

Z È R T Z

potentiel

est le jeu qui va influencer la stratégie. L'accord que vous passez concerne le nombre de fois où vous pouvez essayer de "neutraliser" l'usage du potentiel de l'adversaire et sous quelles conditions. Par exemple: vous jouez chacun avec 3 potentiels; vous tombez d'accord pour qu'un potentiel de part et d'autre puisse faire l'objet d'une tentative de neutralisation (pas forcément le premier utilisé pour effectuer un saut sauf si cela, aussi, fait partie de l'accord, etc.).

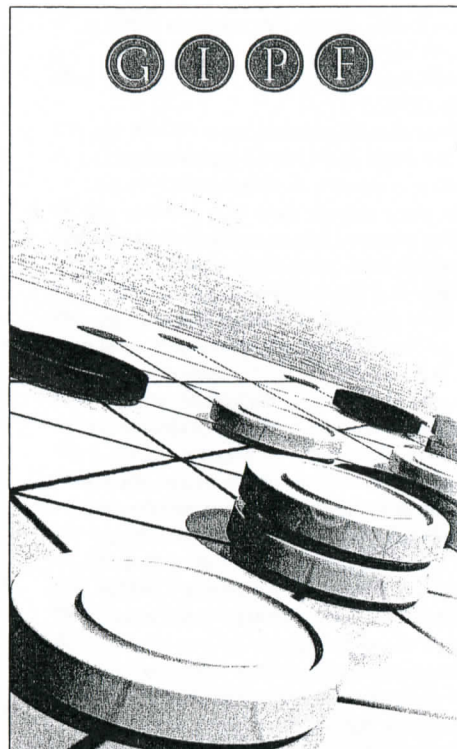
2. Neutraliser un potentiel ZÈRTZ:

L'utilisation du potentiel ZÈRTZ est à l'origine lié au jeu ZÈRTZ. Si vous souhaitez effectuer un saut avec un de vos potentiels, votre adversaire peut essayer de vous en empêcher en vous lançant un défi sur ZÈRTZ: interrompez la partie de GIPF en cours, mettez le plateau de côté et jouez une partie de ZÈRTZ. Si vous gagnez, vous exécutez votre saut; si c'est votre adversaire qui gagne, vous perdez le potentiel que vous aviez l'intention d'utiliser (il disparaît du jeu) et la partie de GIPF reprend.

Remarque: quand vous avez l'intention d'utiliser un potentiel, mais que votre adversaire réussit à le neutraliser, vous n'avez en réalité toujours pas joué, donc votre tour n'est pas terminé. Vous devez effectuer un autre coup - et vous pouvez même essayer à nouveau d'utiliser un potentiel.

3. Jouer à ZÈRTZ pour activer ou neutraliser l'utilisation d'un potentiel ZÈRTZ n'est qu'une suggestion de notre part. Vous pouvez lier n'importe quel jeu ou défi à un potentiel, aussi longtemps que cela est convenu avant de commencer à jouer GIPF. Vous pouvez lancer une pièce en l'air ou faire rouler un dé; vous pouvez aussi proposer une partie d'échecs ou même une autre partie de GIPF (si vous avez un second plateau); vous pouvez jouer au billard ou aux fléchettes, faire la course autour du jardin, organiser la compétition que vous voulez, aussi longtemps que vous savez clairement à la fin si vous pouvez ou non utiliser votre potentiel. Tout dépend de ce que vous avez envie de faire et de combien de temps vous disposez. Si vous préférez terminer la partie de GIPF le jour ou le soir-même, préférez les petits défis; si vous êtes prêts à la faire durer plusieurs jours, semaines, ou même mois... euh, peut-être que notre planète n'est pas assez grande.

Remarque: quel que soit le jeu, celui qui lance le défi doit gagner pour neutraliser l'utilisation du potentiel; un résultat nul n'est pas suffisant.



