALE DEI POTENZIALI

Le parti sottolineate indicano specifiche differenze dalle regole di MATRX GIPF.

La denominazione dei pezzi in questo gioco è la seguente:

- Pedine base sono le singole pedine con cui si gioca normalmente a GIPF.
- **Un pezzo GIPF consiste in 2 pedine base messe una sull'altra.**
- Un potenziale è una singola pedina potenziale (non base), avente una particolare abilità.
- **Un pezzo carico è composto da una pedina base su cui è messo un potenziale.** (A volte una tale pila di due pedine viene chiamata secondo il rispettivo potenziale, p.e. una pila TAMSK.)

Le seguenti regole si applicano a tutti e 5 i tipi di potenziale.

1/ Per portare un potenziale in gioco, dovete sovrapporlo a una pedina base. Insieme queste due

pedine diventano un pezzo carico. Un pezzo carico entra in gioco tramite una regolare mossa di GIPF: lo si mette su un punto nero e lo si spinge su una casella (= una intersezione).

2/ Quando giocate con la versione standard di GIPF, tutti i vostri pezzi carichi devono essere messi in gioco prima che voi iniziate a inserire le pedine base singole. Ad esempio, se avete 6 potenziali, questi devono essere sovrapposti alle prime 6 pedine base che fate entrare nel gioco. Quando giocate con la versione da torneo, prima dovete introdurre i vostri pezzi GIPF, poi i pezzi carichi e infine le pedine base. Quando fate entrare in gioco la vostra prima pedina base, eventuali potenziali che non avete ancora messo in gioco sono persi e vengono eliminati.

3/ In aggiunta al punto 2 sopra, potete utilizzare l'abilità particolare di un potenziale dal momento in cui si trova sull'area di gioco (come parte di un pezzo carico). In altre parole, non è necessario che voi portiate in gioco tutti i vostri potenziali prima di poter fare una mossa con uno di essi.

4/ I pezzi carichi su muovono sulla plancia come i pezzi in una normale partita di GIPF – ovvero, vengono spostati di una casella se spinti in seguito all'inserimento in gioco di un nuovo pezzo. I pezzi carichi possono essere catturati come tutti gli altri pezzi.

5/ Giocare un potenziale conta come un turno, ovvero voi fate una mossa con un potenziale già in gioco invece di inserire un pezzo dalla riserva. Prendete il potenziale dal pezzo carico ed eseguitene la mossa.

Nota: il potenziale TAMSK è legato ad una mossa che è appena stata fatta. (Le particolari abilità di ogni potenziale sono descritte nelle sezioni dalla C.1. alla C.5.)

6/ Non è necessario togliere un pezzo carico dalla plancia, se fa parte di un allineamento di 4 che va rimosso. Quindi, come accade per i pezzi GIPF, potete lasciare il pezzo carico sulla sua casella. (Eccezione: v. punto 8 sotto.)

7/ Quando rimuovete un pezzo carico dalla plancia, dovete toglierlo integralmente. Quando rimuovete un pezzo carico del vostro colore, solo la pedina base ritorna nella vostra riserva, **non il potenziale. Esso va fuori dal gioco senza essere stato usato. Un potenziale non può mai ritornare nella riserva.**

- 8/ Come già descritto nelle regole di GIPF, un allineamento di 4 (o più) pezzi GIPF può rimanere sulla plancia. Questo non si applica però quando l'allineamento è composto da 4 pezzi carichi, o da una combinazione di pezzi carichi e pezzi GIPF. Un allineamento del genere deve essere interrotto: dovete rimuovere almeno un pezzo GIPF o un pezzo carico.
- 9/ Le conseguenze di una mossa eseguita con un potenziale sono le stesse di quando si inserisce un pezzo sulla plancia. Una mossa con un potenziale può risultare nella cattura di uno o più pezzi del vostro avversario.
- 10/ L'abilità particolare di un potenziale può essere usata solo una volta. Un potenziale che è stato usato ed è ancora sulla plancia (da solo o sovrapposto a un potenziale avversario) viene considerato alla stregua di una pedina singola. Come pedina singola, non ha poteri speciali. Ciò significa anche che non può essere lasciato sulla plancia quando fa parte di un allineamento che va rimosso.
- 11/ Se, verso la fine della partita, non avete più pedine base in riserva ma ancora uno o più pezzi carichi sulla plancia, potete continuare la partita facendo mosse con i potenziali, se si trovano in posizione adatta al loro utilizzo

Importante: la differenza principale nell'uso dei potenziali fra GIPF Con Potenziali e MATRX GIPF è che i potenziali possono ritornare nella riserva in MATRX GIPF, mentre questo non è possibile in GIPF.

C USO SPECIFICO DEI POTENZIALI

L'utilizzo dei potenziali TAMSK, ZÈRTZ e YINSH è lo stesso in GIPF Con Potenziali e MATRX GIPF. Le particolari abilità dei potenziali DVONN e PÜNCT invece qui differiscono da quelle utilizzate in MATRX GIPF.

C.1. Il potenziale TAMSK

Il potenziale TAMSK è diverso dagli altri potenziali. Il suo uso è legato ad una condizione che deve essere raggiunta; non è una mossa di per sé.

- 1/ Quando riuscite a spingere una pila TAMSK (ovvero un pezzo carico, composto da una pedina base su cui c'è un potenziale TAMSK) sulla casella centrale della plancia (l'intersezione degli assi principali), potete usare la pedina superiore per muovere nuovamente. Per cui, la peculiare abilità del potenziale TAMSK è quella di una mossa extra.
- 2/ Per eseguire la mossa extra, prendete la pedina superiore del pezzo carico e riportatela in gioco come pedina singola: mettetela su un punto nero e spingetela su una casella.
- 3/ Se il vostro avversario spinge una vostra pila TAMSK sulla casella centrale, anche in questo caso ottenete una mossa extra. In tale eventualità, però, dovrete effettuare la vostra mossa extra prima di eseguire la vostra mossa regolare.

Nota: Il turno del vostro avversario deve essere completato prima che possa iniziare il vostro; se uno o più allineamenti devono essere rimossi, questo deve essere fatto prima che voi facciate la mossa extra (e successivamente la mossa regolare).

- 4/ Una mossa regolare ed una mossa extra sono considerate un singolo turno, a prescindere che la mossa extra venga eseguita prima o dopo la mossa regolare. La posizione dei pezzi fra le due mosse va considerata come una situazione "ad interim". Questo significa che non è possibile rimuovere o catturare pezzi fra la mossa regolare e la mossa extra. Lo stesso vale nel caso che voi riusciate a spingere una seconda o terza pila TAMSK sulla casella centrale sempre nello stesso singolo turno.

C.2. Il potenziale ZÈRTZ

- 1/ Il potenziale ZÈRTZ ha l'abilità di saltare al di là di altri pezzi.
- 2/ Prendete la pedina superiore da una pila ZÈRTZ e fatela saltare oltre uno o più pezzi. Può saltare indistintamente oltre pezzi di entrambi i giocatori.
- 3/ Il potenziale deve scavalcare almeno un pezzo. Se salta oltre più di un pezzo, questi devono trovarsi tutti sulla stessa linea.
- 4/ Un salto con un potenziale ZÈRTZ deve obbligatoriamente terminare nella prima casella vuota nella direzione del salto; non si possono scavalcare caselle vuote.

C.3. Il potenziale DVONN

1/ Il potenziale DVONN ha l'abilità di saltare al di sopra di una pedina base avversaria o al di sopra di un potenziale DVONN avversario (nel secondo caso, sopra una pila DVONN, o sopra un potenziale DVONN già sovrapposto a una pedina base o a un altro potenziale DVONN). Può saltare al di sopra di un altro pezzo del tipo appena descritto solo se questo si trova **su una casella (= intersezione) adiacente, ovvero non può muoversi lungo caselle vuote.**

- 2/ Dato che il potenziale DVONN può saltare al di sopra di altri potenziali DVONN, può accadere che vengano a formarsi delle colonne di potenziali sovrapposti (sempre con colori alternati). I potenziali in tali colonne vanno trattati come pedine singole. Quando una colonna del genere fa parte di un allineamento di 4, va rimossa solo la pedina superiore (essendo un potenziale usato e quindi una pedina singola).
- 3/ Un pezzo al di sopra del quale sia saltato un vostro potenziale DVONN è neutralizzato, e rimane tale fintanto che la vostra pedina vi resta al di sopra. Il vostro colore occupa quella casella. Quando voi o il vostro avversario rimuovete la pedina superiore, il pezzo al di sotto è nuovamente libero e rientra a tutti gli effetti in gioco.
- 4/ Caso speciale! Può accadere che, rimuovendo un potenziale DVONN si crei un nuovo allineamento di 4. Se catturate un potenziale DVONN del vostro avversario che sta al di sopra di un vostro pezzo DVONN, il risultato potrebbe essere un nuovo allineamento di 4 del vostro colore (liberando il vostro pezzo che era al di sotto della pedina avversaria, potrebbe questo risultare il quarto pezzo in un allineamento). Analogamente, rimuovendo un vostro potenziale DVONN presente al di sopra di un potenziale DVONN avversario, potrebbe crearsi un allineamento di 4 del suo colore. Il principio da applicare in situazioni del genere è di tenere a mente che il vostro turno non è finito finché avete dei vostri allineamenti di 4 da rimuovere. Gli allineamenti vanno tolti uno alla volta, e il vostro turno termina quando non ci sono più allineamenti del vostro colore sulla plancia.

Quindi il turno passa al vostro avversario. Se c'è un allineamento del suo colore sulla plancia, dovrà rimuoverlo prima di effettuare la sua mossa.

C.4. Il potenziale YINSH

- 1/ Il potenziale YINSH ha la capacità di muoversi lungo le linee dell'area di gioco. Può essere mosso su una casella libera adiacente, o su qualsiasi casella libera che può raggiungere muovendosi lungo una linea senza saltare altri pezzi.

C.5. Il potenziale PÜNCT

- 1/ Proprio come il potenziale DVONN, il potenziale PÜNCT ha l'abilità di saltare al di sopra di un pezzo avversario situato su una casella adiacente; più precisamente **al di sopra di un pezzo GIPF, una pila PÜNCT, o un potenziale PÜNCT già sovrapposto a un vostro potenziale PÜNCT. Inoltre, offre la possibilità di portare in gioco un vostro pezzo GIPF aggiuntivo.**
- 2/ Per saltare al di sopra di un potenziale PÜNCT avversario, prendete il vostro potenziale dalla pila PÜNCT e ponetelo al di sopra del pezzo avversario adiacente.
- 3/ **Per saltare al di sopra di un pezzo GIPF avversario, in realtà non ci mettete sopra il vostro potenziale: togliete il vostro potenziale (è proprio eliminato dal gioco!) e rimpiazzatelo con una o due pedine base dalla vostra riserva, che porrete sopra il pezzo GIPF avversario.** In entrambi i casi, il pezzo GIPF avversario si considera **catturato** fintanto che riuscirete a mantenerlo al di sotto di un vostro pezzo.
- 4/ Se avete coperto un pezzo GIPF avversario con solo una vostra pedina base, e la colonna risultante si trova a far parte di un allineamento che va rimosso, rimuovete solo la vostra pedina base – e il pezzo GIPF avversario che vi si trovava sotto rientra in gioco.
- 5/ Se avete coperto un pezzo GIPF dell'altro colore con due vostre pedine base, avete messo un vostro pezzo GIPF al di sopra di quello avversario. Detto in altra maniera, avete creato un nuovo pezzo GIPF durante una partita, cosa che normalmente non si può fare. Tale pezzo GIPF può essere lasciato al di sopra del pezzo GIPF avversario quando entra a far

parte di un allineamento che va rimosso. Questo nuovo pezzo GIPF può anche essere il bersaglio dei potenziali PÜNCT avversari. Per cui possono crearsi colonne di più pezzi GIPF sovrapposti, a colori alternati, anche se soltanto il pezzo GIPF in cima viene considerato in gioco.

Nota: un vostro potenziale PÜNCT non può saltare al di sopra di una pedina base avversaria sovrapposta a uno dei vostri pezzi GIPF. Nel caso, questo lo potrebbe fare uno dei vostri potenziali DVONN – dato che saltare al di sopra delle singole pedine base è l'abilità del potenziale DVONN.

- 6/ Non è consentito usare un potenziale PÜNCT per saltare al di sopra di un pezzo GIPF avversario, se non avete più pedine base in riserva. Per poter fare una mossa del genere, dovete essere in grado di porre almeno una pedina base al di sopra del pezzo GIPF avversario.
- 7/ Rimuovere un pezzo sovrapposto ad un altro pezzo può creare un nuovo allineamento di 4. Se togliete un vostro potenziale PÜNCT da sopra un potenziale PÜNCT avversario, o una pedina base o GIPF da sopra una pedina GIPF avversaria, applicate le stesse regole descritte per i potenziali DVONN. Gli allineamenti vanno rimossi uno alla volta, e il vostro turno termina quando non ci sono più allineamenti di 4 del vostro colore sulla plancia.
- 8/ Oltre alle consuete condizioni di vittoria, potete aggiudicarvi la partita anche se riuscite a usare un potenziale PÜNCT per coprire l'ultimo pezzo GIPF avversario. Ad ogni modo, c'è un caso specifico nel quale la cosa non si applica: se mettete una singola pedina base sul pezzo GIPF avversario, e così facendo formate un allineamento di 4 del vostro colore, dovete rimuovere quell'allineamento per concludere il vostro turno. Questo libera il pezzo del vostro avversario e la partita va avanti!

D ULTIMATE GIPF



- 1/ Le pedine base extra (3 bianche e 3 nere) servono per giocare a **Ultimate GIPF**. Cioè un GIPF con 21 pedine base e 15 potenziali per giocatore. La procedura standard consiste nel prendere 3 potenziali per tipo, ma naturalmente potete scegliere qualsiasi combinazione su cui voi e il vostro avversario siate d'accordo.

- 2/ Il motivo per giocare con 21 pedine base è che consente di iniziare la partita con 3 pezzi GIPF e 15 pedine base poste sotto altrettanti potenziali (3 per ogni tipo), per un totale di 18 pile di due pedine, ovvero lo stesso numero di pedine base con cui si gioca al GIPF ordinario.

