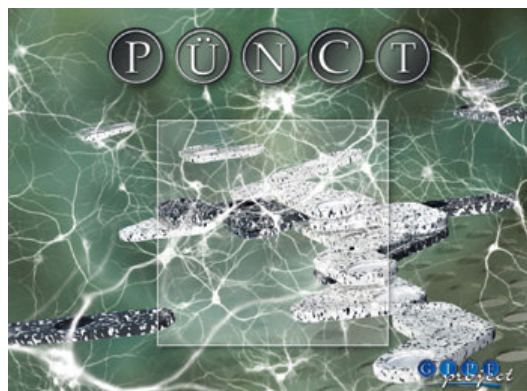


Az elemek összekapcsolásának művészete

A GIPF Project utolsó játéka.

Két játékos részére
bármilyen kortól
akármikor!



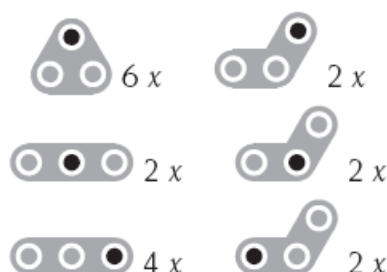
A játék az 5. elemről szól: a lélekről, a legtágabb értelemben! Ami az emberi elme, a tudatos és tudattalan keveréke, az inspiráció isteni szikrái, az alkotás lehetősége. És ezért úgyszintén az értelem, a művészet, a szépség érzése. És végül, de nem utolsósorban, a bátorságé! Az elemek összekapcsolása, a létezés értelmezése, a személyes érintés hozzáadásának merészsége! A PÜNCT ezért a szembenálló oldalak összekapcsolása.

A TARTALOM

- 1 játéktábla
- 18 fehér 3 pöttyös elem
- 18 fekete 3 pöttyös elem
- 1 fehér PÜNCT-elem
- 1 fekete PÜNCT-elem
- szabályok

B AZ ELEMOK

1 Minden játékos megkapja a 18 elemből álló készletét: 6 egyenes elemet, 6 görbe könyokelemet és 6 háromszög elemet. Minden darabon 3 pötty van, ebből egy színezett. A színezett pötty az elsőrendű, úgynevezett PÜNCT-je az elemnek. A másik két pötty alacsonyabb rendű.



2 Továbbá, minden játékosnak van egy PÜNCT eleme, ami egy pötty magában. Nem eleme a játéknak, de használható arra, hogy jobban lásd a mozgásodat a táblán.



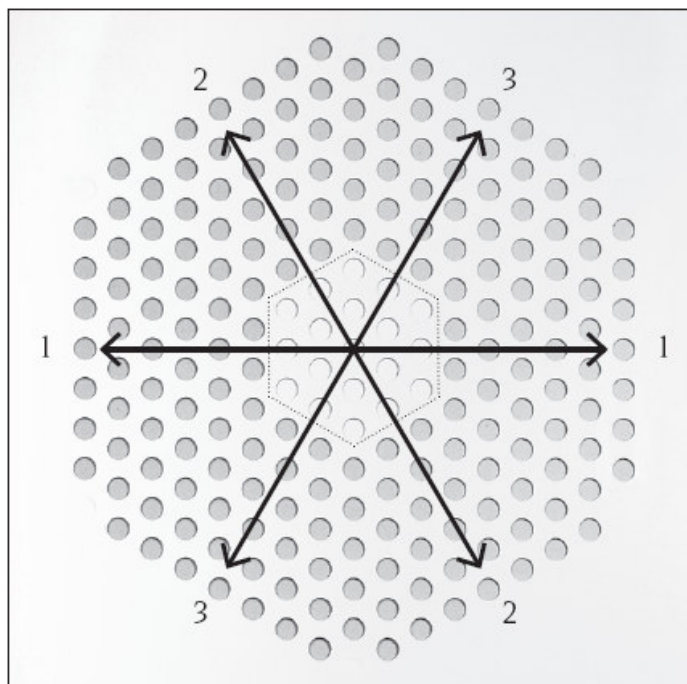
C ELŐKÉSZÜLETEK

1. Rakd a táblát a két játékos közé úgy, hogy a hosszabb oldala (betűvel jelzett sorok) az egyik játékostól a másikig érjen.
2. Sorsoljátok ki a színeket. A fehér kezd.
3. Rakd az elemeidet magad elé az asztalra. Az ellenfél mindig láthatja, hogy mi maradt még előtted.