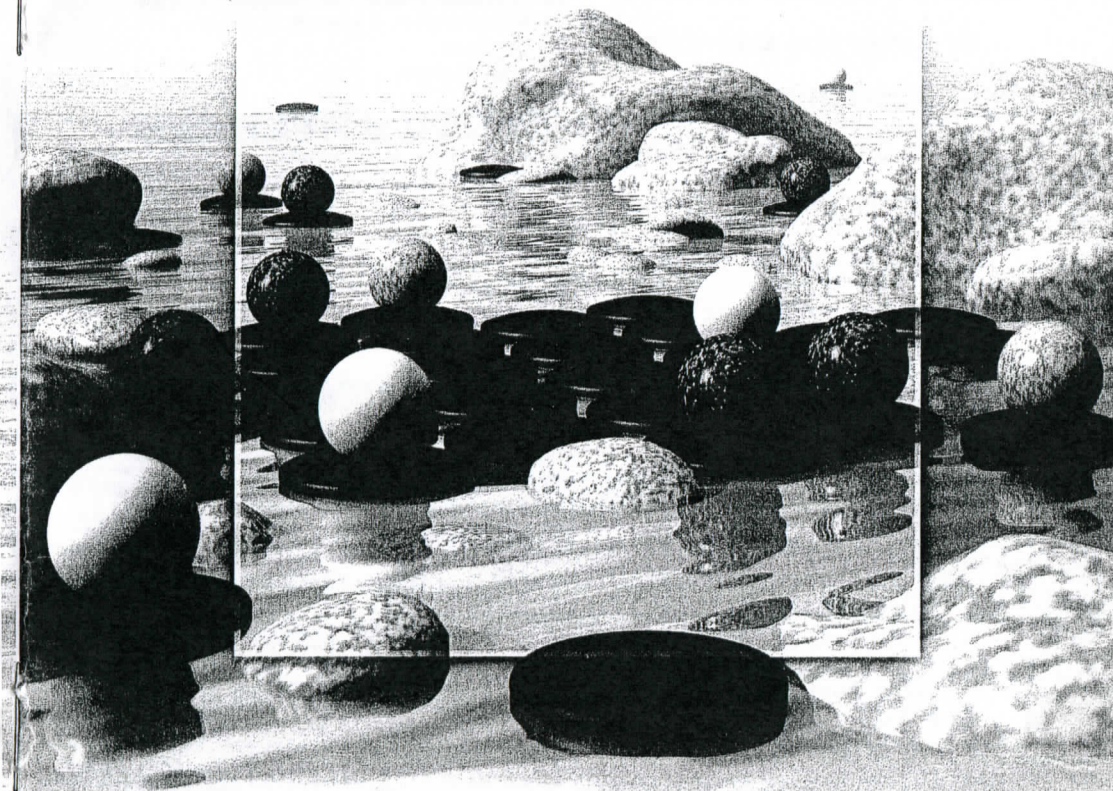
Amusez-vous! Soyez créatifs! Faites preuve d'imagination! Pratiquez GIPF et guettez les potentiels à venir!

Si vous voulez augmenter plus encore les possibilités du jeu GIPF, demandez le **GIPF Set No.1** (item n°49052, contenant 12 potentiels TAMSK), ou contactez Schmidt Spiele pour obtenir des potentiels ZÈRTZ supplémentaires:

Schmidt Spiele + Freizeit GmbH, Ballinstraße 16,
D-12359 Berlin, Allemagne.

<http://www.schmidtspiele.de>
<http://www.gipf.com>
E-mail: info@gipf.com

Z È R T Z



GIPF
project

Z È R T Z

ou l'art de faire des sacrifices !
Le troisième jeu du Projet GIPF. Pour 2 joueurs.

Bizarre... Un plateau qui devient de plus en plus étroit et deux joueurs jouant les mêmes billes...

Au début il faudra vous y habituer, mais ensuite vous découvrirez qu'il y a plusieurs manières de contrôler une partie.

Jouez la bonne bille à la bonne place au bon moment, et vous prendrez le dessus.

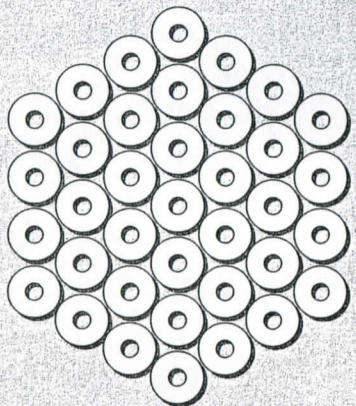


Schéma 1: le plateau de jeu en début de partie.