- 3/ Come in GIPF, potete scegliere di giocare con più o meno di 3 pezzi GIPF. Giocando con meno, avrete pedine base in riserva dopo aver portato in gioco tutti i vostri pezzi carichi; giocando con più, dovrete recuperare uno o più pedine dalla plancia, per poi caricarle con i potenziali ancora in riserva.
- 4/ Iniziate la partita secondo le regole di GIPF Da Torneo: prima mettete in gioco i vostri pezzi GIPF, poi i vostri pezzi carichi. Durante questa fase, potete anche già fare uso dei vostri potenziali sulla plancia. Quando tutti i vostri potenziali sono sulla plancia, iniziate a portare in gioco le vostre pedine base (o, naturalmente, fate mosse con i potenziali già in gioco).

E COMBINARE GIOCHI

Combinare giochi con **Ultimate GIPF** sarà senza dubbio un'esperienza strana. Non tanto la combinazione in sé, quanto l'atto di interrompere GIPF per fare una partita a un gioco diverso, per poi tornare a GIPF per eseguire la mossa che avevate intenzione di fare se avete vinto l'altra partita – o per pensare a una mossa diversa, se la partita collaterale l'avete persa. Questo spezza il normale flusso di gioco introducendo un fattore esterno, nello specifico il fatto che il risultato di un gioco possa determinare cosa si possa fare o non fare in un altro gioco.

- 1/ Se desiderate combinare altri giochi con GIPF, voi e il vostro avversario dovete prima accordarvi. GIPF sarà il gioco principale, e gli altri giochi influenzeranno lo sviluppo della vostra partita a GIPF. L'accordo sarà su quali giochi combinare con GIPF.
2. Questa versione ampliata di Ultimate GIPF assume che ogni intenzione di usare un potenziale sia collegata ad una partita ad un altro gioco, ma ovviamente voi potete ridurre la cosa. Ad esempio, potete decidere col vostro avversario che nel corso della partita a GIPF ognuno di voi potrà tentare

di neutralizzare solo 3 potenziali dell'altro (non necessariamente i primi 3 potenziali che l'altro intende usare, a meno che questo non sia parte dell'accordo).

3. Il principio di "giocarsi" l'uso di un potenziale è semplice. Se volete eseguire una mossa con un potenziale, il vostro avversario può provare ad impedirvelo sfidandovi ad una partita ad un altro gioco. Voi dovete vincere (o almeno pareggiare) quest'altra partita per poter fare la mossa che avevate progettato con quel potenziale. Nel caso invece che sia il vostro avversario a vincerla, la mossa è cancellata ed il potenziale è perduto: viene eliminato dalla partita.

Consiglio: per diventare avvezzi a questo principio, potete iniziare a provare con qualcosa di breve e semplice, come, ad esempio, la Morra Cinese (accettate per l'occasione un po' di casualità...). Ogni volta che volete usare un potenziale, fate una rapida partita a questo gioco. Se vincete, fate la mossa col potenziale. Se perdete, ciccia. Questo è un modo per abituarsi a interrompere GIPF, e per vedere come dei fattori esterni possano influenzare la vostra strategia di GIPF.

4. Quando volete fare una mossa con un potenziale, ma il vostro avversario riesce a neutralizzarvela, il vostro turno non è finito. La mossa che intendevate fare non è più possibile, per cui dovete pensarne un'altra. Potete anche provare a usare un altro potenziale.
5. Quando una mossa con un potenziale è oggetto di sfida, deve sempre risultare chiaro quale mossa è in ballo, ed anche quale potenziale verrà eliminato dal gioco se il suo uso fosse neutralizzato.
6. È sempre il giocatore sfidato (cioè quello che vorrebbe utilizzare un potenziale) a scegliere chi inizia a giocare nel gioco collaterale.
7. I 5 tipi di potenziale prendono il nome ciascuno da un gioco del progetto GIPF. L'idea dietro la combinazione di giochi con Ultimate GIPF era di collegare l'uso dei potenziali ai giochi con il medesimo nome, in modo che i giocatori potessero avere una esperienza multiludica all'interno del Progetto GIPF (per esempio, giocare una partita a ZÈRTZ per permettere o prevenire una mossa con il potenziale ZÈRTZ). Ad ogni modo, questo è solo

un suggerimento e non una prescrizione. GIPF Con Potenziali può essere combinato con qualsiasi gioco o sfida per 2 persone: dipende da cosa vi va di giocare, da che giochi potete intavolare e da quanto tempo avete a disposizione. E naturalmente, da quanto vi sentite audaci.

Nota: il potenziale TAMSK prende il suo nome dal gioco TAMSK. Questo gioco è stato nel frattempo rimpiazzato dal gioco TZAAR, ma il potenziale ha conservato il suo nome, in memoria del gioco che è stato un tempo parte della serie. Se desiderate mantenere la combinazione di giochi all'interno del concetto del Progetto GIPF, per l'utilizzo del

GIPF is het centrale spel van project GIPF, dat – met de toevoeging van MATRX GIPF – nu een reeks van 8 abstracte 2-persoonsspellen is. Potentiëlen zijn stukken die aan GIPF toegevoegd kunnen worden, waarvan elk type een ander vermogen heeft. Je kunt ze gebruiken om varianten te spelen op standaard- en toernooi-GIPF, en – indien nog meer complexiteit gewenst zou zijn – om andere spellen aan GIPF te koppelen. De bedoeling hiervan is een brede waaier van mogelijkheden aan te bieden, zodat spelers naar eigen voorkeur tot een samenstelling van spelelementen kunnen komen.

Verbaas jezelf! Gebruik je verbeelding! Laat je verrassen!

A INTRODUCTIE

Oorspronkelijk werden de potentiëlen uitgegeven als 3 afzonderlijke uitbreidingssets – de GIPF Sets 1, 2 en 3. Gezamenlijk bestonden deze sets uit 33 witte en 33 zwarte stukken, van elke kleur 3 extra GIPF-stukken, en 6 TAMKS-, 6 ZÈRTZ-, 6 DVONN-, 6 PÜNCT- en 6 YINSH-potentiëlen. Al deze stukken zijn nu samengebracht in één set met het materiaal dat nodig is om GIPF Met Potentiëlen én MATRX GIPF te spelen. Hoewel, om GIPF Met Potentiëlen te spelen, moet je over een GIPF-spel beschikken – meer bepaald over een GIPF-bord en 18 witte en 18 zwarte basisstukken, waar je dan de potentiëlen en de 3 extra basisstukken aan kan toevoegen.

- 1/ Dit reglement gaat ervan uit dat wie potentiëlen aan GIPF wil toevoegen, vertrouwd is met de regels van GIPF. Het doel blijft hetzelfde: je wint wanneer de tegenspeler ofwel geen zet meer kan doen ofwel geen GIPF-stukken meer op het bord heeft.
- 2/ Potentiëlen toevoegen aan GIPF betekent dat je het spel complexer maakt. Je kan met potentiëlen beginnen spelen zonder eerst de basisstrategieën van GIPF onder de knie te hebben, maar dat is zoals in het water springen zonder eerst behoorlijk te kunnen zwemmen. Begin in ieder geval langzaam, bijvoorbeeld door niet alle potentiëlen tegelijk uit te proberen.
- 3/ De enige manier om met de potentiëlen aan de slag te gaan, is door te accepteren dat je verrast, zelfs overweldigd zult worden door al wat er op het bord kan gebeuren. Het klinkt misschien onprettig om zo te moeten beginnen, maar daartegenover staat een opwindende leercurve. Het beste advies dat ik kan geven is: denk niet te lang na, doe iets en geniet van wat er gebeurt – in plaats van je te laten stremmen door het bos van mogelijkheden waar je hoe dan ook door moet. Hou het een paar partijen vol en beetje bij beetje zul je ontdekken hoe elk van de potentiëlen GIPF op een andere manier beïnvloedt.

- 4/ Voordat je aan een partij met potentiëlen begint, moeten je in samenspraak met je tegenspeler beslissen welke versie je zal spelen. Bijvoorbeeld:
- Met toevoeging van één soort potentieel: 6 stukken per spelers. (Spelen met minder dan 6 heeft nauwelijks invloed op het spel.)
 - Met toevoeging van 2 soorten potentiëlen: 8 (of 12) per speler, 4 (of 6) per soort. Je bepaalt samen welke twee soorten of je kiest elk een geprefereerde soort.
 - Met toevoeging van 3 soorten potentiëlen: 12 per speler, 4 per soort.
 - Je komt overeen om elk met 12 potentiëlen te spelen, waarbij je elkaar vrij laat om een persoonlijke mix van potentiëlen samen te stellen.
 - Met toevoeging van 15 potentiëlen (wat het maximum aantal per speler is), waarbij je ook elk met de 3 extra GIPF-stukken speelt. (Zie punt D. Ultiem GIPF.)
- 5/ Wil je nog verder gaan, dan kun je desgewenst nog een laatste – grote! – stap te zetten: het koppelen van het gebruik van de potentiëlen aan het spelen van andere spellen. (Zie punt E. Spellens combineren.)

B ALGEMEEN GEBRUIK VAN DE POTENTIËLEN

De onderlijnde passages geven de specifieke verschillen aan met de spelregels van MATRX GIPF.

De stukken in dit reglement worden als volgt benoemd:

- **Basisstukken** zijn de enkele stukken waarmee GIPF normaal wordt gespeeld.
- Een GIPF-stuk **bestaat uit 2 op elkaar gestapelde basisstukken.**
- Een **potentieel** is een enkel extra stuk met een bijzonder vermogen.
- Een **geladen stuk is een basisstuk waarop een potentieel is gestapeld.** (Zo'n stapel wordt soms ook naar het respectieve potentieel genoemd, bv. een TAMSK-stapel.)

De volgende regels zijn van toepassing op alle 5 soorten potentiëlen.

- 1/ Om een potentieel in het spel te brengen, moet je het eerst op een basisstuk stapelen. Samen worden deze twee stukken een geladen stuk. Een geladen stuk wordt in het spel gebracht met een reguliere GIPF-zet: zet het op een zwarte stip en duw het op een punt.
- 2/ Als je de standaardversie van GIPF speelt, moeten al je geladen stukken in het spel zijn voordat je met basisstukken begint te spelen. Als je bijvoorbeeld met 6 potentiëlen speelt, moeten ze worden gestapeld op de eerste 6 basisstukken die je in het spel brengt. Bij de toernooiversie dien je eerst je GIPF-stukken in het spel brengen, vervolgens de geladen stukken en daarna voortspelen met je basisstukken. Potentiëlen die niet in het spel worden gebracht voordat je je eerste basisstuk speelt, gaan verloren; ze gaan uit het spel.
- 3/ In aanvulling op punt 2 hierboven, mag je het bijzonder vermogen van een potentieel gebruiken zodra het in het spel is (als onderdeel van een geladen stuk). Met andere woorden, je hoeft niet eerst al je potentiëlen in het spel te brengen om met een potentieel een zet te mogen doen.
- 4/ Geladen stukken bewegen op het bord zoals alle stukken in een gewone partij GIPF, met name door het één punt te verschuiven middels het in het spel brengen van een ander stuk. Ook kunnen geladen stukken geslagen worden zoals elk ander stuk op het bord.
- 5/ Het spelen met een potentieel telt als een beurt, wat betekent dat je een zet doet met het potentieel in plaats van met een stuk uit je reserve. Neem het potentieel van het geladen stuk en doe de zet die overeenkomt met het specifieke vermogen van het potentieel.
Opmerking: het TAMSK-potentieel is gekoppeld aan een zet die al is uitgevoerd. (Zie de punten C.1. tot C.5 voor het gebruik van de afzonderlijke potentiëlen.)
- 6/ Je moet een geladen stuk niet van het bord te nemen als het deel uitmaakt van een rij- van-4; net zoals GIPF-stukken, mag je het geladen stuk op het punt laten dat het bezet. (Uitzondering: zie punt 8 hieronder.)
- 7/ Wanneer je een geladen stuk van het bord neemt, moet je het altijd als geheel verwijderen. Als het

een geladen stuk van je eigen kleur is, dan gaat alleen het basisstuk terug naar je reserve, **du** **zonder het potentieel. Het potentieel gaat uit het spel zonder gebruikt te zijn. Een potentieel kan nooit terugkeren naar de reserve.**

- 8/ Zoals gesteld in het GIPF-reglement, mag je een rij-van-4 (of meer) GIPF-stukken op het bord laten liggen. Dit geldt niet voor 4 geladen stukken op een rij, ook niet wanneer één of meer geladen stukken een rij-van-4 vormen in combinatie met GIPF-stukken. Een dergelijke rij moet onderbroken worden: je moet minstens één GIPF-stuk of één geladen stuk verwijderen.
- 9/ De gevolgen van een zet met een potentieel zijn dezelfde als van een zet met een stapel uit de reserve. Het slaan van stukken kan het gevolg zijn van een zet met een potentieel.
- 10/ Het specifieke vermogen van een potentieel kan maar één keer gebruikt worden. Een potentieel waarmee een zet is gedaan maar nog steeds op het bord ligt (als enkel stuk of bovenop een stuk van de tegenspeler), wordt beschouwd als een enkel stuk. Als enkel stuk heeft het geen bijzonder vermogen. Dit betekent ook dat het niet op het bord mag blijven liggen als het deel uitmaakt van een rij die verwijderd moet worden.
- 11/ Naar het einde toe kan het voorvallen dat een speler geen stapels meer in zijn reserve heeft maar nog wel een of meer stapels op het bord met potentiëlen in een bruikbare positie. In dit geval kan hij het spel daarmee voortzetten.

Opmerking: het belangrijkste verschil tussen het gebruik van potentiëlen in GIPF Met Potentiëlen en MATRX GIPF, is dat de potentiëlen die van het bord worden genomen terug naar de reserve gaan in MATRX GIPF, en dat dit in GIPF niet is toegestaan.

C HET SPECIFIEKE GEBRUIK VAN DE POTENTIËLEN

De regels voor de TAMSK-, ZËRTZ- en YINSH-potentiëlen zijn dezelfde in GIPF Met Potentiëlen als in MATRX GIPF. Ook het principe voor het gebruik van het DVONN-potentieel is grotendeels hetzelfde. Alleen het gebruik van het PÜNCT-

potentieel verschilt grondig omdat het gebruik ervan is gekoppeld aan de (dubbele) GIPF-stukken.

C.1. Het TAMSK-potentieel



Het TAMSK-potentieel is anders dan de andere potentiëlen omdat het gebruik is gekoppeld aan een voorwaarde waaraan eerst voldaan moet worden. Het is geen zet op zichzelf.