1 Alapjáték

A CÉL

Kösd össze a tábla két szemközti oldalát. Ezt úgy teheted meg, hogy elfoglalod sorra a helyeket, amik egyik oldalról a másikhoz vezetnek. (1. ábra)



1. ábra: szemközti oldalakat 3 különböző irányból tudsz összekötni

B LÉPEGETÉS

Minden körben két választásod van: vagy új elemet raksz a táblára (1), vagy lépsz egyel, ami már a táblán van. Ha a lépést választod, további két lehetőség van: vagy egy helyről a másikra mozdulsz (2), vagy más elemek tetejére pakolsz (3).

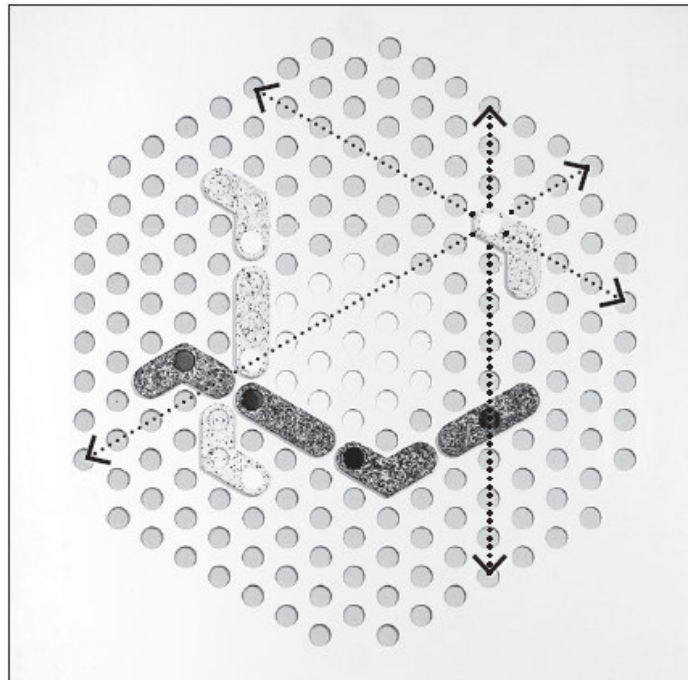
1/Új elem hozzáadása

1. Válassz egy elemet a készletedből és tedd a táblára. Az elemnek minden pöttye egy-egy helyet kell, hogy elfedjen. Ez azt jelenti, hogy egy elem mindig 3 helyet fog elfoglalni.
2. A kezdő játékos nem teheti le első elemét a középső hatszög területére. Ez a megszorítás csak a kezdőjátékos első lépésére vonatkozik. A folytatásban akárki akárhova pakolhat. (nézd meg az 1. ábrát megint: a középső hatszög területe fehér)
3. Új elem mindig csak az első szintre kerülhet – vagyis a tábláéra. Új elemet sosem tehetünk már játékban levő tetejére.