A CONTENU

- 6 billes blanches, 8 grises et 10 noires
- 37 anneaux
- 1 livret de règles

B BUT DU JEU

Vous devez essayer de capturer:

- soit 2 billes de chaque couleur
- soit 3 billes blanches
- soit 4 billes grises
- soit 5 billes noires

Le vainqueur est le premier joueur à atteindre l'un de ces objectifs.

C MISE EN PLACE

1. Vous avez besoin de 5 billes blanches, 7 grises et 9 noires pour commencer. Ces billes forment la réserve. (Vous disposez d'une bille supplémentaire par couleur pour la version avancée. Cf point G. ci-dessous : REGLES DE COMPETITION.)
2. Formez un plateau de jeu hexagonal en utilisant les 37 anneaux.
3. Tirez au sort pour déterminer qui commence.

D JOUER UN COUP

A votre tour de jeu, deux coups sont possibles:

1. Vous placez une bille sur le plateau puis retirez un anneau.
2. Vous capturez une ou plusieurs billes.

PLACER UNE BILLE ET RETIRER UN ANNEAU

1. A votre tour de jeu, vous commencez par choisir une bille de la réserve. Vous devez ensuite la placer sur le plateau. Vous pouvez choisir n'importe quelle couleur et la placer sur n'importe quel anneau non occupé du plateau.

Important: les billes, aussi bien dans la réserve que sur le plateau, appartiennent aux deux

base. Si vous ajoutez les potentiels ZÈRTZ et les potentiels TAMSK à GIPF, vous devez d'abord introduire les potentiels ZÈRTZ.)

Remarque: les potentiels qui ne sont pas mis en jeu avant que vous ne jouiez vos pièces de base sont perdus, ils disparaissent du jeu.

4. Une pièce chargée peut être poussée par les autres pièces et être capturée comme n'importe quelle autre pièce sur le plateau.
5. Vous n'avez pas à retirer du plateau une pièce chargée quand elle fait partie d'une rangée capturée. Ainsi, comme une pièce GIPF, vous pouvez la laisser à sa place. (Exception: voir le point 6 ci-dessous). Si vous décidez de retirer une de vos pièces chargées, votre pièce de base retourne en réserve mais le potentiel est perdu, il disparaît du jeu sans avoir été utilisé. **Un potentiel ne doit jamais retourner en réserve!**
6. Une rangée constituée de 4 pièces GIPF peut rester sur le plateau (voir les règles de GIPF). Ce n'est pas le cas quand 4 pièces chargées sont alignées, ni quand une ou plusieurs pièces chargées forment une rangée de 4 en combinaison avec seulement des pièces GIPF. Une telle rangée doit être "cassée": vous devez retirer au moins une pièce GIPF ou une pièce chargée.

Très important: les pièces GIPF demeurent les pièces les plus importantes du jeu. Une pièce chargée ne peut être considérée comme valant une pièce GIPF. Vous pouvez perdre tous vos potentiels, mais jamais vous ne pourrez perdre toute vos pièces GIPF.

B UTILISATION DU POUVOIR SPÉCIAL

1. Le potentiel ZÈRTZ a la capacité de sauter par-dessus d'autres pièces. Effectuer un saut compte pour un coup, ce qui signifie que vous jouez un potentiel au lieu de mettre en jeu une pièce de votre réserve.

Remarque: l'utilisation du potentiel TAMSK est soumise à une condition: vous devez pousser une pièce chargée d'un potentiel TAMSK sur le point central pour pouvoir en faire usage. Ce n'est pas le cas avec le potentiel ZÈRTZ. Vous pouvez utiliser le potentiel ZÈRTZ à n'importe quel moment du jeu - ceci, bien sûr, lorsque c'est votre tour.