- 1/ Wanneer je erin slaagt om een TAMSK-stapel (een basisstuk met een TAMSK-potentieel) op het centrale punt van het bord te duwen, dan mag je het potentieel gebruiken om nogmaals te spelen. M.a.w. de bijzondere eigenschap van het TAMSK-potentieel is een extra zet. Daar moet je in dezelfde beurt meteen gebruik van maken, zo niet gaat het potentieel ongebruikt uit het spel.
 - 2/ Om de extra zet te doen, neem je het TAMSK-potentieel van de stapel en breng je het weer in het spel als een enkel stuk: plaats het op een stip en duw het op een punt.
 - 3/ Als je tegenspeler een TAMSK-stapel van jouw kleur op het centrale punt duwt, dan krijg je evengoed een extra zet. In dit geval moet je die extra zet uitvoeren vóór je reguliere zet.
- Opmerking: de beurt van je tegenspeler moet eerst afgerond zijn. Als er een of meer rijen-van-4 op het bord liggen, moeten deze verwijderd worden voor je de extra zet mag doen.**

- 4/ Een reguliere zet en een extra zet worden als één beurt beschouwd, ongeacht of de extra zet voor of na de reguliere zet wordt uitgevoerd. De positie van de stukken tussen deze twee zetten is een "interim" situatie. Dit houdt in dat er tussen de reguliere en de extra zet geen stukken kunnen gerecupereerd of geslagen worden. Dit geldt ook voor het geval je in dezelfde beurt nog een 2de of 3de TAMSK-stapel op de centrale punt zou duwen.

C.2. Het ZËRTZ-potentieel



- 1/ Het ZËRTZ-potentieel kan over andere stukken te springen. Neem het potentieel van de ZËRTZ-stapel en verplaats het in een rechte lijn over een of meer stukken, ongeacht de kleur.
- 2/ Het potentieel moet over minstens één stuk springen.

- 3/ Een zet met een ZËRTZ-potentieel eindigt altijd op het eerste lege punt in de gesprongen richting. Het kan dus niet over een of meer lege punten springen.

C.3. Het DVONN-potentieel



- 1/ Het DVONN-potentieel heeft het vermogen om op een basisstuk én op een DVONN-potentieel van de tegenspeler te springen (in het tweede geval op een DVONN-stapel of een DVONN-potentieel dat op een basisstuk of een DVONN-potentieel is gesprongen). Het kan alleen op zo'n stuk op een aangrenzend punt springen, d.w.z. je mag het niet over lege punten of andere stukken verplaatsen.
- 2/ Omdat je op elkaars DVONN-potentiëlen kunt springen, zal het voorvallen dat meerdere van deze potentiëlen op elkaar gestapeld zijn (altijd afwisselend van kleur). De DVONN-potentiëlen in zo'n stapel worden als enkele stukken behandeld. Als de stapel deel uitmaakt van een rij, verwijder je alleen het bovenste stuk (want een gebruikt potentieel is een enkel stuk).
- 3/ Een stuk waarop je met een DVONN-potentieel springt, is geneutraliseerd, en het blijft geneutraliseerd zolang je potentieel erop blijft liggen. Jouw kleur bezet de stip. Wanneer jij of je tegenspeler dat stuk van de stapel moet nemen, dan komt het onderliggende stuk vrij en dus weer in het spel.
- 4/ **Bijzondere situatie!** Het kan gebeuren dat je een rij-van-4 vormt door een DVONN-potentieel weg te nemen. Als je een DVONN-potentieel van de tegenspeler slaat, kan het zijn dat met het stuk dat vrijkomt, een nieuwe rij-van-4 in jouw kleur wordt gevormd. Op dezelfde manier kan het zijn dat je – wanneer je een potentieel van je eigen kleur recupereert – voor je tegenspeler een rij-van-4 vormt. Dit moet afgehandeld worden door een duidelijk onderscheid te maken tussen het einde van jouw beurt en het begin van de beurt van je tegenspeler. Rijen worden één voor één (minstens gedeeltelijk) van het bord gehaald en jouw beurt eindigt wanneer je geen rij-van-4 meer op het bord hebt. Dan gaat de beurt naar je tegenspeler. Als er een rij met stukken van zijn kleur op het bord ligt, moet hij die (minstens gedeeltelijk) wegnemen voor hij zijn zet mag doen.

C.4. Het YINSH-potentieel



- 1/ Het YINSH-potentieel kan de lijnen op het bord aflopen. Je mag het verplaatsen naar een belendend vrij punt of naar elk vrij punt dat in rechte lijn bereikbaar is zonder over stukken te springen.

C.5. Het PÜNCT-potentieel



- 1/ Net als het DVONN-potentieel, kan het PÜNCT-potentieel op een stuk van de tegenspeler op een aangrenzend punt springen, meer bepaald op een GIPF-stuk, een PÜNCT-stapel of een PÜNCT-potentieel bovenop een PÜNCT-potentieel (van de andere andere kleur). Bovendien biedt het de mogelijkheid om een extra GIPF-stuk in het spel te brengen.
- 2/ Om op een PÜNCT-potentieel van een tegenspeler te springen, pak je jouw potentieel van de PÜNCT-stapel en leg je het bovenop het aangrenzende stuk van de tegenspeler.
- 3/ Om op een GIPF-stuk te springen, plaats je het potentieel niet daadwerkelijk bovenop het GIPF-stuk: je verwijdert je potentieel (het gaat uit het spel!) en vervangt het door één of twee basisstukken uit je reserve en plaatst deze op het GIPF-stuk van de tegenspeler. In beide gevallen wordt het GIPF-stuk van de tegenspeler als geslagen beschouwd zolang je het bedekt houdt met jouw stuk(ken).
- 4/ Als je een GIPF-stuk van de tegenspeler hebt bedekt met slechts één basisstuk en die stapel maakt deel uit van een rij die verwijderd moet worden, dan verwijder je alleen jouw stuk – waardoor het onderliggende GIPF-stuk van je tegenspeler weer in het spel komt.
- 5/ Als je een GIPF-stuk van de tegenspeler met twee basisstukken hebt afgedekt, heb je een GIPF-stuk bovenop dat van de tegenspeler geplaatst. Anders gezegd, je hebt tijdens het spel een nieuw GIPF-stuk gemaakt, wat normaal tijdens een partij GIPF niet kan. Dat GIPF-stuk mag op het GIPF-stuk van de tegenspeler blijven liggen als het deel uitmaakt van een rij die verwijderd moet worden. Dit nieuwe GIPF-stuk kan ook het doelwit zijn van de PÜNCT-potentiëlen van je tegenspeler. Een stapel kan dus bestaan uit meerdere GIPF-stukken, afwisselend van kleur, waarvan alleen het bovenste GIPF-stuk daadwerkelijk in het spel is.

Opmerking: je kunt met een PÜNCT-potentieel niet springen op een basisstuk van je tegenspeler bovenop een GIPF-stuk van jou. Een DVONN-potentieel kan echter wél op dat basisstuk springen, aangezien op een enkel basisstuk springen het vermogen is van een DVONN-potentieel.

- 6/ Je kan geen PÜNCT-potentieel gebruiken om op een GIPF-stuk te springen als je geen basisstukken meer in je reserve hebt. Om die zet te doen, moet je ten minste één basisstuk bovenop het GIPF-stuk kunnen plaatsen.
- 7/ Het verwijderen van een stuk dat op een ander stuk is gesprongen, kan een nieuwe rij- van-4 maken. Dit kan gebeuren als je een PÜNCT-potentieel wegneemt dat op een PÜNCT-potentieel of GIPF-stuk van je tegenspeler ligt. Ook als je een basisstuk of GIPF-stuk af een GIPF-stuk van een tegenspeler neemt. In dit geval gelden dezelfde regels als voor het DVONN-potentieel. Rijen moeten een voor een verwijderd worden en je beurt eindigt als er geen rijen van 4 van jouw kleur meer op het bord staan.
- 8/ In overeenkomst met de voorwaarden om het spel te winnen, win je als het je lukt om een PÜNCT-potentieel te gebruiken om bovenop het laatste GIPF-stuk van je tegenspeler te springen. Er is echter één specifiek geval waarin dit niet opgaat: als je maar één basisstuk bovenop het GIPF-stuk van je tegenspeler kunt leggen en daarbij een rij-van-4 van je eigen kleur vormt, dan moet je dat basisstuk weer van het GIPF-stuk nemen om je beurt te beëindigen. Hierdoor komt het GIPF-stuk van je tegenspeler vrij en wordt het spel voortgezet.

D ULTIEM GIPF

- 1/ De 3 extra witte en zwarte basis(GIPF)stukken zijn bedoeld om Ultiem GIPF te spelen. Dat is GIPF met 21 basisstukken en 15 potentiëlen per speler. De standaardprocedure bestaat uit het nemen van 3 potentiëlen van elk type, maar je kunt natuurlijk een andere combinatie van potentiëlen kiezen, gesteld dat je dit overeenkomt met je tegenspeler.
2. De reden om met 21 basisstukken te spelen is dat je het spel kunt beginnen met 3 GIPF-stukken en 15 basisstukken, die geladen worden met 3 potentiëlen van elk type. Je begint dus met een

totaal van 18 stapels, wat overeenkomt met het aantal basisstukken waarmee regulier GIPF wordt gespeeld.

3. In de toernooiversie van GIPF, kun je ervoor kiezen om met meer of minder dan 3 GIPF-stukken te beginnen. Als je met minder speelt, heb je nog basisstukken in je reserve nadat je al je geladen stukken in het spel hebt gebracht; als je met méér speelt dan 3, zal je een of meer stukken van het bord moeten recupereren om ze vervolgens te laden met resterende potentiëlen.
4. Start het spel volgens de toernooiregels: begin met het introduceren van je GIPF-stuk(ken) en ga door met je geladen stukken. Tijdens deze fase mag je al gebruikmaken van je potentiëlen op het bord. Als alle geladen stukken in het spel zijn gebracht, speel je voort met je basisstukken (of met je potentiëlen die al in het spel zijn).

E HET COMBINEREN VAN SPELEN

GIPF Met Potentiëlen combineren met andere spellen (Ultiem GIPF), zal ongetwijfeld een vreemde ervaring zijn. Het is niet het spelen van een combinatie van spellen op zich dat vreemd zal aanvoelen, maar het onderbreken van GIPF om een ander spel te spelen, en dan terug te keren naar GIPF om de zet te doen die je in gedachten had – gesteld dat je dat andere spel hebt gewonnen; zo niet, dan moet je een andere zet bedenken. Het doorbreekt het normale verloop van een spel en introduceert een externe factor die in het ene spel bepaalt wat er wel of niet mag in het andere spel.

- 1/ Als je andere spellen met GIPF wil combineren, moet je eerst met je tegenspeler een en ander afspreken. Ultiem GIPF is het spel dat je speelt en de andere spellen zullen het verloop van het spel beïnvloeden. De afspraak betreft welke andere spellen je combineert met GIPF.
- 2/ Deze uitgebreide versie van Ultiem GIPF gaat ervan uit dat elke intentie om een potentieel te gebruiken is gekoppeld aan het spelen van een ander spel, maar je bent natuurlijk vrij om dat te beperken. Je kunt bijvoorbeeld afspreken dat je elk 3 keer mag proberen het gebruik een potentieel te neutraliseren.

3/ Het principe van spelen voor het gebruik van een potentieel is eenvoudig. Als je een zet met potentieel wilt doen, kan je tegenspeler proberen dit te voorkomen door je uit te dagen voor een ander spel. Je moet dat andere spel winnen (of op zijn minst gelijkspelen) om de zet met je potentieel te mogen doen. Als je tegenspeler wint, wordt de zet geblokkeerd en gaat het potentieel verloren; het wordt van het basisstuk genomen en gaat uit het spel.

Tip: Om aan dit principe te wennen, zou je het met iets korts en eenduidigs als bijvoorbeeld blad-steen-schaar kunnen uitproberen. (Laat voor deze test een vleugje willekeur toe...) Elke keer je een potentieel wilt gebruiken, speel je dat korte spelletje. Als je wint, mag je de zet met het potentieel uitvoeren. Als je verliest: jammer! Dit is een snelle manier om te wennen aan het onderbreken van GIPF en om te ervaren hoe externe factoren je strategie ofwel mogelijk maken ofwel dwarsbomen.

4/ Als je een zet met een potentieel wil doen maar je tegenspeler slaagt erin deze te neutraliseren, dan is je beurt nog niet voorbij. De zet die je wilde maken is geen optie meer, dus moet je op zoek naar een andere zet. Je kunt zelfs proberen opnieuw een potentieel te gebruiken.

5/ Wanneer je tegenspeler je voor het gebruik van een potentieel uitdaagt, moet het altijd duidelijk zijn om welke zet er wordt gespeeld – en dus ook welk potentieel uit het spel verwijderd zal worden als de zet wordt geneutraliseerd.

6/ Het is altijd de uitgedaagde speler die kiest wie als eerste speelt in een spel om het gebruik van een potentieel.

7/ De 5 soorten potentiëlen zijn elk genoemd naar een spel van project GIPF. Het idee achter het combineren van spellen met Ultiem GIPF is om het gebruik van de potentiëlen te koppelen aan de gelijknamige spellen, en zo een combinatie binnen het concept van Project GIPF te spelen. (Je speelt bijvoorbeeld een partij ZÈRTZ om een zet met een ZÈRTZ-potentieel.) Dit is echter een suggestie en geen voorschrift. Ultiem GIPF kan worden gecombineerd met elk bestaand 2-persoonsspel, afhankelijk van waar je zin in hebt, welke spellen je tot je beschikking hebt en hoeveel tijd je aan

het spelen wilt besteden. En, uiteraard, van hoe avontuurlijk je als speler bent.

Opmerking: het TAMSK-potentieel is genoemd naar het spel TAMSK. Dit spel is een aantal jaren terug vervangen door TZAAR, maar het potentieel heeft zijn oorspronkelijke naam behouden, zeg maar ter herinnering aan het spel dat ooit onderdeel is geweest van het project. Als je de combinatie van spellen binnen het concept van het GIPF-project wilt houden, speel dan TZAAR in plaats van TAMSK voor het gebruik van het TAMSK-potentieel.

GIPF es el juego troncal del proyecto GIPF, una serie de juegos abstractos para 2 jugadores (8 tras la adición de MATRX GIPF). Los potenciales son fichas que pueden ser añadidas a GIPF. Tienen el «potencial» para realizar un movimiento particular. Puedes usarlos para jugar variantes de GIPF estándar o en versión de torneo, o incluso para conectar otros juegos con GIPF si deseas más complejidad. Su objetivo es ofrecer un amplio abanico de opciones, con el fin de que tú y tu oponente conforméis los elementos de vuestra propia partida.

