



L'art de relier les éléments.

Sixième et dernier jeu du Projet GIPF.

Pour 2 joueurs de tous âges et de tout temps !

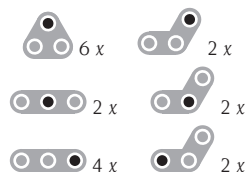
Ce jeu s'inspire du cinquième élément : l'esprit, dans son sens le plus large ! C'est-à-dire la pensée humaine, le mélange du conscient et de l'inconscient, les étincelles divines d'inspiration, le potentiel créateur. Il s'agit donc aussi de l'essence de la signification, l'essence de l'art, l'essence de la beauté. Et aussi – il ne faut pas l'oublier – le courage ! Relier les éléments, interpréter tout ce qui existe, oser ajouter une touche personnelle... Voilà pourquoi PÜNCT est un jeu où il faut relier des côtés opposés.

A CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 18 pièces blanches avec 3 points
- 18 pièces noires avec 3 points
- 1 pièce PÜNCT blanche
- 1 pièce PÜNCT noire
- ce livret de règles

B LES PIÈCES

1. Chaque joueur dispose un ensemble de 18 pièces : 6 pièces droites, 6 pièces à angle et 6 pièces triangulaires. Chaque pièce présente 3 points dont l'un est coloré. Le point coloré est le point principal ; c'est le « PÜNCT » de la pièce. Les 2 autres points sont les points mineurs.



2. De plus, chaque joueur détient une « pièce-PÜNCT ». Il s'agit d'une pièce ronde qui ne présente qu'un point. La pièce-PÜNCT ne fait partie d'aucun ensemble, mais vous pouvez l'utiliser à titre de marqueur pour visualiser les mouvements possibles de la pièce que vous voulez déplacer.



C PRÉPARATION

1. Déposez le plateau entre les joueurs de façon à ce que son côté long (celui dont les lignes sont identifiées avec des lettres) aille d'un joueur à l'autre.
2. Tirez les couleurs au sort. Blanc commence.
3. Déposez vos pièces devant vous, sur la table. Votre adversaire doit être en mesure de voir, à tout moment, quelles sont les pièces qu'il vous reste encore à jouer.

1 | Le jeu de base

A BUT DU JEU

Vous devez relier deux côtés opposés du plateau. Pour ce faire, vous devez occuper une série d'espaces adjacents qui mènent d'un côté à l'autre du plateau. (Voir illustration 1.)

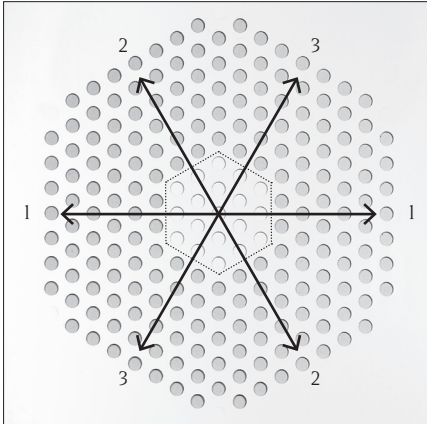


Illustration 1 : vous pouvez relier des côtés opposés dans 3 directions différentes.

B JOUER UN COUP

À votre tour, deux possibilités s'offrent tout d'abord à vous : vous pouvez soit mettre une nouvelle pièce en jeu (1), soit déplacer une pièce qui se trouve déjà sur le plateau. Si vous déplacez une pièce, deux nouvelles possibilités s'offrent à vous : vous pouvez soit déplacer la pièce jusqu'à un autre endroit sur le plateau (2), soit la déposer sur d'autres pièces (3).

1/ AJOUTER UNE PIÈCE

1. Choisissez une pièce de votre ensemble et déposez-la sur le plateau. Une pièce doit toujours être placée de façon telle que chacun de ses points recouvre un espace. Ainsi, une pièce occupera toujours 3 espaces.
2. Le joueur qui joue en premier ne peut pas déposer sa première pièce dans l'hexagone au centre du plateau. Cette restriction n'est valable que pour le premier tour du premier joueur. Pour le reste de la partie, les deux joueurs peuvent déposer de nouvelles pièces n'importe où sur le plateau, même dans l'hexagone central.