2. L'utilisation est simple: prenez le potentiel de la pièce de base et effectuez un saut. Ce fai-

sant, vous devez respecter les points suivants:

- Vous devez sauter par-dessus au moins une pièce située sur un point adjacent. Si vous sautez par-dessus plus d'une pièce, elles doivent être alignées en une seule et même rangée.
- Un saut termine toujours sa course sur le premier point non occupé dans la direction du saut (vous ne pouvez sauter par-dessus des points vides).
- Vous pouvez sauter par-dessus vos propres pièces et par-dessus celles de votre adversaire, quel que soit le type de ces pièces (pièces de base, chargées ou pièces GIPF).
- Le potentiel doit demeurer en jeu; vous ne pouvez atterrir sur un rond noir.

Remarque: un saut est un coup en soi, pas un nouveau moyen de capture. Les pièces qui sont sautées demeurent sur le plateau.

3. Le résultat d'un saut issu d'un potentiel est exactement celui qu'aurait eu le jeu d'une pièce de la réserve. En guise d'exemple, le résultat d'un saut peut être la capture de pièces.

4. Le pouvoir spécial d'un potentiel ne peut être utilisé qu'une fois. Comme simple pièce (une fois le saut effectué) elle n'a plus de pouvoir particulier. En conséquence vous ne pouvez pas la laisser sur le plateau si elle fait partie d'une rangée capturée; elle doit être retirée. Le potentiel disparaît du jeu, que ce soit vous ou votre adversaire qui le retiriez du plateau.

Remarque: Il peut arriver, vers la fin de partie, que 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 avez le droit de continuer la partie en utilisant vos potentiels - du moins s'ils sont en position d'être joués. C'est dire que l'utilisation d'un potentiel compte pour un coup à part entière.

Le potentiel ZÈRTZ peut être utilisé qu'on combine ZÈRTZ à GIPF ou pas. Si vous jouez sans ZÈRTZ, vous pouvez utiliser le pouvoir spécial du potentiel comme décrit ci-dessus, sans en savoir plus. Essayez d'abord au moins quelques fois de cette façon avant de commencer à combiner des jeux.

C COMBINAISON AVEC D'AUTRES JEUX

1. Si vous voulez combiner ZÈRTZ à GIPF, vous et votre adversaire devez d'abord parvenir à un accord. GIPF est le jeu que vous jouez, ZÈRTZ

L'UTILISATION DU POTENTIEL ZÈRTZ

ZÈRTZ

a le potentiel de "sauter" !

Les potentiels ZÈRTZ - exactement comme les potentiels TAMSK - sont des pièces que vous pouvez ajouter à GIPF, en particulier quand vous jouez la version de compétition. Nous vous conseillons de ne pas commencer à jouer avec les potentiels jusqu'à ce que vous maîtrisiez les stratégies de base de GIPF. Plus vous avez apprécié GIPF en tant que jeu, plus vous apprécierez d'y introduire des potentiels.

Pour éviter les malentendus, les différentes pièces sont définies comme suit:

- Une **pièce de base** est une pièce simple.
- Une **pièce GIPF** est constituée de 2 pièces de base empilées l'une sur l'autre.
- Un **potentiel** est une pièce supplémentaire qui représente le potentiel ZÈRTZ.
- Une **pièce chargée** est une pièce de base surmontée d'un potentiel ZÈRTZ.

Remarque: c'est le côté comportant la rainure qui forme le dessus de la pièce de base et sur lequel on doit empiler le potentiel!

A UTILISATION GÉNÉRALE

1. Avant de commencer une partie de GIPF, vous et votre adversaire devez vous entendre sur le nombre de potentiels que vous allez utiliser. Vous devriez jouer chacun avec un minimum de 3 potentiels ZÈRTZ. (Si vous voulez savoir comment obtenir des potentiels ZÈRTZ supplémentaires, voyez l'encadré à la fin de ces règles.)
2. Vous devez empiler un potentiel sur une pièce de base avant de l'introduire dans le jeu. Une pièce de base surmontée d'un potentiel est appelée une "pièce chargée" et doit être mise en jeu par un coup normal: vous mettez la pièce sur un rond noir et vous la poussez vers une intersection. Vous ne pouvez pas mettre en jeu un potentiel ZÈRTZ comme étant une pièce séparée.
3. Toutes vos pièces chargées doivent être mises en jeu avant que vous ne commenciez à jouer avec vos pièces de base. Par exemple: si vous jouez avec 3 potentiels, ils doivent être empilés sur les trois premières pièces de base que vous jouez. (Quand vous jouez la version de compétition: mettez d'abord en jeu les pièces GIPF, puis les pièces chargées et ensuite les pièces de

joueurs (c'est-à-dire que ni vous ni votre adversaire n'avez de billes en propre pour jouer).