¡Sorpréndete, inspírate y da rienda suelta a tu imaginación!

A INTRODUCCIÓN

Originalmente los potenciales de GIPF se publicaron en 3 expansiones (GIPF Set 1, 2 y 3), cada una con diferentes fichas que añadir a GIPF. Entre las tres reunían dos conjuntos de 33 fichas, en blanco y negro; 3 fichas GIPF y 6 potenciales respectivamente de TAMSK, ZÉRTZ, DVONN, PÜNCT y YINSH. Todas estas fichas vienen ahora reunidas en un único surtido, con el que vas a poder jugar al MATRX GIPF pero también al GIPF con potenciales, siempre y cuando tengas un ejemplar de GIPF a tu disposición. Para una partida de GIPF con potenciales necesitarás un tablero de GIPF, 18 fichas básicas y 3 fichas GIPF (básicas) en cada color, además de los potenciales que deseéis añadir.

- 1/ Para entender este manual se presupone el conocimiento previo de la totalidad de las reglas de GIPF. El objetivo sigue siendo el mismo : Provocar una situación de juego en la que tu oponente ya no pueda hacer un movimiento o capturar su última ficha GIPF.
- 2/ Añadir potenciales a GIPF significa añadir nuevas posibilidades. Puedes empezar a jugar con potenciales sin haber llegado a dominar las estrategias básicas de GIPF, pero es como lanzarse al agua sin haber aprendido primero a nadar. En cualquier caso, empieza despacio: por ejemplo, probando cada vez un potencial diferente.
- 3/ La única manera de pillar el punto a los potenciales es dejarse sorprender (o incluso sobrecoger) por todo lo que suceda en el tablero. Esto puede sonar duro para empezar, pero hará del aprendizaje un proceso excitante. Mi mejor consejo es no pensar demasiado: actúa y disfruta de lo que salga. Siempre será mejor que bloquearte con la plétora de posibilidades a las que te vas a enfrentar de todas formas. Persevera durante algunas partidas y poco a poco descubrirás cómo cada potencial abre el juego GIPF de un modo diferente.

4/ Antes de comenzar una ronda con potenciales, tú y tu oponente deberéis acordar cómo configurar la partida. Por ejemplo:

- En caso de añadir potenciales de 1 tipo: 6 potenciales por persona (si se utilizan menos, apenas influyen en el juego).
- En caso de añadir potenciales de 2 tipos: 8 (o 12) por persona, 4 (o 6) de cada tipo. Podéis decidir en conjunto qué tipos usar, o elegir un tipo por persona.
- En caso de añadir potenciales de 3 tipos: 12 por persona, 4 de cada tipo.
- Podéis acordar jugar con 12 potenciales por persona. Podéis determinar en común con qué potenciales jugar, o elegir individualmente vuestras propias reservas.
- Si preferís jugar con 15 potenciales (cantidad máxima), utilizad también las 3 fichas básicas adicionales (véase la sección **D. Ultimate GIPF**).

5/ Si queréis ir aún más lejos, podéis dar otro (gran) paso: condicionar la aplicación de los potenciales a partidas a otros juegos (véase la sección **E. Combinar juegos**).

Combinar juegos.

B USO GENERAL DE LOS POTENCIALES

Las frases subrayadas indican diferencias específicas respecto a las reglas de MATRX GIPF.

Las fichas en estas reglas reciben las siguientes denominaciones:

- Las **fichas básicas** son las fichas sueltas con las que se juega al GIPF.
- **Una ficha GIPF la forman 2 fichas básicas apiladas.**
- Un **potencial** es una ficha suelta adicional que posee un efecto propio.
- **Una ficha cargada es una ficha básica con un potencial encima de ella** (a veces denominaremos una pila tal de 2 fichas con su tipo de potencial, por ejemplo una pila TAMSK).

Estas son las reglas comunes para los 5 tipos de potenciales:

1/ Para introducir un potencial en la partida, deberás colocarlo sobre una ficha básica. Ambas

fichas apiladas constituyen una ficha cargada. Se introduce una ficha cargada en la partida con un movimiento GIPF normal: colócala en un punto y empujla hasta un sitio.

2/ Si juegas la versión estándar de GIPF, todas tus fichas cargadas deben encontrarse sobre el tablero antes de empezar a introducir fichas básicas. Por ejemplo, si juegas con 6 potenciales, estos deben estar colocados sobre las 6 primeras fichas básicas que introduzcas en la partida. Si juegas la versión de torneo, debes introducir primero las fichas GIPF, luego las fichas cargadas y finalmente las fichas básicas. Los potenciales que no hayas usado antes de introducir tu primera ficha básica se pierden; retíralos de la partida.

3/ Como añadido al punto 2 (arriba), podrás usar el efecto particular de un potencial tan pronto como esté en el tablero (formando parte de una ficha cargada). Es decir, no necesitas haber puesto en juego todos tus potenciales para poder activar uno de ellos en tu turno.

4/ Las fichas cargadas se mueven en el tablero como fichas sueltas en una partida normal de GIPF: un espacio cada vez al ser empujadas por fichas recién introducidas en el tablero. También pueden ser capturadas como cualquier otra ficha en juego.

5/ Activar un potencial cuenta como un turno: en vez de poner en juego una ficha de tu reserva, mueves el potencial. Tómallo de la ficha cargada y ejecuta su efecto.

Nota: el potencial TAMSK se activa a raíz de un movimiento previo (las propiedades específicas de cada potencial se describen en las secciones desde C.1. hasta C.5.).

6/ Si una ficha cargada forma parte de una fila de 4 que debes retirar del tablero, la ficha cargada puede seguir en juego. Al igual que con las fichas GIPF, puedes dejarla en su sitio (véase la excepción en la regla 8, a continuación).

7/ Si retiras del tablero una ficha cargada, debes retirarla siempre entera. Si es de tu color, podrás devolver la ficha básica a tu reserva, **pero no el potencial, que ya no se podrá usar en la partida. Un potencial no puede nunca volver a la reserva.**

8/ Como se afirma en las reglas de GIPF, una fila de 4 (o más) fichas GIPF puede permanecer en el

tablero. Este, sin embargo, no es el caso si la fila la forman fichas GIPF y al menos una ficha cargada (cuanto menos si la forman solo fichas cargadas). Estas filas deben ser cortadas: debes retirar al menos una ficha GIPF o una ficha cargada.

9/ Los posibles resultados de activar un potencial son exactamente los mismos que al introducir una ficha de la reserva. Uno de ellos es capturar una o varias fichas rivales.

10/ **El efecto particular de un potencial puede usarse solo una vez.** Cuando un potencial usado sigue en el tablero (o sobre un potencial rival), se tiene en cuenta como una ficha básica suelta. Por tanto, no tiene ningún poder especial y deberá ser retirado del tablero cuando forme parte de una fila de 4.

11/ En el caso de que, hacia el final de la partida, no te queden fichas básicas en la reserva pero sí una o varias fichas cargadas en el tablero, podrás continuar en la partida haciendo uso de los potenciales en ellas (siempre y cuando su posición lo permita).

Como recordatorio, la diferencia principal en el uso de potenciales en GIPF y MATRX GIPF es que en MATRX GIPF los potenciales pueden ser devueltos a la reserva, algo no permitido en GIPF.

C USO PARTICULAR DE LOS POTENCIALES

El uso de los potenciales TAMSK, ZÈRTZ y YINSH es igual en GIPF que en MATRX GIPF. Las propiedades específicas de los potenciales DVONN y PÜNCT difieren.

C.1. El potencial TAMSK

El potencial TAMSK es diferente a los demás. No se activa en un movimiento normal, sino que su uso está sujeto a una condición previa.

1/ Si consigues empujar una pila TAMSK (una ficha cargada con un potencial TAMSK) al sitio central del tablero (la intersección de sus ejes principales), puedes tomar el potencial y usarlo para volver a mover. Así pues, el efecto particular del potencial TAMSK es un movimiento extra.

2/ Para realizar este movimiento adicional, toma el potencial de la pila y ponlo en juego cual ficha suelta: colócalo en un punto y empújalo hasta un sitio.

3/ Si tu oponente empuja una de tus pilas TAMSK al sitio central, el movimiento adicional te sigue tocando a ti. En este caso, deberás realizarlo antes de tu movimiento normal.

Nota: el turno de tu oponente debe haber concluido antes de que empiece el tuyo; si quedan (una o varias) filas de su color sobre el tablero, deberá retirarlas antes de tu movimiento adicional.

4/ Un movimiento normal y un movimiento adicional constituyen siempre un turno, se ejecute primero un movimiento u otro. La posición de las piezas entre ambos movimientos se considera una situación «de entretanto». Esto significa que no se pueden retirar o capturar fichas entre un movimiento y otro. La misma situación se da si consigues empujar más pilas TAMSK sobre el sitio central en el mismo turno.

C.2. El potencial ZÈRTZ

1/ El potencial ZÈRTZ tiene la habilidad de saltar sobre otras fichas.

2/ Toma el potencial de una pila ZÈRTZ y salta con él sobre una o varias fichas. Estas fichas pueden ser tanto propias como de tu oponente.

3/ El potencial debe saltar sobre al menos una ficha. En efecto, puede saltar también sobre varias fichas consecutivas, siempre y cuando estén en línea recta.

4/ Al saltar, un potencial ZÈRTZ siempre se detiene en el primer sitio libre en la dirección del salto; no puede saltar sobre sitios sin ocupar.

C.3. El potencial DVONN

1/ El potencial DVONN tiene la habilidad de saltar **encima de una pieza básica rival o de un potencial DVONN rival** (sea parte de una pila DVONN, sea un potencial DVONN que se encuentre sobre una ficha básica o potencial DVONN de tu color). **Sus saltos solo pueden ser a un sitio contiguo, por tanto nunca sobre sitios vacíos.**

2/ Ya que los saltos acaban sobre potenciales del rival, durante la partida se podrán formar pilas con

varios potenciales DVONN en colores alternos. Estas pilas no se consideran unidades. Si una o varias pilas forman parte de una fila, solo se retirará de ellas la ficha superior, ya que un potencial sin más se trata como una ficha suelta.

- 3/ La ficha o pila sobre la que salte tu potencial DVONN quedará neutralizada mientras tu potencial DVONN permanezca encima de ella: tu color ocupará ese sitio. Correspondientemente, cuando se retira la ficha superior de una pila la ficha debajo de ella queda liberada y vuelve a entrar en juego.
- 4/ ¡Caso especial! Puede ocurrir que al retirar un potencial DVONN crees una nueva fila de 4 fichas. Si capturas un potencial DVONN de tu oponente que está sobre uno tuyo, el resultado podría ser una nueva fila de 4 en tu color (al liberar tu potencial inferior). A su vez, si retiras un potencial DVONN de tu color de una pila y descubres un potencial de tu oponente, podrías completar una fila de 4 fichas para tu oponente. El principio básico para resolver estas situaciones es que tu turno no finaliza mientras te quede una fila (o más) por retirar. Las filas deben retirarse de una en una. Tu turno acaba cuando no quedan filas de tu color en el tablero: solo entonces pasa el turno a tu oponente. Si hay una fila de su color en el tablero, deberá retirarla antes de comenzar su turno.

C.4. El potencial YINSH



- 1/ El potencial YINSH tiene la habilidad de recorrer las líneas del tablero. Puede mover a cualquier sitio vacío adyacente o al que pueda desplazarse en línea recta sin saltar sobre otras fichas.

C.5. El potencial PÜNCT



- 1/ Al igual que el potencial DVONN, el potencial PÜNCT tiene la habilidad de saltar sobre una ficha de tu oponente en un sitio contiguo; en este caso puede ser **una ficha GIPF**, una pila PÜNCT o un potencial PÜNCT que se encuentre sobre un potencial PÜNCT tuyo. **Además, ofrece la oportunidad de poner en juego una ficha GIPF adicional.**

- 2/ Para saltar sobre un potencial PÜNCT de tu oponente, simplemente toma el potencial de tu pila PÜNCT y colócalo sobre el potencial de tu oponente.

- 3/ **Para saltar sobre una ficha GIPF no se debe simplemente colocar el potencial encima: cambia el potencial (que se retira de la partida) por una o dos fichas básicas de tu reserva y coloca la ficha (o las fichas, si son dos) sobre la ficha GIPF de tu oponente.** La ficha GIPF de tu oponente se considera **capturada** siempre que esté cubierta por fichas tuyas.

- 4/ Si has cubierto una ficha GIPF de tu oponente con solo una ficha básica y la pila forma parte de una fila de 4, retira únicamente tu ficha; la ficha GIPF rival quedará entonces descubierta y por tanto estará de nuevo en juego.

- 5/ Si has cubierto una ficha GIPF de tu oponente con dos fichas básicas, has puesto efectivamente una ficha GIPF tuya sobre ella; de este modo se crea efectivamente una nueva ficha GIPF durante la partida (algo normalmente imposible). Al tratarse de una ficha GIPF, si forma parte de una fila de 4 puede permanecer sobre la ficha GIPF rival en vez de ser retirada. A su vez, esta nueva ficha GIPF puede ser atacada por los potenciales PÜNCT de tu oponente. Una pila puede por tanto incluir varias fichas GIPF, en colores alternos; sin embargo, solo la ficha GIPF que corone la pila estará en juego.

Nota: un potencial PÜNCT no puede saltar encima de una ficha básica rival que se encuentre sobre una ficha GIPF. Un potencial DVONN, por contra, sí podría hacerlo: su habilidad es saltar sobre fichas básicas sueltas.

- 6/ No podrás capturar ninguna ficha GIPF con un potencial PÜNCT si no te quedan fichas básicas en la reserva: para realizar este movimiento es necesario tomar al menos una (que colocarías encima de la ficha GIPF de tu oponente).

- 7/ Tal y como se explica para el potencial DVONN, retirar una ficha que acaba de saltar encima de otra puede descubrir una nueva fila de 4. Si retiras un potencial PÜNCT y descubres un potencial PÜNCT de tu oponente, o si retiras una ficha básica o una ficha GIPF y descubres una ficha GIPF de tu oponente, sigue las mismas reglas que para el

potencial DVONN. Las filas deben retirarse una a una. Tu turno termina cuando no quedan filas de tu color en el tablero.

- 8/ Si consigues saltar con un potencial PÜNCT sobre la última ficha GIPF de tu oponente, ganarás la partida. Hay un caso al límite: si solo puedes colocar una ficha suelta sobre la ficha GIPF y completas con ella una fila de 4, debes retirarla para concluir tu turno. La ficha GIPF de tu oponente queda entonces liberada y la partida continúa.