(Voir illustration 1 : la zone avec les espaces blanches est l'hexagone central.)

3. Une pièce doit toujours entrer en jeu au premier niveau, c'est-à-dire le niveau du plateau. Vous ne pouvez pas déposer une nouvelle pièce sur d'autres pièces déjà en jeu.

2/ DÉPLACER UNE PIÈCE

1. Vous ne pouvez déplacer que des pièces de votre propre couleur.
2. Pour déplacer une pièce, vous devez utiliser son PÜNCT (son point coloré) pour voir dans quelles directions vous pouvez la déplacer. Le PÜNCT doit toujours se déplacer **en ligne droite**. Vous pouvez lui faire franchir n'importe quel nombre d'espaces, le faire passer par-dessus d'autres pièces et le faire entrer et sortir de l'hexagone central. (Voir illustration 2a.)

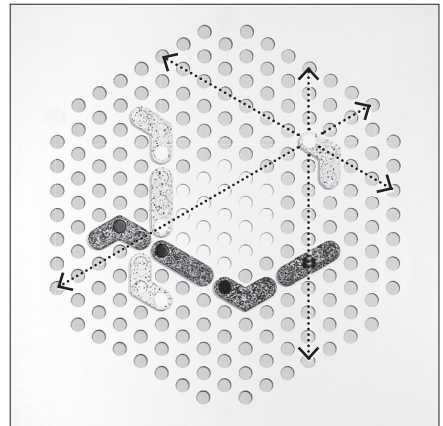


Illustration 2a : les flèches indiquent dans quelles directions la pièce peut être déplacée.

3. **La pièce-PÜNCT ! L'utilisation de cette pièce (le marqueur rond) peut s'avérer très utile pour apprendre à jouer à PÜNCT.** À votre tour, prenez la pièce que vous désirez déplacer et déposez la pièce-PÜNCT à sa place (en déposant le marqueur sur l'espace qu'occupait le PÜNCT de la pièce). Le marqueur devient alors un point fixe sur le plateau. Ainsi, vous pouvez toujours voir d'où vient votre pièce et le long de quelles lignes elle peut se déplacer. (Voir illustration 2b.)
Remarque : la pièce-PÜNCT ne peut pas demeurer sur le plateau et ne peut faire partie d'aucune connexion. Vous devez la reprendre une fois votre déplacement complété.

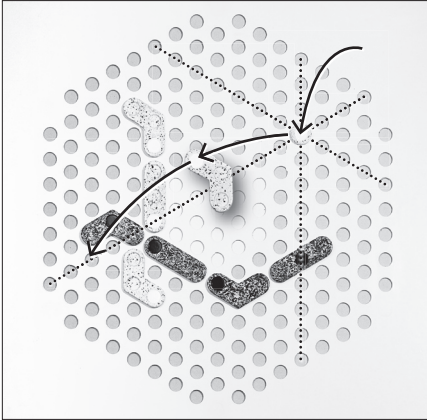


Illustration 2b : prenez la pièce que vous voulez déplacer et remplacez son PÜNCT par votre marqueur. Déplacez ensuite votre pièce en ligne droite.

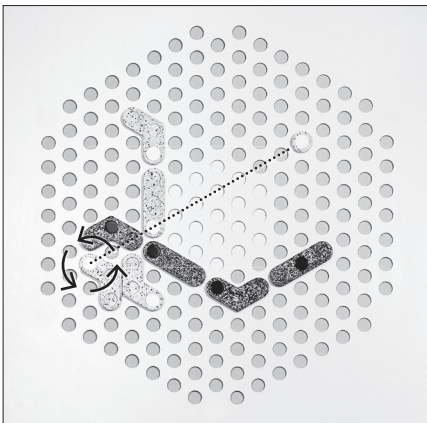


Illustration 2c : avant de déposer à nouveau pivoter en utilisant son PÜNCT comme axe de rotation. la pièce sur le plateau, vous pouvez la faire.