2/mozgás egy elemmel

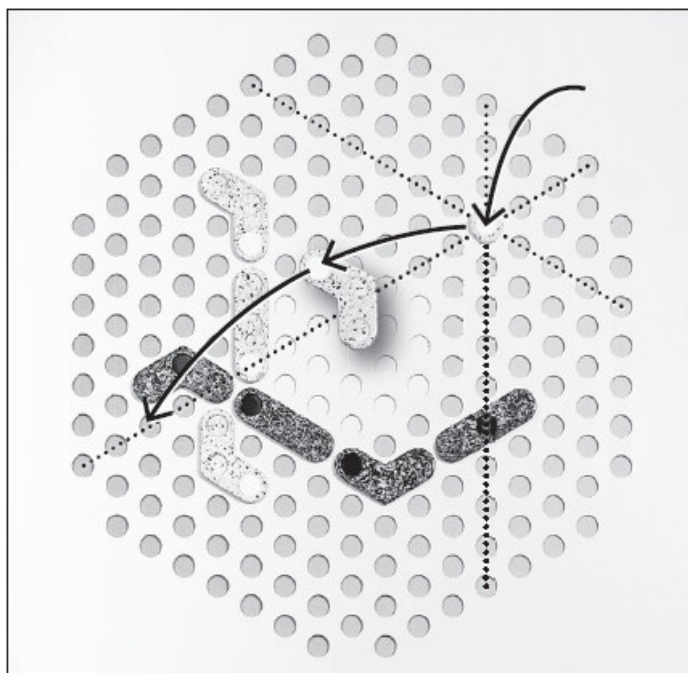
1. Csak saját színű elemmel léphetsz.

2. Egy elem mozgatásához annak a $\text{P}\text{U}\text{N}\text{C}\text{T}$ -jét használod (tudod, a színezett pöttyöt), hogy lásd, merre tud lépni. A $\text{P}\text{U}\text{N}\text{C}\text{T}$ **csak egyenes vonalban** mozdulhat. Atléphetsz bármennyi helyen, bármelyik elemen, a középső hatszögből akár ki vagy be. (Lásd a 2a ábrát.)



2a ábra: a nyilak mutatják, hogy merre tud lépni

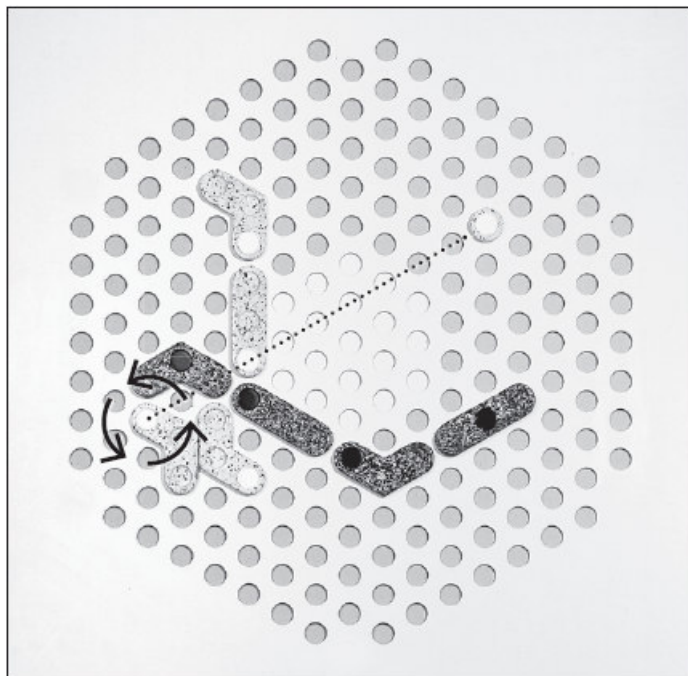
3. A $\text{P}\text{U}\text{N}\text{C}\text{T}$ elem! **Hasznos lehet a játék megtanulásában.** Vedd fel az elemet, amivel mozogni akarsz a körödben és tedd le a helyére a $\text{P}\text{U}\text{N}\text{C}\text{T}$ elemet (vagyis tedd a jelzőt arra a helyre, ahol az elemed $\text{P}\text{U}\text{N}\text{C}\text{T}$ -je volt). A jelző most már egy fix pontja a táblának, ami lehetővé teszi, hogy bármikor ellenőrizd, honnan jöttél és melyik irányba lehet mozognod. (2b ábra)



2b ábra: vedd fel az elemet, amit mozgatni akarsz, tedd a $\text{P}\text{U}\text{N}\text{C}\text{T}$ -jének helyére a jelzőt, majd mozgathatod az elemet bármelyik egyenes mentén

Megjegyzés: a **PÜNCTI** elem nem maradhat a táblán és nem lehet része az összekapcsolásnak sem. Minden alkalommal vissza kell vened, ha befejezted a lépésedet.