D ULTIMATE GIPF



- 1/ Las fichas básicas GIPF adicionales (3 blancas y 3 negras) se han incluido para jugar a «Ultimate GIPF», que viene a ser GIPF con 21 fichas básicas y 15 potenciales por persona. La norma es usar 3 potenciales de cada tipo, pero se puede naturalmente elegir cualquier combinación de potenciales.
- 2/ El motivo de jugar con 21 fichas básicas es que te permitirá comenzar una partida con 3 fichas GIPF y 15 fichas cargadas con un total de 3 potenciales de cada tipo. Por tanto, serán 18 pilas de dos fichas: la misma cantidad que las fichas básicas con las que comienza una partida de GIPF sin potenciales.
- 3/ Al igual que en GIPF, tienes también la opción de jugar con menos o más de 3 fichas GIPF. Si juegas con menos, tendrás fichas sueltas en tu reserva tras haber puesto en juego todas las fichas cargadas; si juegas con más, deberás recuperar una o más fichas básicas del tablero para poder cargarlas con los potenciales que te queden.
- 4/ Comienza el juego siguiendo las reglas de torneo: introduce primero tus fichas GIPF y a partir de ahí ve poniendo en juego fichas cargadas. Durante esta fase podrás ya hacer uso de los potenciales que tengas en el tablero. Cuando todos tus potenciales estén en juego, introduce fichas básicas (o activa los potenciales).

E COMBINAR JUEGOS

Combinar juegos con **Ultimate GIPF** seguramente será una experiencia extraña: no tanto por tener varios juegos en la mesa, sino por interrumpir la partida de GIPF para pasar a otro juego y, dependiendo de si ganas o pierdes, hacer el movimiento que habías

pensado o considerar otro diferente. Supone cortar el ritmo habitual de una partida e introduce un factor externo en ella: lo que se pueda hacer en una partida depende del resultado de una partida a otro juego diferente.

- 1/ Si deseas combinar otros juegos con GIPF, deberás acordarlo con tu contrincante. La partida principal será de Ultimate GIPF, y su devenir lo marcarán los demás juegos. El acuerdo deberá englobar los juegos (uno o varios) que vayáis a combinar con GIPF.
- 2/ En esta versión de Ultimate GIPF se asume que la intención de activar un potencial conlleva una partida a otro juego, pero esta premisa se puede acotar sin problema. Por ejemplo, podríais acordar que fuera posible intentar neutralizar el uso de un potencial rival hasta 3 veces durante una partida.
- 3/ El principio de jugar para poder usar un potencial es simple. Si deseas activar un potencial, tu oponente tiene la opción de intentar evitarlo retándote a una partida de otro juego. Para confirmar que vas a realizar ese movimiento, deberás al menos empatar la partida del juego «auxiliar». Si gana tu oponente, tu movimiento será neutralizado y perderás el potencial: la ficha será retirada de la partida.

Consejo: para acostumbrarte a este principio puedes probar a algo tan sencillo como piedra, papel o tijera (permitamos por una vez algo de suerte...). Cada vez que quieras usar un potencial, juega a este breve juego. Si ganas, mueve con el potencial. Si pierdes, otra vez será. Esta es una manera rápida de acostumbrarse a interrumpir la partida de GIPF y a que factores externos al juego influyan en la partida.

- 4/ Si quieres activar un potencial pero tu oponente lo consigue neutralizar, tu turno no ha finalizado todavía. Aunque el movimiento que elegiste en un principio te haya sido denegado, puedes ejecutar otro diferente, quizá incluso usando de nuevo un potencial.
- 5/ Cuando se desafía la activación de un potencial, debe quedar claro desde un principio de qué movimiento se trata: así quedará claro también qué potencial deberá retirarse si la activación se neutraliza.
- 6/ Quién abre la partida al juego auxiliar lo decide siempre quien desea usar el potencial.

7/ Los 5 tipos de potenciales han sido denominados según juegos del proyecto GIPF. El concepto que subyace a la combinación de juegos en Ultimate GIPF es asociar el uso de los potenciales a partidas de sus juegos correspondientes, de modo que en total se juegue a varios juegos del proyecto GIPF (por ejemplo, para activar o prevenir la activación de un potencial ZÈRTZ debería jugarse una partida de ZÈRTZ). Sin embargo, esto es una sugerencia y no una obligación. GIPF con potenciales puede combinarse con cualquier juego o reto para 2 jugadores, según vuestras preferencias y los juegos y tiempo de los que dispongáis. Por supuesto, también depende de vuestras ganas de experimentar.

Nota: El potencial TAMSK toma su nombre del juego TAMSK. Este juego ha sido sustituido en el proyecto por TZAAR, pero el potencial ha conservado su nombre para recordar que TAMSK formó parte de la serie original de juegos. Si quieres combinar solo juegos del proyecto GIPF, juega una partida de TZAAR para decidir sobre el uso del potencial TAMSK.

GIPF jest główną grą projektu GIPF, który wraz z MATRX GIPF tworzy serię 8 abstrakcyjnych gier dla 2 graczy. Potencjały to elementy, które można dodać do gry GIPF, a każdy z nich posiada „potencjał” określonego ruchu. Możesz ich używać w rozgrywce według zasad standardowych albo turniejowych, a jeśli chciałbyś zmierzyć się z jeszcze większym wyzwaniem – połącz GIPF z innymi grami z serii. Dzięki tak dużej różnorodności Ty i Twój przeciwnik będziecie mogli stworzyć własny zestaw funkcji gry.

Daj się zaskoczyć! Zainspiruj się!

Użyj wyobraźni!

A WSTĘP

Na samym początku potencjały GIPF zostały wydane jako 3 rozszerzenia (gry GIPF 1, 2 i 3). W każdym z nich znajdowały się elementy, dzięki którym rozgrywka zyskiwała nowy wymiar. Zestaw składał się z 33 białych i 33 czarnych pionów. W każdym z kolorów występowały 3 podstawowe piony GIPF, 6 potencjałów TAMSK, 6 potencjałów ZERTZ, 6 potencjałów DVONN, 6 potencjałów PÜNCT i 6 potencjałów YINSH. Teraz wszystkie wspomniane elementy zostały wydane w formie jednego zestawu, który umożliwi rozgrywkę w GIPF z potencjałami i MATRX GIPF. Aby zagrać w GIPF z potencjałami, potrzebujesz egzemplarz gry GIPF, czyli planszę GIPF oraz 18 białych i 18 czarnych podstawowych pionów GIPF, do których możesz dołożyć potencjały i 3 dodatkowe piony podstawowe GIPF.

- 1/ Niniejsze zasady zakładają, że gracze znają grę GIPF. Cel pozostaje ten sam: przejęcie 3 pionów GIPF przeciwnika albo sprawienie, że skończą mu się ruchy.
- 2/ Rozgrywka w GIPF z potencjałami zapewnia dodatkowe możliwości. Można ją przeprowadzić bez wcześniejszego opanowania podstawowych strategii, ale przypomina to skakanie do wody bez wcześniejszej nauki pływania. Najlepiej jest zacząć powoli, na przykład wprowadzając do rozgrywki 1 rodzaj potencjału naraz.
- 3/ Podczas kilku pierwszych rozgrywek z użyciem potencjałów gracze mogą czuć się przytłoczeni. Muszą jednak pogodzić się z uczuciem zaskoczenia wywołanym tym, co dzieje się na planszy. Początki będą trudne, ale dzięki temu uczenie się zasad gry będzie jeszcze bardziej ekscytujące. Ważne jest, aby nie zastanawiać się zbyt długo nad ruchem i robić to, co podpowiada intuicja, ciesząc się z efektów podjętych decyzji, zamiast czuć się zablokowanym przez mnogość możliwości. Po kilku rozgrywkach gracze odkryją, że każdy z potencjałów zapewnia inny rodzaj doświadczenia.
- 4/ Przed rozpoczęciem rozgrywki gracze muszą uzgodnić kilka kwestii związanych z potencjałami.

Na przykład:

- Wprowadzenie 1 rodzaju potencjałów. Każdy z graczy otrzymuje 6 pionów (użycie mniej niż 6 pionów nie ma większego wpływu na rozgrywkę).
 - Wprowadzenie 2 rodzajów potencjałów. Każdy z graczy otrzymuje 8 (albo 12) pionów, czyli po 4 (albo 6) pionów każdego rodzaju. Gracze wspólnie wybierają, którymi 2 rodzajami chcą grać, albo każdy z nich dokonuje własnego wyboru.
 - Wprowadzenie 3 rodzajów potencjałów. Każdy z graczy otrzymuje 12 pionów, czyli po 4 pionów każdego rodzaju.
 - Wprowadzenie 12 potencjałów na gracza. Gracze wspólnie decydują, z których potencjałów będą korzystać, albo każdy z nich tworzy własny zestaw.
 - Wprowadzenie 15 potencjałów na gracza (czyli maksymalnej liczby potencjałów). Do rozgrywki należy także wprowadzić 3 dodatkowe pionów podstawowe (zob. D. Ostateczny GIPF).
- 5/ Jeśli gracze zechcą się zmierzyć z jeszcze większym wyzwaniem, mogą wprowadzić potencjały do innych gier z serii (zob. E. Łączenie gier).

B OGÓLNE ZASTOSOWANIE POTENCJAŁÓW

Podkreślone fragmenty wskazują na szczególne różnice w odniesieniu do zasad MATRX GIPF.

Poszczególne pionów w tych zasadach są nazywane w następujący sposób:

- **Pion podstawowy** to pojedynczy pion, którym zwykle gra się w GIPF.
- **Pion GIPF składa się ze stosu 2 pionów podstawowych.**
- **Potencjał** to pojedynczy pion, który ma szczególną zdolność.
- **Pion naładowany to element, który składa się z pionu podstawowego z dołączonym potencjałem.** (Czasami taki stos określa się nazwą dołączonego potencjału, np. stos TAMSK).

Poniższe zasady odnoszą się do wszystkich 5 rodzajów potencjałów.

- 1/ Aby wprowadzić potencjał do rozgrywki, należy go dołączyć do pionu podstawowego. Razem te

piony tworzą pion naładowany. Pion naładowany wprowadza się do gry w standardowy sposób: należy umieścić go na czarnej kropce i przesunąć na punkt w obszarze gry.

- 2/ Podczas rozgrywki w **wariant standardowy** GIPF wszystkie pionów naładowane muszą zostać wprowadzone do gry przed wprowadzeniem pionów podstawowych. Na przykład, jeśli gracze używają 6 potencjałów, muszą je dołączyć do pierwszych 6 pionów podstawowych wprowadzonych do gry. Podczas rozgrywki w **wariant turniejowy** najpierw do gry należy wprowadzić wszystkie pionów GIPF, następnie pionów naładowane, a na sam koniec pionów podstawowe. Potencjały, które nie zostały wystawione przed zagranie pierwszego pionu podstawowego, przepadają – nie można wystawić ich do gry.
- 3/ Ponadto zdolności potencjału można użyć od razu, gdy ten znajdzie się na planszy (jako część pionu naładowanego). Oznacza to, że ruch potencjałem można wykonać przed wprowadzeniem wszystkich posiadanych potencjałów do gry.
- 4/ Piony naładowane poruszają się po planszy jak pionów w podstawowej wersji GIPF. Jeśli do gry jest wprowadzany nowy pion, a punkt jest zajęty przez inny pion, najpierw trzeba oczyścić punkt. Piony naładowane można również przejąć jak każdy inny pion na planszy.
- 5/ W swojej turze gracz może wykonać ruch potencjałem zamiast pionem z rezerwy. W tym celu ściąga potencjał z pionu naładowanego i wykonuje ruch.
- Uwaga! Skorzystanie z potencjału TAMSK wiąże się z ruchem, który został wykonany. (Zdolności poszczególnych potencjałów są opisane w sekcjach C.1.–C.5.).**
- 6/ Jeśli pion naładowany znajduje się w linii z 4 pionami, które muszą być usunięte z planszy, gracz go nie ściąga. Oznacza to, że podobnie jak w przypadku pionów GIPF pion naładowany może pozostać na swoim miejscu. (Istnieje od tego pewien wyjątek – zob. punkt 8 poniżej).
- 7/ Usuwając pion naładowany z planszy, gracz ściąga z niej cały stos. Jeśli gracz usuwa pion naładowany w swoim kolorze, do rezerwy zwraca jedynie pion podstawowy. **Potencjał zostaje na stałe usunięty z gry bez możliwości użycia jego**

zdolności. Ponadto gracz nigdy nie może zwrócić potencjału do rezerwy.

- 8/ W wariantcie turniejowym GIPF rząd 4 (albo więcej) pionów GIPF może pozostać na planszy. Ta zasada nie obowiązuje, gdy 4 piony naładowane znajdują się w linii ani gdy 1 albo więcej pionów naładowanych tworzy rząd 4 pionów razem z pionami GIPF. Taki rząd należy przerwać, czyli usunąć przynajmniej 1 pion GIPF albo 1 pion naładowany.
- 9/ Konsekwencje ruchu wykonanego potencjałem są takie same, jak w przypadku gry z użyciem pionu z rezerwy. Ruch potencjałem może skutkować przejściem 1 albo więcej pionów przeciwnika.
- 10/ Dana zdolność potencjału może zostać wykorzystana tylko raz. Potencjał, którego zdolność została już użyta i który wciąż znajduje się na planszy (samodzielnie albo na pionie potencjału przeciwnika), jest traktowany jako pion pojedynczy i nie posiada żadnych zdolności. Oznacza to również, że nie może pozostać na planszy, jeśli jest częścią rzędu, który musi zostać usunięty.
- 11/ Jeśli na koniec rozgrywki w rezerwie gracza nie znajdują się żadne piony podstawowe, ale ma 1 albo więcej potencjałów na planszy, może kontynuować grę, korzystając z tych potencjałów, pod warunkiem że znajdują się w ustawieniu, w którym mogą zostać użyte.

Uwaga! Główną różnicą między używaniem potencjałów w grze GIPF z potencjałami i MATRX GIPF jest to, że w MATRX GIPF potencjały można zwrócić do rezerwy, a w GIPF z potencjałami nie można tego zrobić.

C SZCZEGÓLNE ZASTOSOWANIE POTENCJAŁÓW

Z potencjałów TAMSK, ZÈRTZ i YINSH korzysta się w taki sam sposób zarówno w GIPF z potencjałami, jak i MATRX GIPF. Natomiast korzystanie z potencjałów DVONN i PÜNCT znacząco się różni.