4. Après avoir déplacé une pièce (avant de la déposer à nouveau sur le plateau), vous pouvez la faire pivoter. **Durant la rotation d'une pièce, le PÜNCT doit toujours demeurer sur le même espace !** En d'autres termes, les deux points mineurs peuvent pivoter autour du PÜNCT, qui devient ainsi l'axe de rotation. (Voir illustration 2c.)
5. Déplacer une pièce et la faire pivoter constituent un tour de jeu, mais rien ne vous oblige à effectuer les deux actions. Vous pouvez faire pivoter une pièce sans la déplacer (ou la déplacer sans la faire pivoter), mais cette action unique consti-

tue tout de même un tour de jeu complet.

6. Vous pouvez déplacer une pièce jusqu'au périmètre du plateau, mais vous devez toujours la faire pivoter de façon à ce que les deux points mineurs demeurent en jeu.

3/ SAUTER SUR D'AUTRES PIÈCES

Afin de sauter sur d'autres pièces, vous devez tout d'abord déplacer votre pièce de la façon décrite plus haut : déplacez son PÜNCT **en ligne droite** jusqu'à la pièce sur laquelle vous voulez le déposer.

De plus, les règles suivantes doivent être respectées :

1. Le PÜNCT de la pièce doit toujours se trouver **sur l'une de vos propres pièces** (peu importe si vous le déposez sur un PÜNCT ou sur un point mineur). (Voir illustration 3a.)
2. Mais si un PÜNCT ne peut jamais atterrir sur une pièce adverse, les points mineurs le peuvent ! Après le déplacement d'une pièce — après avoir déposé son PÜNCT sur l'une de vos pièces — vous pouvez la faire pivoter. Ce faisant, vous pouvez déposer ses points mineurs autant sur vos propres pièces que sur celles de votre adversaire. (Voir illustration 3b.)
3. Lorsqu'une pièce saute sur d'autres pièces, elle bloque les points qu'elle recouvre (les points de l'adversaire, mais aussi les vôtres !). Il suffit de recouvrir un seul point d'une pièce pour l'immobiliser. Cette pièce ne peut être ni déplacée, ni tournée tant qu'un de ses points demeure recouvert.
4. Une pièce ne peut sauter sur d'autres pièces que s'il s'y trouve suffisamment d'espace, sur un même niveau, pour son PÜNCT et ses deux points mineurs. Une pièce doit toujours reposer sur 3 points, sauf si vous l'utilisez pour faire un pont. (Voir 4/ Faire un pont.)
5. Les niveaux ne sont pas limités. Une pièce peut sauter un ou plusieurs niveaux plus haut, et peut sauter de n'importe quel niveau vers n'importe quel autre niveau, vers le haut ou vers le bas. Par exemple, une pièce qui a été déposée sur d'autres pièces, peu importe à quel niveau, pourra toujours retourner au niveau du plateau.
6. Les pièces sur le dessus ont toujours priorité. Il vous est ainsi possible de couper la connexion de l'adversaire en sautant sur ses pièces.

Rappel : seule une pièce qui se trouve déjà en jeu peut sauter sur d'autres pièces !

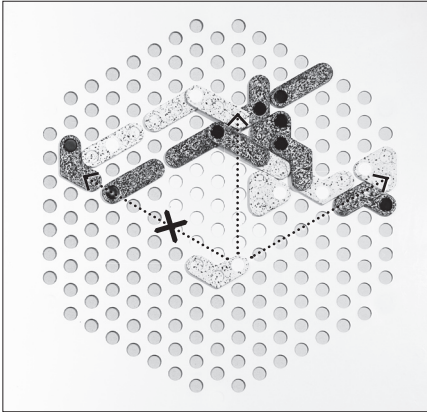


Illustration 3a : les flèches indiquent sur quelles pièces la pièce indiquée peut sauter. Notez bien que la pièce ne peut pas sauter sur les pièces à gauche, puisqu'il vous est interdit de déposer le PÜNCT de l'une de vos pièces sur une pièce adverse.