4. Az elem mozgatása után (mielőtt letennéd a táblára) akár forgathatod is. **Forgatás közben a PÜNCTI-je ugyanazon a ponton marad!** Más szavakkal, a két alsóbbrendű pötty foroghat és a **PÜNCTI** tengely körül. (2c ábra)



2c ábra: mielőtt visszarakod az mozgatott elemet a táblára, forgathatod a **PÜNCTI** tengelye körül

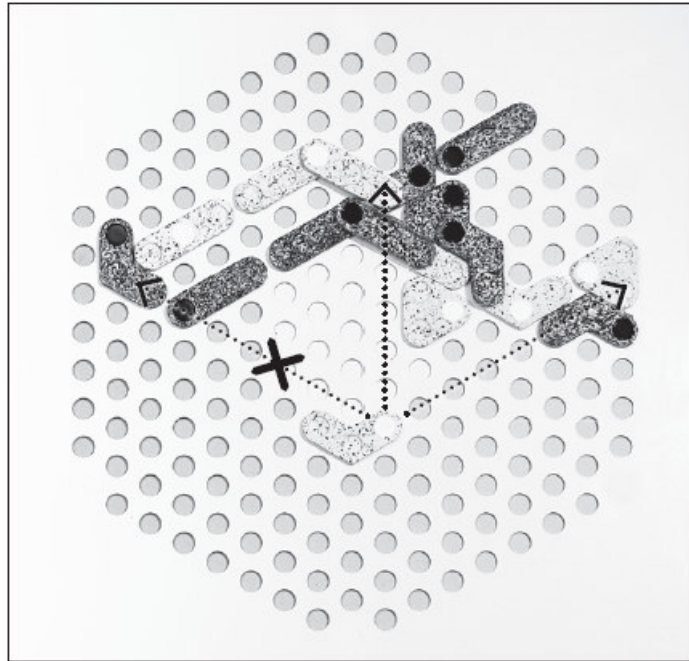
5. Egy elem mozgatása és forgatása egy körnek számít, de nem kötelező mindkettőt végrehajtani. Forgathatod lépés nélkül (vagy léphetsz forgatás nélkül), az is egy körnek számít.
6. Léphetsz egy elemmel a tábla széléig, de ott csak úgy forgathatod, hogy a két alsóbbrendű pötty is a táblán maradjon.

3/Ugrás más elemek tetejére

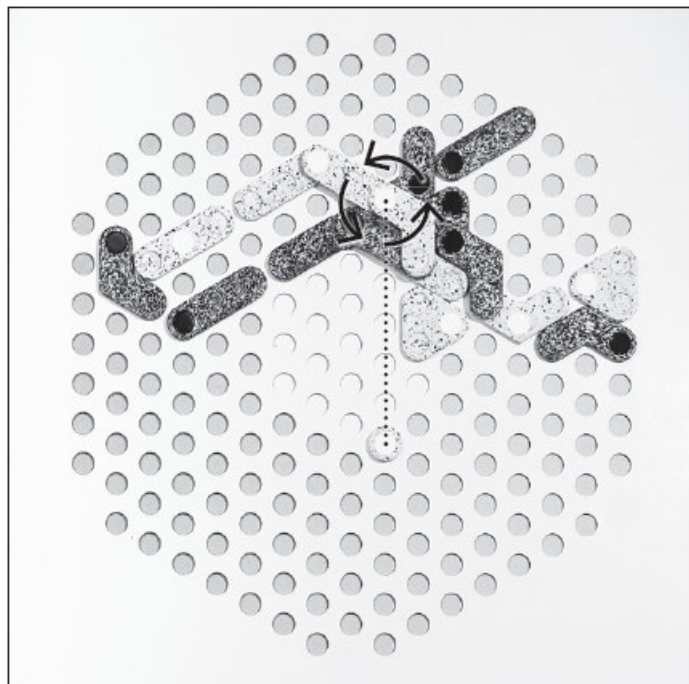
Hogy másik elemek tetejére ugorhass, az előbbieken leírtak alapján kell mozognod: lépj a **PÜNCTI**-je mentén **egyenesen** addig, amíg el nem éred az eleme(ke)t, amire ugrani akarsz.