2. Après avoir placé une bille sur le plateau, vous devez retirer un anneau "libre". Dans ce cas "libre" signifie que l'anneau doit être non occupé et doit être situé sur le bord du plateau. En d'autres termes, il ne doit pas y avoir de bille dessus et vous devez pouvoir l'enlever des bords sans déranger les anneaux restants.

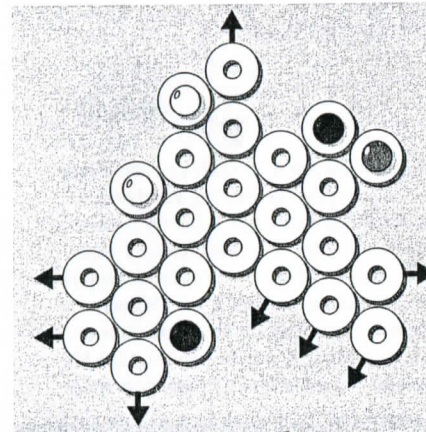


Schéma 2: seuls les anneaux marqués d'une flèche peuvent être retirés.

3. Placer une bille et retirer un anneau constitue un tour. Vous devez faire les deux. Cependant, il peut arriver que vous ne puissiez enlever aucun des anneaux libres sans en déranger d'autres. Dans ce cas, vous ne retirez aucun anneau (votre tour s'arrête après avoir placé la bille.)
- Note:** n'empilez pas les uns sur les autres les anneaux que vous retirez. Mieux vaut les utiliser pour poser les billes que vous avez capturées (voir ci-dessous).

CAPTURER DES BILLES

1. La prise est obligatoire; vous devez capturer si vous le pouvez.
2. Pour capturer une bille, vous devez sauter par-dessus avec une autre bille (comme aux dames). Vous pouvez seulement sauter par-dessus une bille placée sur un anneau adjacent. Vous pouvez sauter dans n'importe quelle direction du moment que l'anneau situé derrière la bille que vous avez l'intention de capturer soit vide.
3. La couleur des billes n'a pas d'importance lors

de la capture: vous pouvez sauter avec une bille par-dessus n'importe quelle autre bille, sans considération de couleur ou de qui, de vous ou de votre adversaire, les a posées sur le plateau.

Exemple: vous posez une bille blanche sur le plateau. Quelques coups plus tard, votre adversaire pose une bille grise juste à côté: Il y a un anneau libre derrière chacune des billes. Vous pouvez sélectionner l'option que vous pensez être la plus avantageuse: sauter avec la bille blanche par-dessus la grise ou l'inverse.

4. Si vous sautez par-dessus une bille et avez la possibilité de sauter par-dessus une seconde bille, vous y êtes alors obligé, quelle que soit la direction du second (ou du troisième) saut.
5. Si vous pouvez capturer différentes quantités de billes (par exemple dans une direction 1 bille et dans une autre 2 billes), vous êtes libre de votre choix.

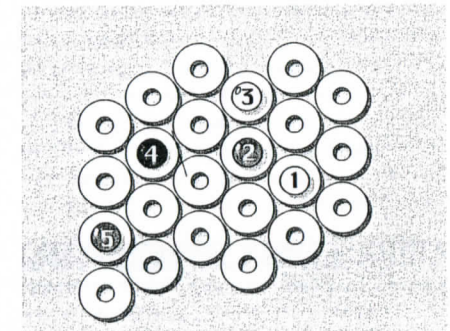


Schéma 3: les flèches indiquent les différentes possibilités de capture.