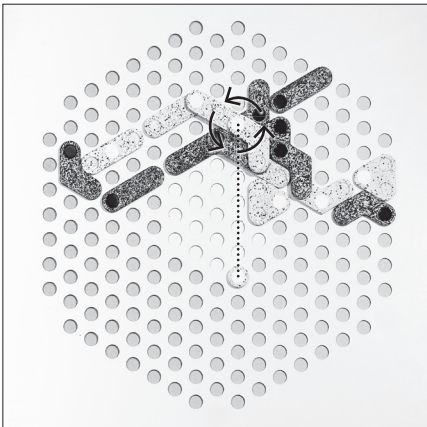


Illustration 3b : vous pouvez faire pivoter la pièce avant de la déposer sur les autres pièces.

4/ FAIRE UN PONT

1. Vous pouvez utiliser une pièce pour faire un pont. Les pièces droites et les pièces à angle ont chacune 2 extrémités clairement définies. Si les points aux extrémités d'une pièce droite ou à angle sont déposés sur 2 pièces différentes, la pié-

ce déposée forme un pont puisque le point au milieu n'a pas besoin d'être soutenu pour que la pièce se trouve dans une position horizontale stable. (Voir illustration 4.)

2. Une pièce triangulaire n'a pas d'extrémités clairement définies, et ne peut donc pas être utilisée pour faire un pont. Une pièce triangulaire doit toujours être déposée sur 3 points.
3. Une pièce doit toujours se trouver dans une position horizontale stable, ce qui veut dire que ses deux extrémités doivent être soutenues par deux pièces qui se trouvent au même niveau.
4. Un point recouvert par le point d'une autre pièce est bloqué. Ceci est également valable pour un point sous un pont (sous le milieu d'un pont). La pièce dont le point est ainsi bloqué ne peut pas être déplacée, même s'il est possible de la prendre sans affecter la position des autres pièces.

Remarque : vous ne pouvez utiliser que le point central d'une pièce pour faire un pont; vous ne pouvez pas le faire avec un point non soutenu à l'une des extrémités.

Remarque : s'il se trouve un espace vide sous un pont, cet espace est bloqué. Il n'est pas permis de glisser une pièce sous un pont.

Rappel : pour faire un pont, une pièce doit sauter sur d'autres pièces. Ceci signifie que vous ne pouvez le faire qu'avec une pièce déjà en jeu. Son PÜNCT doit toujours être déplacé en ligne droite et atterrir sur l'une de vos propres pièces !

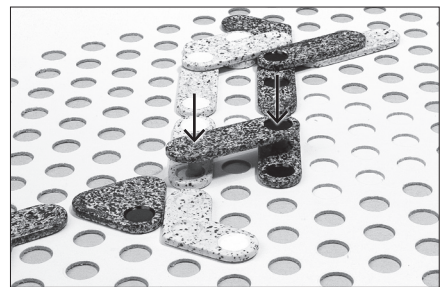


Illustration 4 : lorsqu'une pièce droite ou une pièce à angle saute sur d'autres pièces, il suffit de déposer les points des 2 extrémités sur 2 autres points pour donner à la pièce une position horizontale stable.

(Cas exceptionnel : il se peut qu'une pièce à angle saute sur une autre pièce à angle, avec une rotation de 180°. Dans ce cas, vous faites un pont en sautant sur une seule pièce.)

D FIN DE PARTIE

La partie se termine quand un joueur réussit à relier deux côtés opposés. Le premier joueur qui y parvient gagne. Regardez le plateau du dessus pour voir si une connexion est complète ou non. (Voir illustration 5.)

- Chaque point doit être visible du dessus pour faire partie de la connexion.
- Les points sont connectés s'ils occupent des espaces adjacents, peu importe à quel niveau.
- Une connexion peut s'établir entre n'importe quel espace d'un côté du plateau et n'importe quel espace du côté opposé.
- En ce qui concerne les connexions, il n'y a aucune différence entre un PÜNCT et un point mineur. Les deux font partie de pièces de la même couleur et, par conséquent, les deux sont pris en compte dans la connexion.