C.1. Potencjał TAMSK

Potencjał TAMSK różni się od innych potencjałów. Jego użycie wiąże się z warunkiem, który musi zostać spełniony – nie jest to osobny ruch sam w sobie.

1/ Jeśli graczowi uda się przesunąć stos TAMSK (składający się z pionu podstawowego z dołączonym potencjałem TAMSK) na środkowe miejsce na planszy (przecięcie głównych osi) na środkowy punkt na planszy, może użyć wierzchniego pionu, aby zagrać ponownie. Szczególną zdolnością potencjału TAMSK jest dodatkowy ruch.

2/ Aby wykonać dodatkowych ruch, należy wziąć górny pion ze stosu i wprowadzić do gry jako pojedynczy pion, czyli umieścić go na kropce i przesunąć na punkt w obszarze gry.

3/ Jeśli gracz przesunie 1 ze stosów TAMSK w kolorze przeciwnika na środkowy punkt na planszy, przeciwnik również otrzymuje dodatkowy ruch. W takim wypadku musi go wykonać **przed** swoim standardowym ruchem.

Uwaga! Jeśli przeciwnik musi usunąć 1 albo więcej rzędów, musi to zrobić, zanim aktywny gracz wykona dodatkowy ruch (a następnie standardowy ruch).

4/ Standardowy ruch i dodatkowy ruch są traktowane jako 1 tura niezależnie od tego, czy dodatkowy ruch wykonuje się przed, czy po standardowym ruchu. Ułożenie pionów między tymi 2 ruchami uważa się za sytuację przejściową. Oznacza to, że między standardowym ruchem a dodatkowym ruchem nie można usunąć ani przejść żadnych pionów. To samo dotyczy sytuacji, w których uda się przesunąć 2. albo 3. stos TAMSK na środkowy punkt na planszy w 1 turze.

C.2. Potencjał ZÈRTZ



1/ Potencjał ZÈRTZ może przeskakiwać nad innymi pionami.

2/ Gracz bierze górny pion ze stosu ZÈRTZ i przeskakuje nim nad 1 albo kilkoma pionami. Może przeskakiwać nad pionami obu graczy.

3/ Potencjał musi przeskoczyć co najmniej 1 pion. Jeśli przeskakuje nad więcej niż 1 pionem, wszystkie muszą się znajdować w tej samej linii.

4/ Gracz musi zakończyć skok potencjałem ZÈRTZ na pierwszym wolnym punkcie w kierunku wykonywanego skoku – nie może przeskakiwać nad pustymi punktami.



C.3. Potencjał DVONN

- 1/ Potencjał DVONN może wskoczyć na pion podstawowy przeciwnika albo **jego potencjał DVONN** (może to być stos DVONN albo potencjał DVONN, który wskoczył na pion podstawowy albo inny potencjał DVONN). Potencjał może wskoczyć na dowolny taki pion **na sąsiadującym punkcie**. Oznacza to, że potencjał DVONN nie może przeskakiwać nad pustymi punktami ani nad innymi pionami.
- 2/ Jako że gracz może wskoczyć swoim potencjałem DVONN na potencjał DVONN przeciwnika, może się zdarzyć, że kilka takich potencjałów zostanie ułożonych jeden na drugim w stosie (zawsze w naprzemiennych kolorach). Potencjały DVONN znajdujące się w takim stosie należy traktować jako pojedyncze piony. Gdy taki stos jest częścią rzędu, usuwa się tylko górny pion (w przypadku wykorzystanego potencjału jest to pojedynczy pion).
- 3/ Pion, na który gracz wskakuje potencjałem DVONN, zostaje zneutralizowany tak długo, dopóki ten potencjał znajduje się na górze. Oznacza to, że kolor tego gracza zajmuje ten punkt. Gdy 1 z graczy musi usunąć górny potencjał, do gry wraca kolor potencjału znajdujący się pod nim.
- 4/ **Sytuacja wyjątkowa.** Może się zdarzyć, że gracz utworzy nowy rząd 4 pionów, usuwając potencjał DVONN. Jeśli gracz przejmie potencjał DVONN przeciwnika, który znajdował się na potencjale DVONN w jego kolorze, może uzyskać nowy rząd w swoim kolorze (gracz uwalnia swój pion spod pionu przeciwnika, zdobywając czwarty pion w rzędzie). Analogicznie jeśli gracz usunie swój potencjał DVONN z potencjału DVONN przeciwnika, może stworzyć rząd 4 pionów w kolorze przeciwnika. Gdy dojdzie do takiej sytuacji, należy pamiętać, że tura gracza się nie kończy, jeśli na planszy wciąż znajduje się rząd, który trzeba usunąć. Rzędy muszą być usuwane pojedynczo, a tura gracza kończy się dopiero wtedy, gdy na planszy nie ma już rządów w jego kolorze. Wtedy swoją turę rozgrywa przeciwnik. Jeśli na planszy znajduje się rząd w jego kolorze, musi usunąć go przed wykonaniem ruchu.

C.4. Potencjał YINSH

- 1/ Potencjał YINSH ma zdolność poruszania się wzdłuż linii na planszy. Może zostać przeniesiony na sąsiadujący albo dowolny wolny punkt, do którego może dotrzeć w linii prostej bez przeskakiwania nad innymi pionami.

C.5. Potencjał PÜNCT

- 1/ Podobnie do potencjału DVONN potencjał PÜNCT może wskoczyć na pion przeciwnika, który znajduje się na sąsiadującym punkcie (**czyli na jego pion GIFP, stos PÜNCT albo potencjał PÜNCT znajdujący się na górze potencjału PÜNCT gracza**). Dodatkowo potencjał PÜNCT umożliwia wprowadzenie do gry dodatkowego pionu GIFP.
 - 2/ Aby wskoczyć na potencjał PÜNCT przeciwnika, gracz musi zabrać potencjał ze stosu PÜNCT i umieścić go na sąsiadującym pionie przeciwnika.
 - 3/ **Aby wskoczyć na pion GIFP, gracz nie umieszcza swojego potencjału na tym pionie. Musi usunąć dany potencjał z gry i wymienić go na 1 albo więcej pionów podstawowych z rezerwy, a następnie umieścić je na pionie GIFP przeciwnika.** W obu przypadkach pion GIFP przeciwnika uznaje się za **przejęty**, dopóki będzie przykryty pionami podstawowymi gracza.
 - 4/ Jeśli gracz przykrył pion GIFP przeciwnika tylko 1 pionem podstawowym, a ten stos jest częścią rzędu, który trzeba usunąć, usuwa tylko swój pion, a pion GIFP przeciwnika wraca do gry.
 - 5/ Jeśli gracz przykryje pion GIFP przeciwnika 2 pionami podstawowymi, tworzy nowy pion GIFP podczas gry w GIFP, co normalnie nie jest możliwe. Jeśli nowy pion GIFP jest częścią rzędu, który trzeba usunąć, można go zostawić na pionie GIFP przeciwnika. Nowy pion GIFP może również zostać celem potencjałów PÜNCT przeciwnika. W związku z tym stos może się składać z kilku pionów GIFP w naprzemiennych kolorach, ale tylko pion GIFP znajdujący się na wierzchu stosu jest brany pod uwagę.
- Uwaga! Gracz nie może wskoczyć potencjałem PÜNCT na pion podstawowy przeciwnika,**

jeśli ten znajduje się na pionie GIFP gracza. Natomiast potencjał DVONN gracza może wskoczyć na pion podstawowy przeciwnika, ponieważ wskakiwanie na pojedynczy pion podstawowy jest zdolnością tego potencjału.

- 6/ Gracz nie może użyć potencjału PÜNCT, aby wskoczyć na pion GIFP przeciwnika, jeśli nie ma w rezerwie pionów podstawowych. Aby móc wykonać taki ruch, gracz musi być w stanie umieścić przynajmniej 1 pion podstawowy na pionie GIFP przeciwnika.
- 7/ Usunięcie pionu, który wskoczył na inny pion, może skutkować stworzeniem nowego rzędu 4 pionów. Jeśli gracz usunie potencjał PÜNCT z potencjału PÜNCT przeciwnika albo pion podstawowy czy pion GIFP z pionu GIFP przeciwnika, obowiązują te same zasady, co przy potencjale DVONN. Rzędy muszą być usuwane pojedynczo, a tura gracza kończy się dopiero wtedy, gdy na planszy nie ma już rzędów w jego kolorze.
- 8/ Zgodnie ze standardowym warunkiem zwycięstwa gracz wygrywa, jeśli uda mu się użyć potencjału PÜNCT do wskoczenia na ostatni pion GIFP przeciwnika. Istnieje jednak szczególny przypadek, w którym ten warunek nie obowiązuje. Jeśli gracz może umieścić tylko 1 pion podstawowy na pionie GIFP przeciwnika i przez to stworzy rząd 4 pionów w swoim kolorze, na koniec swojej tury musi usunąć ten rząd. W ten sposób pion GIFP przeciwnika zostaje uwolniony, a rozgrywka toczy się dalej!

D OSTATECZNY GIFP



- 1/ Trzy dodatkowe białe i czarne piony są przeznaczone do rozgrywki w **Ostateczny GIFP**. Jest to GIFP, w którym każdy z graczy ma 21 pionów podstawowych i 15 potencjałów. W wariancie standardowym gracze dobierają po 3 potencjały każdego rodzaju, ale jeśli oboje wyrażą zgodę, mogą wybrać dowolną kombinację potencjałów.
- 2/ Gra z 21 pionami podstawowymi daje możliwość rozpoczęcia rozgrywki z 3 pionami GIFP i 15 pionami podstawowymi (każdy naładowany 3 potencjałami każdego rodzaju). W ten sposób gracz rozpoczyna rozgrywkę z 18 stosami, czyli taką samą liczbą pionów podstawowych jak w GIFP.

3/ Dodatkowo, podobnie jak podczas rozgrywki w wariant turniejowy GIFP, gracze mogą zdecydować, czy chcą grać z większą, czy z mniejszą liczbą pionów GIFP. Rozgrywka z mniejszą liczbą pionów GIFP oznacza, że po wprowadzeniu wszystkich pionów naładowanych gracz nadal będzie mieć pionów podstawowe w rezerwie. Natomiast podczas rozgrywki z większą liczbą pionów GIFP gracz będzie musiał odzyskać pion z planszy, a następnie naładować je pozostałymi potencjałami.

4/ Gra rozpoczyna się według zasad wariantu turniejowego. Na początku gracze wprowadzają do gry swoje pionów GIFP, a następnie pionów naładowane. Już podczas tej fazy gracze mogą korzystać ze zdolności swoich potencjałów na planszy. Gdy wszystkie potencjały gracza znajdują się na planszy, może wykonywać ruchy pionami podstawowymi (albo potencjałami, które są już w grze).

E ŁĄCZENIE GIER

Połączenie gry GIFP z potencjałami z innymi grami podczas rozgrywki w **Ostateczny GIFP**. Zdecydowanie będzie to dziwne doświadczenie. Nie chodzi o samo połączenie gier, ale o fakt, że gracze muszą przerywać rozgrywkę w GIFP, aby zagrać w inną grę, a następnie wrócić do gry w GIFP, aby wykonać ruch, który zamierzali wykonać, jeśli wygrają drugą grę, albo rozważyć inny ruch, jeśli przegrali. Takie prowadzenie rozgrywki przerywa standardowy tok gry i wprowadza czynnik zewnętrzny – wynik jednej gry określa, co można zrobić w innej grze.

- 1/ Przed połączeniem GIFP z innymi grami oboje graczy musi wyrazić na to zgodę. Ostateczny GIFP to główna gra, na której przebieg mają wpływ pozostałe gry. Gracze razem wybierają, które gry z serii połączyć z GIFP.
- 2/ Ta rozszerzona wersja Ostatecznego GIFP zakłada, że każdy zamiar użycia potencjału wiąże się z rozgrywką w grę poboczną, ale oczywiście gracze mogą wprowadzić dowolne ograniczenia tej zasady. Na przykład mogą uzgodnić, że każde z nich spróbuje zneutralizować użycie 3 potencjałów w trakcie gry w GIFP.
- 3/ Zasada dotycząca użycia potencjału jest prosta. Jeśli gracz chce wykonać ruch potencjałem, jego

przeciwnik może to uniemożliwić, rzucając wyzwanie do rozegrania gry pobocznej. Gracz musi wygrać (albo zremisować) grę poboczną, aby wykonać ruch swoim potencjałem. Jeśli wygra przeciwnik, ruch jest anulowany, a potencjał przepada. Należy zdjąć go z pionu podstawowego i usunąć z gry.

Wskazówka. Aby przyzwyczaić się do tej zasady, gracze mogą grać w „papier, kamień, nożyce” albo inną prostą grę z odrobiną losowości za każdym razem, gdy chcą skorzystać z potencjału. Jeśli gracz wygra, może wykonać ruch potencjałem. Jeśli przegra, trudno. Jest to szybki sposób, aby przyzwyczaić się do przerywania rozgrywki w GIPF i zobaczyć, jak czynniki zewnętrzne wpływają na strategię graczy.

- 4/ Jeśli gracz chce wykonać ruch potencjałem, ale jego przeciwnikowi uda się go zneutralizować, jego tura się nie kończy. Ruch, który chciał wykonać, nie jest już możliwy, więc musi zastanowić się nad innym ruchem. Może nawet spróbować użyć innego potencjału.
- 5/ Gdy gracze grają w grę poboczną, zawsze musi być jasne, o który ruch grają i który potencjał zostanie usunięty z gry, jeśli jego użycie zostanie zneutralizowane.
- 6/ Gracz, któremu rzucono wyzwanie (tj. gracz, który chce wykorzystać potencjał), zawsze wybiera, kto rozpoczyna w grze pobocznej.
- 7/ Każdy z 5 rodzajów potencjałów nosi nazwę gry z projektu GIPF. W połączeniu Ostatecznego GIPF z innymi gramami chodzi o to, aby jako gier pobocznych używać tych gier z serii, które odpowiadają nazwom potencjałów. Dzięki temu gracze mogą tworzyć własne kombinacje w ramach projektu GIPF. Na przykład mogą rozgrywać rundę w ZERTZ, gdy chcą wykonać ruch z potencjałem ZERTZ albo go zneutralizować. Tak naprawdę Ostateczny GIPF można połączyć z dowolną grą 2-osobową albo wyzwaniem w zależności od tego, na co gracze mają ochotę, jakie gry mają pod ręką, a także ile mają czasu i jaką przygodę chcą przeżyć.