- 1 → 2 et 3
- 1 → 2, 4 et 5
- 2 → 1
- 3 → 2 et 1

6. Capturer une ou plusieurs billes compte pour un coup plein. En d'autres termes: c'est un tour où vous ne pouvez ni poser une bille, **ni retirer un anneau.**

E ISOLER DES BILLES

1. Si vous arrivez à isoler de la partie principale du plateau un ou plusieurs anneaux, vous pouvez vous attribuer ces anneaux, y compris les billes qu'ils supportent. La plupart du temps il ne s'agira que d'un anneau, donc d'une bille, mais il n'y a aucune limitation. Cette "octroi" doit être

considéré comme une seconde façon de capturer des billes, **mais n'est pas obligatoire.**

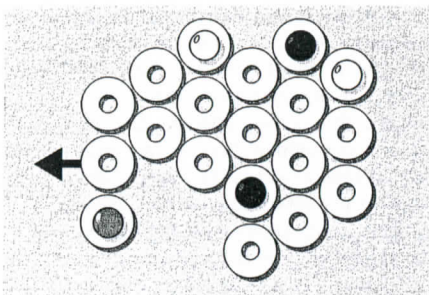


Schéma 4 : si vous retirez l'anneau marqué d'une flèche, vous capturez la bille sur l'anneau isolé.

- La condition pour capturer des billes de cette façon est qu'il n'y ait pas d'anneau libre dans le groupe isolé. Donc, vous pouvez revendiquer un ou plusieurs anneaux soit quand vous placez une bille sur le dernier anneau libre d'un groupe isolé, soit quand vous retirez l'anneau qui fait qu'un groupe d'anneaux occupés se retrouve isolé.

Remarque: vous ne pouvez capturer des billes de cette façon que comme la résultante d'un coup; il ne s'agit pas d'un coup à part entière.

FIN DE LA PARTIE

Comme il est mentionné au début de ces règles: le vainqueur est le premier joueur à obtenir soit 2 billes de chaque couleur, soit 3 billes blanches, soit 4 grises, soit 5 noires.

POINTS PARTICULIERS

- Il peut arriver qu'il n'y ait plus de billes dans la réserve avant que la partie ne soit terminée. Dans ce cas vous devez continuer avec les billes que vous avez capturées. Comme pour les billes de la réserve, vous pouvez choisir de jouer n'importe quelle couleur parmi ces billes capturées - et ce jusqu'à ce qu'un des deux joueurs obtienne une combinaison gagnante de billes.
- Dans l'extrême éventualité (qui n'est pas à exclure) où tous les anneaux seraient occupés avant que l'un des joueurs n'obtienne un jeu gagnant, c'est celui qui effectue le dernier coup qui l'emporte. En fait, il peut revendiquer toutes les anneaux restants, les billes y compris, car cette situation peut être considérée comme un groupe isolé d'anneaux occupés.

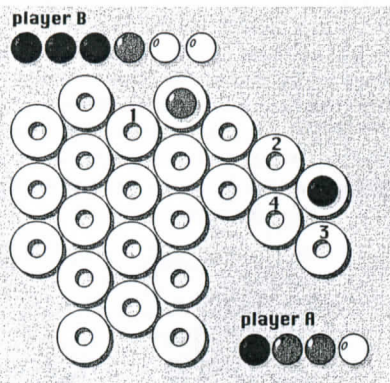


Schéma 5 : un peu de stratégie. Le joueur A pose une bille noire sur l'anneau 1 et retire l'anneau 2. Ce faisant, il force le joueur B à sauter par-dessus (et à capturer) cette bille noire. Comme il s'agit d'une bille noire, le joueur B n'a pas pour autant une combinaison gagnante. C'est de nouveau au joueur A : il pose une bille blanche sur l'anneau 3 et retire le 4. Il capture une bille blanche et une bille noire sur les anneaux isolés et remporte la partie!