Néhány további szabály:

1. Az elem **PÜNCTI**-je csak saját elemre kerülhet (az nem számít, hogy **PÜNCTI**-re rakod vagy alsóbbrendű pöttyre). (3a ábra)
2. Ez azt jelenti, hogy a **PÜNCTI**-öd sosem végezheti az ellenfél elemén, de az alsóbbrendű pöttyeid igen! Lépés után – ebben az esetben a **PÜNCTI** ugrása valamelyik saját elemre – foroghatsz is. Ebben az esetben az alsóbbrendű pöttyök kerülhetnek akár saját vagy ellenfél elemére is. (3b ábra)
3. Amikor más elemek tetején landolsz, blokkolod az eltakart pöttyöket (az ellenfélét, de akár a sajátodat is!). A blokkoláshoz legalább egy pöttyöt takarni kell. Az elem nem léphet és nem foroghat amíg egy pöttye is blokkolás alatt áll.
4. Csak akkor ugorhatsz fel egy másik elemre, ha van elég hely a sajátod **PÜNCTI**-jének és pöttyeinek is **ugyanazon a szinten**. Egy elem mindig 3 pöttyre kerül, hacsak nem hidat építesz belőle. (lásd 4/Hídépítés)



3a ábra: a nyilak mutatják, hogy melyik elemkre ugorhatsz fel a jelölt elemmel. Nem léphetsz a baloldali elemre, mert akkor az ellenfél elemére kerülne a **●●●●●**-öd.



3b ábra: forgatható az elemet mielőtt ráteszed a többiek tetejére

5. A szintek magassága korlátlan lehet. Az elemek ugorhatnak 2 vagy több szint magasságot is, bármelyik szintről bármelyik másikra, fel vagy le. Például egy elem, ami a többiek tetején van, bármikor visszaléphet akár a tábla szintjére is.
6. A legfelső elemeknek mindig elsőbbsége van. Ez azt jelenti, hogy bármikor elvágható az ellenfél kapcsolatát azzal, hogy ráugrasz.

Emlékeztető: csak a már táblán levő elemek ugrálhatnak!

4/Hídépítés

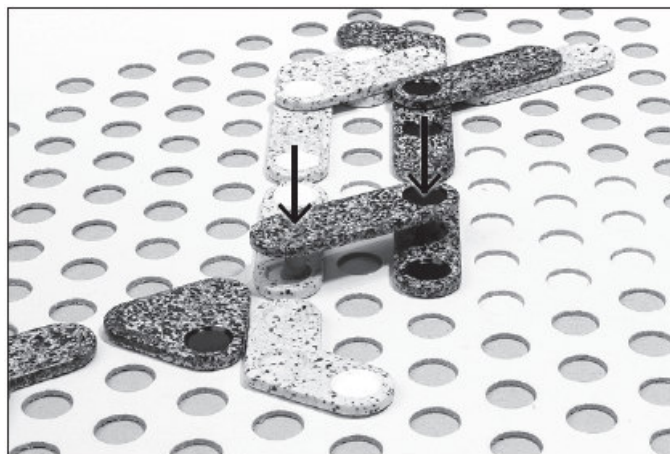
1. Használhatsz egy elemet arra is, hogy áthidalj egy lukat. Az egyenes és görbe könyökelemeknek két vége van. Ezen elemek végei két másik elemre is kerülhetnek, akár egy híd, hiszen a középső pöttyüket nem szükséges alátámasztani ahhoz, hogy stabilan álljanak. (4. ábra)
2. A háromszög elemnek nincs igazán vége, így hídépítésre alkalmatlan, mindig 3 másik pöttyre kell tenni.
3. Az elemek mindig stabil, vízszintes helyzetben kell, hogy legyenek, tehát az elem két végét mindig ugyanazon a szinten levő másikkal tartják.