Uwaga! Potencjał TAMSK nosi nazwę od gry TAMSK. W międzyczasie tytuł tej gry został zmieniony na TZAAR, ale oryginalna nazwa

potencjału pozostała, aby upamiętnić grę, która kiedyś była częścią serii. Jeśli gracze chcą zachować kombinację gier spójną z projektem GIPF, powinni zagrać w TZAAR zamiast w TAMSK i używać potencjału TAMSK.

기프는

기프 프로젝트의

중심이 되는 게임입니다.

기프 매트릭스가 추가됨에 따라

이제 기프 프로젝트에는

총 8개의 2인 추상 전략 게임이 있습니다.

포텐셜은 기프에 추가할 수 있는 말이며,

각각의 말은 특수하게 움직일 수 있는

“잠재력”을 갖고 있습니다.

여러분은 포텐셜을 기프 표준 혹은 토너먼트

규칙에 추가 규칙으로 사용할 수 있습니다.

원한다면 (더 복잡한 것을 선호한다면)

다른 게임을 기프와 연결할 수도 있습니다.

여러분은 포텐셜이 주는

넓은 선택지를 사용해 여러분만의

게임 특색을 만들어낼 수 있습니다.

놀라운 경험을 해보세요! 영감을 얻으세요!

여러분의 상상력을 펼쳐보세요!

A 소개

사실 기프 포텐셜은 이전에 3개의 확장 키트(기프 세트 1,2,3)로 발매되었으며, 각각의 키트는 기프의 세계를 넓힐 수 있는 서로 다른 말이 들어 있습니다. 3개의 확장 키트에는 총 33개의 흰색 말과 33개의 검은색 말이 들어 있습니다. 색깔별로 3개의 일반 기프 말, 6개의 탐스크 포텐셜, 6개의 제르츠 포텐셜, 6개의 드본 포텐셜, 6개의 핀트 포텐셜, 6개의 인쉬 포텐셜로 구성되어 있습니다. 이 모든 말을 하나의 세트로 합쳐 여러분들이 기프 포텐셜과 기프 매트릭스에 사용할 수 있도록 만들었습니다. 하지만 기프 포텐셜을 플레이 하기 위해서는 기프를 이미 보유하고 있어야 합니다. 즉 기프 포텐셜을 위해 필요한 것은 기프 보드와 18개의 흰색, 18개의 검은색 기프용 일반 말에 더해 포텐셜과 3개의 추가 기프용 일반 말이 필요합니다.

1. 본 규칙서는 여러분이 기프 규칙을 완전히 이해하고 있다는 가정하에 쓰였습니다. 게임의 목표는 이전과 동일합니다. 상대방의 마지막 기프 말을 포획하거나 상대방이 아무 행동도 하지 못하도록 만들어야 합니다.
2. 기프에 포텐셜을 추가한다는 것은 새로운 가능성을 추가하는 것과 동일합니다. 기프의 기본 전략을 완전히 익히지 못한 상태에서도 플레이 할 수 있지만, 이는 마치 수업을 배우지 않고 물에 뛰어드는 것과 동일합니다. 어떤 경우더라도 천천히 즐기십시오. 예를 들자면 포텐셜을 한 번에 하나씩 추가해 보십시오.
3. 포텐셜을 즐기는 유일한 방법은 보드 위에서 일어나는 모든 것에 놀랄 준비가 (때로는 힘들다는 것을 인정할) 준비가 되어 있다는 것입니다. 이 말이 여러분들께겐 처음 시작하기 어렵다고 들릴 수도 있겠지만, 포텐셜은 여러분들에게 흥미로운 가르침을 선사할 것입니다. 게임을 하면서 여러분들은 때때로 너무나 많은 가능성에 압도되어 막혔다는 기분이 들 것입니다. 제가 드릴 수 있는 가장 좋은 팁은, 너무 오랫동안 생각하지 말고, 무언가 행동을 한 후 그 상황을 즐겨보라는 것입니다. 게임을 여러 번 해 보며, 각각의 포텐셜이 열어갈 기프의 새로운 지평을 차근

차근 알아내 보십시오.

4. 포텐셜을 시작하기 전 플레이어는 다음을 결정해야 합니다.
 - 1종류의 포텐셜을 넣었을 때: 플레이어당 6개의 말. (6개 보다 더 적은 수의 말은 게임에 큰 영향을 주지 못합니다.)
 - 2종류의 포텐셜을 넣었을 때: 플레이어당 8개(혹은 12개)의 말, 종류당 4개(혹은 6개)의 말. 함께 합의 하에 같은 2종류의 포텐셜을 고를 수도 있지만, 각자 좋아하는 포텐셜을 넣을 수도 있습니다.
 - 3종류의 포텐셜을 넣었을 때: 플레이어당 12개의 말, 종류당 4개의 말
 - 플레이어당 12개의 포텐셜을 사용하기로 했을 때. 함께 합의로 같은 종류의 포텐셜을 고를 수도 있지만, 서로 원하는 조합의 포텐셜을 사용할 수도 있습니다.
 - 만약 각자 15개의 포텐셜(최대로 사용할 수 있는 수의 포텐셜)을 사용하기로 했을 때는 반드시 3개의 일반 말을 추가로 넣습니다. (섹션 D, 궁극의 기프 참조)
5. 만약 더 복잡한 걸 원한다면, 마지막! 한 단계 더 나아가 포텐셜을 다른 게임과 결합할 수 있습니다. (섹션 E, 게임 결합 참조)

B 포텐셜의 기본적인 사용법

음영으로 강조된 부분은 기프 매트릭스에서 달라진 규칙을 설명합니다.

규칙서에서 말의 이름에 대한 정의는 다음과 같습니다:

- **일반 말**은 기프 게임에서 일반적으로 사용하는 단일 말을 의미합니다.
- **기프 말**은 2개의 일반 말이 더미로 쌓인 말을 의미합니다.
- **포텐셜**은 추가 능력이 있는 한 개의 말을 의미합니다.
- **올라탄 말**은 일반 말 위에 포텐셜이 올라탄 말을 의미합니다. (때때로 2개의 말이 더미로 쌓여 있는 경우 각 포텐셜에 따라 말 이름이 바뀌기도 합니다. 예시: 탐스크 더미)

다음 규칙은 5종류의 모든 포텐셜에 적용됩니다.

1. 포텐셜을 투입하기 위해선, 먼저 일반 말 위에 포텐셜을 쌓아야 합니다. 함께 있는 두 개의 말을 올라탄 말이라 지칭합니다. 올라탄 말은 일반적인 기프 행동과 동일한 방법으로 투입합니다: 검은 점에 놓은 후 교차점으로 밀기
2. 기프의 **표준 규칙**을 사용할 때는 모든 올라탄 말들은 반드시 일반 말보다 먼저 투입해야 합니다. 예를 들어 6개의 포텐셜을 사용하려고 한다면, 자신의 첫 번째부터 6번째 투입까지 모든 포텐셜을 반드시 일반 말 위에 올라탄 채로 투입해야 합니다. **토너먼트 규칙**을 사용할 때는 기프 말을 먼저 투입한 후, 올라탄 말, 그리고 나서 일반 말을 투입해야 합니다. 첫 번째 일반 말을 투입한 후 남아 있는 포텐셜은 전부 사라집니다. 즉 게임에서 제거합니다.
3. 2번에 이어 설명하자면, 포텐셜은 투입된 후 (올라탄 말의 일부일 때), 특수 능력을 사용할 수 있습니다. 즉 포텐셜 행동을 하기 전에 모든 포텐셜을 투입할 필요는 없습니다.
4. 올라탄 말은 일반적인 기프 게임 처럼 행동합니다. 즉 다른 말이 투입될 때 한 칸씩 이동합니다. 올라탄 말도 다른 말처럼 포획될 수 있습니다.
5. 포텐셜을 사용하는 것도 한 번의 차례로 간주합니다. 즉 말을 투입하는 대신 포텐셜 행동을 할 수 있습니다. 올라탄 말에서 포텐셜을 떼어 내어 행동을 합니다.
참고: 탐스크 포텐셜은 이미 수행한 행동과 연결되어 있습니다. (다른 포텐셜과 다른 이 특수 능력은 C.1. 에서 C.5.에서 참고하십시오.)
6. 올라탄 말이 4개의 말로 이루어진 줄의 일부분일 때 해당 말을 꼭 제거하지 않아도 됩니다. 기프 말과 동일하게 올라탄 말도 자리에 그대로 놓을 수 있습니다. (예외: 8번 참조)
7. 올라탄 말을 제거할 때는 항상 전부를 제거합니다. 내 색깔의 올라탄 말을 제거하면, 일반 말은 예비 말로 돌아가지만, **포텐셜은 돌아가지 않습니다. 포텐셜은 사용하지 않은 채 게임에서 제거합니다. 포텐셜은 절대로 돌아가지 않습니다.**
8. 토너먼트 기프의 경우, 4개(혹은 그 이상)의 기프 말로만 이루어진 줄은 남아 있을 수 있습니다. 하지만 이는 4개의 올라탄 말로만 이루어진 줄, 또는 총 4개

의 올라탄 말과 기프 말로만 이루어진 줄은 해당하지 않습니다. 이 경우 반드시 적어도 하나의 기프 말 혹은 올라탄 말을 제거해 줄을 깨야 합니다.

9. 포텐셜 행동의 결과와 일반적인 말 하나를 투입하는 행동의 결과는 같게 작용합니다. 포텐셜을 이용한 행동으로도 상대방 말을 하나 이상 포획할 수 있습니다.
10. 포텐셜의 특수 능력은 단 한 번만 사용할 수 있습니다. 사용 후 보드에 남은 (홀로 혹은 상대방 포텐셜 위에)포텐셜은 단일 말로 간주합니다. 단일 말이기 때문에, 더 이상의 특수 능력은 없습니다. 따라서 해당 말을 포함한 줄을 제거할 때, 보드 위에 남아 있을 수 없으며 반드시 제거해야 합니다.
11. 게임 도중, 만약 남아 있는 일반 말은 없지만 보드 위에 하나 이상의 올라탄 말이 있으면, 포텐셜 사용함으로써 게임을 계속할 수 있습니다. 이때 포텐셜은 사용할 수 있는 위치에 있어야만 합니다.

중요: 기프 포텐셜과 기프 매트릭스의 가장 큰 차이는 기프 매트릭스에서는 포텐셜이 예비말로 돌아갈 수 있지만, 기프 포텐셜에서는 불가능합니다.

C 포텐셜의 특수 능력 사용법

탐스크, 제르츠, 인쉬의 포텐셜은 기프 포텐셜과 기프 매트릭스에서 모두 동일하게 작동합니다. 드본 포텐셜과 핀트 포텐셜의 특수 능력은 기프 매트릭스에서 조금 다르게 작동합니다.

C.1. 탐스크 포텐셜

탐스크 포텐셜은 다른 포텐셜과 조금 다릅니다. 탐스크 포텐셜을 사용하기 위해서는 조건이 필요하며, 홀로 사용할 수 없습니다.

1. 탐스크 더미(일반 말 위에 탐스크 포텐셜이 있는 더미)를 보드 중앙(중심축 2개가 교차하는 교차점)으로 미는 데 성공했다면, 상단에 있는 말을 사용해 다시 한번 행동할 수 있습니다. 즉 탐스크 포텐셜의 특수 능력은 추가 행동입니다.
2. 추가 행동을 위해 일반 말 위의 포텐셜을 가져와 단일 말로서 투입합니다. 즉 점에 놓고 교차점으로 이동합니다.

3. 만약 상대방이 내 탐스크 더미를 중앙으로 밀었다면, 내가 추가 행동을 한 번 더 갖습니다. 이 경우 **일반 행동을 하기 전에** 추가 행동을 먼저 수행해야 합니다.

참고: 만약 상대방이 하나 이상의 줄을 제거해야 하는 경우, 내가 추가 행동을 수행하기 전에 제거해야 합니다(추가 행동 후 나의 일반 행동이 이어집니다.)

4. 추가 행동이 일반 행동 전 혹은 후에 일어났는지는 관계없이, 추가 행동과 일반 행동을 합쳐 하나의 차례로 간주합니다. 두 행동 사이에서 말의 위치는 “임시” 상황으로 간주합니다. 즉 일반 행동과 추가 행동 사이에는 어떤 말도 포획하거나 제거할 수 없습니다. 이는 한 차례에 두 번째 혹은 세 번째 탐스크 더미를 중앙으로 미는 데 성공했어도 적용합니다.

C.2. 제르츠 포텐셜

1. 제르츠 포텐셜은 다른 말을 뛰어넘을 수 있는 능력을 갖추고 있습니다.
2. 제르츠 더미 위에 있는 말을 가져와 하나 이상의 말을 뛰어넘는 데 사용합니다. 이때 상대방의 말과 자신의 말 모두를 뛰어넘을 수 있습니다.
3. 해당 포텐셜은 반드시 하나 이상의 말을 뛰어넘어야 합니다. 만약 한 개보다 더 많은 말을 뛰어넘을 때는 뛰어넘으려는 말들이 모두 같은 직선상에 있어야 합니다.
4. 제르츠 포텐셜을 사용해 말을 뛰어넘을 때는 뛰어넘으려는 방향에서 첫 번째로 비어 있는 칸에 멈춰야 합니다. 제르츠 포텐셜은 비어 있는 칸을 뛰어넘을 수 없습니다.

C.3. 드본 포텐셜

1. 드본 포텐셜은 상대방의 일반 말 또는 **상대방의 드본 포텐셜** (드본 더미 또는 일반 말 및 드본 포텐셜 위에 올라간 드본 포텐셜) 위에 올라갈 수 있습니다. 드본 포텐셜의 특수 능력은 올라가고자 하는 말이 **인접한 경우에서만 사용할 수 있습니다. 빈칸이나 다른 말 위를 뛰어넘어 올라갈 수 없습니다.**
2. 다른 드본 포텐셜 위에 올라갈 수 있기 때문에, 드본 포텐셜이 서로 층층이 쌓여 있는 경우도 발생할

수 있습니다. (이 경우 총마다 색이 계속 바뀔 것입니다.) 이렇게 드본 포텐설이 더미에 있는 경우 단일 말로 간주합니다. 더미를 포함한 줄을 제거할 때, 가장 위에 있는 말만 제거합니다. 이는 사용한 포텐설은 단일 말로 간주하기 때문입니다.