Si vous déposez votre dernière pièce sur le plateau et que ni vous, ni votre adversaire n'avez réussi à établir une connexion, la partie est nulle. C'est d'ailleurs une bonne occasion pour commencer à jouer à la **version standard** de PÜNCT.

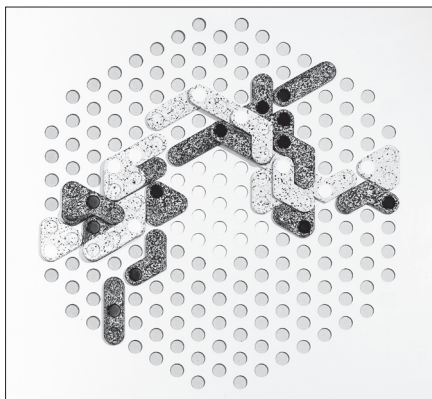


Illustration 5 : Blanc gagne.

Remarque importante : une pièce qui se trouve sur d'autres pièces peut cacher d'importantes informations. Puisque PÜNCT n'est pas un jeu de mémoire, vous pouvez soulever une pièce pour jeter un œil sur les pièces en dessous. Afin d'éviter des conflits quant à l'endroit qu'occupaient les pièces ainsi

soulevées, vous ne pouvez pas prendre plus d'une pièce à la fois.

2 Le jeu standard

Ceci est le jeu complet. Il ne diffère du jeu de base que par deux règles.

1/ AJOUTER UNE PIÈCE

Dans le jeu de base, le premier joueur ne peut pas jouer sa première pièce directement dans l'hexagone central. Cette restriction est maintenant valable pour chaque nouvelle pièce mise en jeu. Une nouvelle pièce ne peut jamais être déposée directement sur l'hexagone central, même partiellement; elle doit d'abord être déposée dans la zone de jeu autour de l'hexagone. Seules les pièces déjà en jeu peuvent être déplacées dans l'hexagone central (et hors de celui-ci).

2/ BUT DU JEU

Il y a maintenant 2 façons de gagner à PÜNCT. La première demeure la même : vous devez relier deux côtés opposés. La deuxième façon de gagner est par bris d'égalité. Si aucun des deux joueurs ne parvient à établir une connexion, la partie se termine lorsque l'un des joueurs dépose sa dernière pièce sur le plateau. Les deux joueurs font alors le décompte des espaces qu'ils contrôlent dans l'hexagone central, c'est-à-dire du nombre de points de leur propre couleur visibles du dessus. Le joueur qui contrôle le plus d'espaces dans l'hexagone central est le gagnant. Si les deux joueurs contrôlent le même nombre d'espaces, la partie est nulle.

Lors de vos premières parties de la version standard de PÜNCT, cette deuxième façon de gagner déterminera rarement l'issue de la partie. En fait, il arrivera souvent qu'aucune pièce ne se retrouvera dans l'hexagone central. Mais cela importe peu ! Au fur et à mesure que votre habileté au jeu s'améliorera, vous verrez qu'il vous est parfois nécessaire de modifier votre stratégie de façon radicale et de vous concentrer sur le déplacement de pièces vers le centre du plateau.

Amusez-vous bien !



Soyez créatifs! Faites preuve d'imagination!

*Voulez-vous jouer à GIPF avec des potentiels
afin de rendre le jeu encore plus surprenant?
Aimeriez-vous combiner les jeux du Projet GIPF?
Que pensez-vous de l'idée de jouer à ZÈRTZ
sur un plateau plus grand?
Les GIPF Sets vous offrent ces possibilités!*

Contenu GIPF Set 1:

6 potentiels TAMSK blancs et 6 noirs

Contenu GIPF Set 2:

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

le GIPF Set 3 est encore à paraître.

Il contiendra

**6 potentiels YINSH blancs et 6 noirs
6 potentiels YINSH blancs et 6 noirs**

Pour plus d'information:

<http://www.gipf.com>

E-mail: donco@gipf.com

Don & Co NV

Van Den Nestlei 7, bus 6

2018 Antwerpen, Belgium