Megjegyzés: mindig csak az elem közepén levő pöttyből lehet híd; nem hagyhatod egyik végét sem alátámasztás nélkül.

4. Egy másik elemmel takart pötty mindig blokkolt. Ez ugyanúgy érvényes arra a helyre, ami fölé híd épült (vagyis a híd közepe alatti hely). Az elem, ami a híd alatt van, nem mozdítható, még akkor sem, ha úgy lehetne felvenni, hogy a többiek helyzetét nem zavarjuk.

Megjegyzés: ha üres hely van a híd alatt, az úgyszintén blokkolt, nem lehet még alácsúsztatni se semmit.

Emlékeztető: hídépítéskor más elemekre kell lépned. Ezt csak már eleve a táblán levő elemmel követheted el. Annak PÜNCTI-je csak egyenes vonalban mozoghat és csak saját elemre kerülhet!



4 ábra: akár egyenes akár görbe könyökelemmel ugrasz, az elemed végei két másik, azonos szinten levő pöttyre támaszkodnak, hogy stabilan állhass

(Nagyon ritka esetben megtörténhet, hogy egy görbe könyökelemmel egy másik könyökre ugrasz 180°-os elforgatással. Ebben az esetben úgy csináltál hidat, hogy csak egy elemre léptél.)

C A JÁTÉK VÉGE

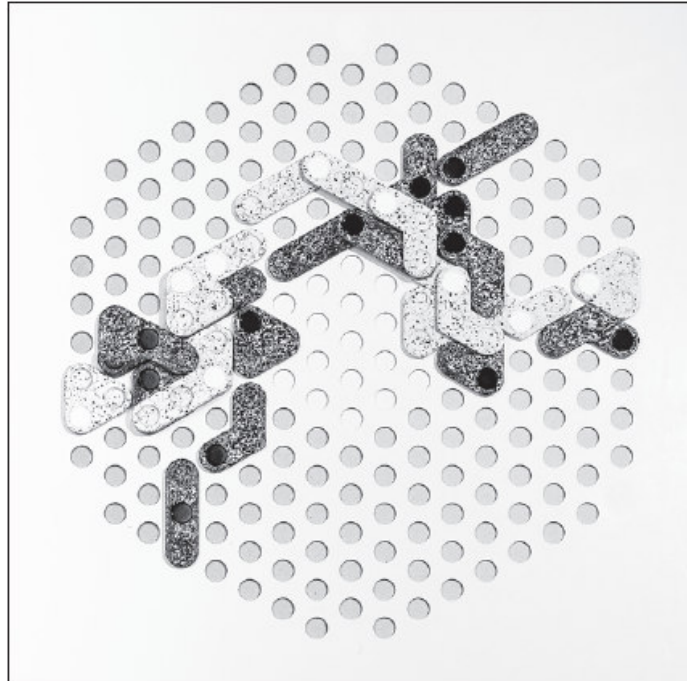
A játék végétér, amint egyik játékosnak sikerül két szemközti oldalt összekapcsolni. Akinek először sikerül, az a győztes. Felülről ellenőrizték a táblát, hogy a kapcsolat tényleg összefüggő-e. (5. ábra)

Ez azt jelenti, hogy:

- Minden egyes pötty látható felülről, ami a kapcsolatban számít
- A pöttyök kapcsolódnak ha egymás mellett vannak, az nem lényeges, hogy hányadik szinten
- A kapcsolódás az egyik oldal bármelyik helyétől indulhat a szemközti oldal bármelyik helyéig

- A kapcsolat szempontjából nincs különbség a PÜNCT és az alsóbbrendű pöttyök között. Mindegyik ugyanahhoz a színhez tartozik, tehát mindegyik számít.