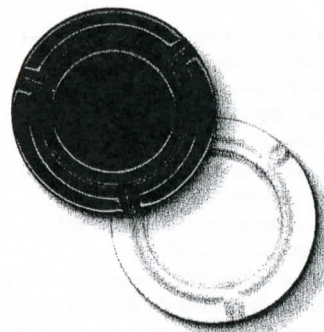
RÈGLES DE COMPÉTITION

- La version tournoi de ZÈRTZ se joue avec les 24 billes : 6 blanches, 8 grises et 10 noires. Les règles demeurent exactement les mêmes, mais pour gagner il faut obtenir soit 3 billes de chaque couleur, soit 4 blanches, soit 5 grises, ou bien 6 billes noires.**
- Si vous sélectionnez une bille d'une certaine couleur de la réserve, vous devez jouer cette bille.
- La prise est obligatoire; vous pouvez obliger l'adversaire à reprendre son dernier coup dans le cas où il n'a pas capturé. (Reprendre un coup inclut de remettre à sa place l'anneau retiré.)
Exemple: vous posez une bille sur le plateau et créez une opportunité de prise. Votre adversaire n'effectue pas la capture; il prend une bille, la place sur le plateau puis retire un anneau. Vous pouvez regarder la nouvelle situation et soit effectuer vous-même la capture, soit obliger votre adversaire à reprendre son coup et à capturer. (Si vous ne demandez pas à votre adversaire de reprendre son coup et si vous ne capturez pas non plus, alors c'est lui qui peut maintenant vous obliger à reprendre votre coup.)

Bon jeu!

Z È R T Z potentiel

En cadeau dans ce jeu:
3 potentiels ZÈRTZ blancs et 3 noirs.



LE PROJET GIPF

Le projet GIPF est une série de 6 jeux. GIPF est le premier et le jeu pivot de cette série; TAMSK est le deuxième, ZÈRTZ le troisième.

Au travers du projet GIPF, nous vous procurerons le moyen de combiner des jeux entre eux - non seulement des jeux du projet lui-même, mais littéralement tous les jeux et types de défis imaginables. Ce système est basé sur l'utilisation de "potentiels". Chaque jeu du Projet GIPF introduira son propre nouveau potentiel.

LES POTENTIELS GIPF

Les potentiels sont des pièces supplémentaires de GIPF avec le "potentiel" d'un coup particulier. Ils vous permettront de transformer GIPF en de nombreuses versions différentes et, en plus, de connecter d'autres jeux à GIPF. L'objectif du projet est d'offrir une large palette de combinaisons qui vous permette de décider vous-même à tout moment quelle version de GIPF vous souhaitez jouer.

Il est très important de comprendre que ces potentiels sont **optionnels**. GIPF, TAMSK et ZÈRTZ sont, avant tout, trois jeux distincts et

devant toujours être considérés comme tels. Ceci dit, si vous souhaitez donner du piquant supplémentaire à GIPF, ou si vous avez envie de combiner plusieurs jeux entre eux, vous pouvez le faire en utilisant les potentiels.

L'utilisation des potentiels dans GIPF ne va pas de soi; c'est une chose avec laquelle il faudra vous familiariser. Vous ne pourrez vous y accoutumer qu'en vous laissant vous-même surprendre par les potentiels de votre adversaire. C'est la méthode dure, soit, mais c'est aussi la plus efficace. Tenez bon quelques parties, et tout d'un coup vous remarquerez comment chaque potentiel transforme GIPF d'une manière radicalement différente.

LE POTENTIEL ZÈRTZ

TAMSK a introduit le potentiel TAMSK, une pièce qui vous permet de disposer d'un coup supplémentaire; maintenant ZÈRTZ introduit le potentiel ZÈRTZ, une pièce qui va vous permettre de "sauter". Les pièces gratuites incluses dans la boîte de ZÈRTZ en sont des exemples. Introduisez-les dans GIPF et vous découvrirez pourquoi on leur donne le nom de "potentiels": vous les mettez en jeu, mais vous ne savez pas si vous allez ou non les utiliser. Ils peuvent être capturés ou neutralisés, parfois vous devrez de vous-même les retirer du plateau - et parfois vous tirerez profit de leur pouvoir spécial... Gardez seulement en tête ceci: aussi longtemps qu'ils demeurent sur le plateau, ils constituent une menace pour votre adversaire. Plus vous ajoutez de potentiels à GIPF, plus vous créez de danger "potentiel" sur le plateau. Vous serez surpris de constater à quel point ils influencent votre stratégie (et celle de votre adversaire)...