3. 드본 포텐설이 말 위에 올라가면, 아래에 있던 말은 효력이 없어지며, 이는 위에 말이 남아 있을 때까지 지속됩니다. 가장 위에 있는 색깔이 교차점을 점유합니다. 만약 플레이어가 가장 위에 있는 말을 제거해야 한다면, 아래에 있던 말은 풀려나 다시 게임에 돌아옵니다.
4. **특수한 경우:** 드본 포텐설을 제거함으로써 새로운 4개의 말로 이루어진 줄을 만들 수 있습니다. 상대방의 드본 포텐설을 포획해, 내 색깔 드본 포텐설이 드러났고, 이로 인해 내 색깔로만 이루어진 줄을 만들 수도 있습니다. (즉 아래에 있던 자신의 색깔이 드러남으로써 줄을 완성할 수 있습니다.) 비슷하게, 내 색깔 드본 포텐설을 제거함으로써 상대방의 드본 포텐설이 드러나 상대방이 4개의 말로 이루어진 줄을 만들 수도 있습니다. 이때 항상 기억해야 하는 원칙은, 자신의 줄을 제거하기 전까지 자신의 차례가 끝나지 않는다는 점입니다. 줄은 한 번에 하나씩 제거해야 하며, 보드에 자신의 색깔로 이루어진 줄이 없어야 차례가 끝납니다. 그 후 상대방의 차례가 시작합니다. 상대방의 색깔로 이루어진 줄이 있다면, 상대방이 자신의 행동을 하기 전에 줄을 먼저 제거합니다.

C.4. 인쉬 포텐설



1. 인쉬 포텐설은 직선을 따라 이동할 수 있는 능력을 갖추고 있습니다. 바로 옆에 있는 빈칸 혹은 직선으로 이어져 있는 어느 곳의 빈칸으로도 이동할 수 있습니다. 이때 말을 건너뛸 수는 없습니다.

C.5. 핀트 포텐설



1. 드본 포텐설과 마찬가지로 핀트 포텐설 또한 인접한 상대방의 말 위로 올라갈 수 있습니다. 좀 더 정확히 말하자면, **상대방의 기프 말, 핀트 더미, 또는 내 핀트 포텐설 위에 있는 상대방의 핀트 포텐설 위로 올라갈 수 있습니다.** 또한 추가로 기프 말을 하나 투입

할 기회를 갖습니다.

2. 상대방의 핀트 포텐설에 올라가려면, 핀트 더미에서 내 포텐설을 가져와 인접한 상대방의 말 위에 올려놓습니다.
 3. **기프 말 위로 올라갈 때는, 포텐설을 기프 말에 올려놓지 않고, 이를 제거합니다(게임에서 완전히 제거합니다.) 그 후 하나 혹은 두 개의 일반 예비 말을 가져와 상대방 기프 말 위에 올려놓습니다.** 내 말이 올라가 있는 한, 몇 개가 올라갔더라도 상대방의 말은 **포획된 것으로** 간주합니다.
 4. 만약 상대방의 기프 말을 하나의 일반 말로 포획했고, 해당 말이 포함된 줄이 제거된다면, 이때 일반 말 하나만 제거하고, 상대방의 기프 말은 다시 게임으로 돌아옵니다.
 5. 만약 당신이 상대방의 기프 말을 두 개의 일반 말로 포획했다면, 당신은 기프 말을 상대방 말 위에 올려놓은 것입니다. 달리 말하자면, 일반적인 규칙으로는 불가능한, 새로운 기프 말을 게임 도중에 투입한 것입니다. 이렇게 만들어진 기프 말은, 기프 말이 포함된 줄을 제거하려고 할 때 상대방 기프 말에 올라탄 채로 남아 있을 수 있습니다. 이 새로운 기프 말 또한 상대방 핀트 포텐설의 표적이 될 수 있습니다. 이로써 한 개의 더미에 색깔이 교차하는 여러 기프 말이 있을 수 있으며, 가장 위에 있는 색깔의 기프 말만이 게임에 있는 것으로 간주합니다.
- 참고: 핀트 포텐설은 내 기프 말 위에 있는 상대의 일반 말 위로는 올라갈 수 없습니다. 하지만, 드본 포텐설은 상대방의 일반 말 위로 올라갈 수 있습니다. 이는 드본 포텐설의 능력이 단일 일반 말 위로 올라가는 것이기 때문입니다.**
6. 만약 예비 일반 말을 보유하고 있지 않다면, 핀트 포텐설을 상대방의 기프 말 위에 올릴 수 없습니다. 이 행동을 하기 위해선 반드시 하나 이상의 일반 말을 상대방 기프 말 위에 올려놓을 수 있어야 합니다.
 7. 말을 제거해 다른 말 위로 이동함으로써 새로운 4개의 말로 이루어진 줄을 만들 수 있습니다. 만약 상대방 핀트 포텐설을 제거했거나, 상대방의 기프 말 위의 기프 말 혹은 일반 말을 제거했다면, 드본 포텐설의 규칙과 동일한 규칙을 적용합니다. 줄을 제거할 때는 한 번에 하나씩 제거해야 하며, 내 색깔로

된 4개의 말로 이루어진 줄이 남아 있지 않아야 차례가 끝이 납니다.

- 일반적인 승리 규칙에 따르면, 핀트 포텐셜을 사용해 상대방 마지막 기프 말 위에 말이 올라가면 승리하게 됩니다. 하지만 단 하나의 예외가 존재합니다: 만약 상대방 기프 말 위에 일반 말을 한 개만 올렸고, 이에 따라 내 색깔 4개의 말로 이루어진 줄이 완성되었다면, 내 차례의 끝에 해당한 줄을 제거해야 합니다. 이에 따라 상대방의 기프 말이 풀려나게 되고, 게임이 계속 진행됩니다!

D 궁극의 기프

- 3개의 흰색과 검은색의 기프 일반 말이 **궁극의 기프**를 플레이하기 위해 추가로 필요합니다. 이 궁극의 기프는 플레이어당 21개의 일반 말과 15개의 포텐셜이 필요합니다. 본래는 종류 별로 3개의 포텐셜을 갖지만, 포텐셜을 어떤 조합의 포텐셜을 갖고 시작할지는 서로 상의할 수 있습니다.
- 21개의 일반 말을 사용하는 이유는 3개의 기프 말과 15개의 기본 말(종류별로 3개의 포텐셜이 올라간)을 만들기 위해서입니다. 즉 총 18개의 더미로 게임을 시작하며, 이는 일반적인 기프와 일반 말의 숫자와 동일합니다.
- 또한 토너먼트 규칙에서는 3개보다 더 적거나 많은 기프 말을 갖고 시작할 수 있습니다. 더 적은 기프 말을 갖고 시작할 때는, 올라탄 말을 다 투입하고 나서도 일반 말이 남아 있을 것입니다. 반대로 더 많은 기프 말을 갖고 시작할 때는, 먼저 말을 회수하고 나서 남은 포텐셜을 올릴 수 있을 것입니다.
- 토너먼트 규칙으로 게임을 시작할 때는 먼저 기프 말을 투입한 후 올라탄 말을 투입해야 합니다. 도중에 이미 투입한 포텐셜을 사용할 수도 있습니다. 모든 포텐셜을 투입한 후에 일반 말을 투입할 수 있습니다. (물론, 이미 투입한 포텐셜을 사용할 수도 있습니다.)

E 게임 결합

궁극의 기프를 플레이 할 때 다른 게임과 결합할 수 있습니다. 이는 의심할 여지 없이 여러분에게 색다른 경험을 제공할 것입니다. 게임 결합은 이상하게 들리겠지만, 다른 게임과 기프를 같이 플레이 하

는 것이 아닌, 기프를 플레이 하는 도중 다른 게임을 플레이 했다가, 다시 기프로 되돌아 오는 방식입니다. 만약 당신이 다른 게임에서 승리했다면 본래 하려고 했던 행동을 할 수 있겠지만, 졌다면 다른 행동을 생각해야 할 것입니다. 이는 게임의 일반적인 흐름을 끊고, 다른 외부 요인이 게임에 개입하면서, 다른 게임에서의 결과가 현재 게임에 영향을 주게 될 것입니다.

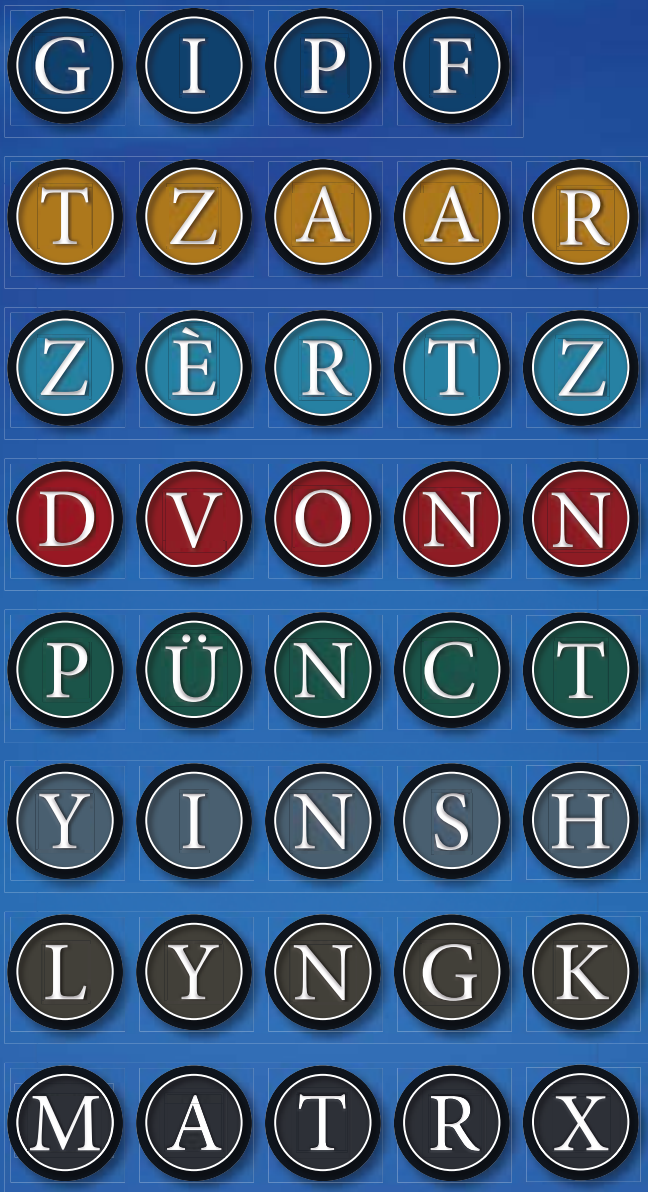
- 다른 게임을 기프와 결합하고 싶을 땐 먼저 서로 합의해야 합니다. 이 때 기본적으로 궁극의 기프를 플레이하며, 다른 게임들이 게임 도중에 영향을 주게 될 것입니다. 어떤 게임을 기프와 결합할지도 상의해야 합니다.
- 이 궁극의 기프 확장 버전에서는 포텐셜을 사용하려고 할 때마다 다른 게임이 개입합니다. 하지만 여기에 자유롭게 제한을 걸 수 있습니다. 예를 들어 기프 게임을 하는 도중 포텐셜에 대해서 무효화를 시도하는 것은 3번으로 제한할 수 있습니다.
- 포텐셜을 사용하는 원칙은 간단합니다. 만약 포텐셜을 사용할 때, 상대방이 이를 저지하고 싶다면 다른 게임을 이용할 수 있습니다. 내가 다른 게임에서 승리 하거나 (적어도 비겼다면) 포텐셜을 사용할 수 있습니다. 만약 상대방이 승리했다면, 사용하려고 했던 행동은 무효가 되고, 해당 포텐셜 일반 말에서 떼어내 게임에서 완전히 제거합니다.
팁: 이 규칙에 적용하려면, 가위바위보와 같이 직관적이고 짧은 게임이 좋습니다. (때때로 운이 들어간..) 포텐셜을 사용할 때마다, 빠른 게임을 플레이합니다. 이겼다면, 포텐셜을 사용할 수 있습니다. 졌다면, 저런! 이런 방식을 통해 다른 외부 요소가 여러분의 기프 전략에 어떻게 적용되는지 알 수 있는 가장 빠른 방법입니다.
- 포텐셜 행동을 할 때, 만약 상대방이 이를 무효로 만드는데 성공해도, 내 차례는 아직 끝나지 않습니다. 방금 하려고 했던 행동은 더 이상 불가능 하기에 다른 행동을 해야 합니다. 다른 포텐셜을 사용할 수도 있습니다.
- 포텐셜 행동이 저지 되었을 때는, 명확히 어떤 행동이 저지되었으며, 저지되었다면 어떤 포텐셜이 제거되는지 명확히 해야 합니다.

6. 외부 게임에서 선, 후공을 결정하는 것은 항상 행동이 저지 당한(즉 포텐셜을 사용하고자 하는) 플레이어입니다.

7. 5개 포텐셜의 이름들은 전부 기프 프로젝트의 게임들에서 따왔습니다. 포텐셜에 이러한 이름을 붙인 이유는, 궁극의 기프를 게임과 결합할 때, 기프 프로젝트의 다른 게임들과 결합하는 것을 염두에 두었습니다. (예를 들어 제르츠 포텐셜 행동을 막거나 허용할 때 제르츠를 한 라운드만 해볼 수도 있습니다.) 물론 이는 단순히 제안일 뿐, 규칙은 아닙니다. 궁극의 기프는 다른 어떤 2인 게임과도 결합할 수 있으며, 여러분이 어떤 게임을 선호하는지, 어떤 게임을 갖고 있고, 얼마나 많은 시간을 쏟을 수 있는지에 따라 다릅니다. 물론 얼마나 모험심이 넘치냐에 따라도요.

참고: 탐스크 포텐셜은 탐스크라는 게임에서 따왔습니다. 비록 탐스크는 짜르로 대체 되었지만, 포텐셜의 이름은 기존의 것으로 유지했습니다. (해당 게임을 추억하기 위해서요) 기프 프로젝트로 하는 게임 결합을 느끼고 싶다면, 탐스크 포텐셜을 사용할 때 탐스크가 아닌 짜르를 플레이해 보십시오.





Author: Kris Burm
3D: Andreas Resch
Design: Kris Burm, HUCH!

© 2024 HUCH!
Editor: Jens Bischoff
www.hutter-trade.com

Hutter Trade GmbH | Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | GERMANY

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **¡Advertencia!** No conviene para niños menores de 3 años. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.