Ha letetted az utolsó elemet is a táblára és se te, se az ellenfeled nem tudott kapcsolódni szemközti oldallal, a játék döntetlennel végződik. Ez a legmegfelelőbb pillanat arra, hogy kipróbáljátok a játék **standard változatát**.



5. ábra: fehér győzött

Fontos megjegyzés: egy elem a másik tetején fontos információkat rejtethet.

A PÜNCT nem memóriajáték, tehát bármikor felfedhatsz egy elemet, hogy alánézz, mi a helyzet. De hogy elkerüljétek a vitát arról, hogy a felemelt elemek éppen honnan származnak, ezért egyszerre csak egyet vehetsz föl.

2 Standardjáték

A teljes játék! Az alapjátékhoz képest két különbség van:

1/Új elem hozzáadása

Az alapjátékban az első játékos nem teheti le első elemét a középső hatszög területére. Ez a megszorítás innentől **minden új elem** játékba kerülésére érvényes. Egy új elemet sosem lehet rögtön a központi hatszög területén belül letenni, még részlegesen sem; csak az azt körülvevő játéktérre helyezhető. Csak a már játékban levő elemek léphetnek be (és ki) a hatszögbe!

2/A cél

Most már kétféleképpen is megnyerhető a játék. Az első marad az alapjáték szerinti: kapcsolj össze két szemközti oldalt. A másik egyfajta döntetlen-gátló. Ha egyik játékosnak sem sikerült összekapcsolni két szemközti oldalt, a játék akkor végződik, amikor az utolsó elem is táblára került. Mindenki megszámolja hogy hány helyet fedett le a központi hatszög területén (vagyis számold meg felülről hány pöttyön van a saját színed). Aki többet takar, az nyert.

Ha mindketten ugyanannyi pöttyöt számoltok, akkor mégis döntetlen.

Amikor elkezdesz játszani a PÜNCT-tel, ez a cél nagyon ritkán hoz győzelmet. Valójában a leggyakrabban az fog előfordulni, hogy egy elem sem kerül a központi hatszögbe egész játék alatt. De nem számít! Ahogy megismered a játékot, egyre inkább megtanulod, hogy néha drasztikusan változtatnod kell a stratégiádon, és figyelned arra, hogy az elemeidből jusson a közepére is.

Gyakran feltett kérdések:

1. Lehet olyan elemmel hidat építeni, aminek a PÜNCT-je a közepén van? Úgy értem, lehet-e olyan elemmel lépni, aminek PÜNCT van a közepén, és úgy, hogy saját színre lépek, de alacsonyabb szintre?

Igen, lehet. Az általános szabály: mindig az számít, amit felülről láatsz. Ez érvényes az összekapcsolásra, és az elemek egymásra pakolására is. Tehát lehet hidat építeni PÜNCT középpontú egyenes vagy könyök elemmel mindaddig, amíg az saját helyet köt össze (nem számít, hogy másik elem PÜNCT-je, vagy alsóbbrendű pöttye van rajta)

2. Ki nyer, ha a játékos, aki befejezi az összekapcsolást, egyben az ellenfeléét is elvégzi? Például feketénk úgy blokkolja a fehér kapcsolatot, hogy rajta van. A körében a fehéret blokkoló felső elemét használva hozza létre a saját kapcsolatát, de ezzel feloldja a fehér blokkolását. Most mindkét játékosnak megvan a kapcsolata, döntetlen lesz a játék? Vagy mivel fekete köre volt, ő győzött?

Mint ahogy a GIPF és a YINSH esetében is, az a játékos nyert, aki a helyzetet előidézte. A fenti példában a fekete győzött.

3. Mi történik ha a játékosok elkezdik ismételni a lépéseiket?

Onnantól számítva, döntetlen.

Jó szórakozást!

További információk:

<http://www.gipf.com>

e-mail: donco@gipf.com

Don & Co NV

Van Den Nestlei 7, bus 6

2018 Antwerpen, Belgium

fordította: szoffi

csokazsofi@yahoo.com