

L Y N G K



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

Kris Burm



Utwórz sieć i przejmij kontrolę.

Epilog. Siódma gra projektu GIPF. Dla 2 graczy.

Początkowo projekt GIPF miał obejmować 6 gier. Jednak w pewnym momencie powstał siódmy tytuł – LYNGK, który jest swoistą syntezą wszystkich części.

Gra GIPF stanowi więc epicentrum projektu, podczas gdy LYNGK jest jego ramowym podsumowaniem.

Zasady LYNGK powstały z połączenia elementów mechaniki wszystkich wcześniejszych części.

A ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

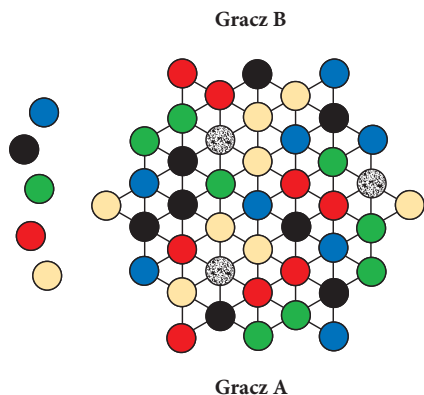
- plansza;
- 3 granitowe piony (GIPF);
- 9 beżowych pionów (TZAAR);
- 9 niebieskich pionów (ZÈRTZ);
- 9 czerwonych pionów (DVONN);
- 9 zielonych pionów (PÜNCT);
- 9 czarnych pionów (YINSH);
- woreczek;
- instrukcja.

B CEL GRY

W grze LYNGK występują pionki w 6 kolorach, przy czym każdy stanowi odwołanie do jednej z gier projektu. Pięć kolorów to kolory aktywne, podczas gdy szósty – granitowy – zastępuje dowolny inny kolor. Na początku gry pionki wszystkich 5 kolorów są neutralne i należą do obu graczy. W trakcie rozgrywki każdy gracz może przejąć kontrolę nad 2 kolorami. Gdy tak się stanie, gracz nie może już poruszać pionkami przeciwnika. Celem gry jest budowa stosów złożonych z 5 pionków różnych kolorów. Zwycięzcą zostaje gracz, który na koniec gry posiada więcej takich stosów.

C PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

- 1/ Należy rozmieścić po 8 pionów w każdym kolorze i 3 granitowe piony losowo na planszy w taki sposób, aby wszystkie pola (przecięcia linii) były zajęte.
- 2/ Pozostałe piony (1 beżowy, 1 niebieski, 1 czerwony, 1 czarny i 1 zielony) kładzie się obok planszy. (Zob. Rysunek 1).
- 3/ Należy losowo wyznaczyć pierwszego gracza.



Rysunek 1. Losowy początkowy układ na planszy. Pięć pionów znajdujących się obok planszy reprezentuje 5 początkowych neutralnych kolorów. Układ początkowy nigdy nie jest lepszy dla jednego z graczy, ponieważ na początku żaden z nich nie wie, nad którym kolorem obejmie kontrolę.

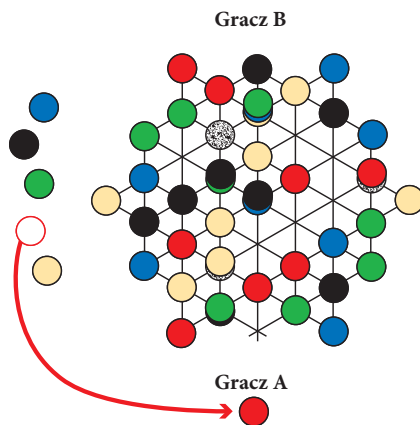
D GRANITOWE PIONY, PIONY NUTRALNE I PIONY KONTROLOWANE PIONY

- 1/ Trzy granitowe piony należy traktować jak dzokery, tzn. każdy z nich może reprezentować pion dowolnego innego koloru. Granitowe piony są pasywne, co znaczy, że gracze nie mogą nimi poruszać bezpośrednio, ale tylko jako częścią stosu.
- 2/ Na początku gry wszystkie piony na planszy są neutralne. Nie należą do żadnego z graczy, dlatego obaj gracze mogą nimi poruszać (za wyjątkiem pasywnych granitowych pionów).
- 3/ W trakcie gry każdy gracz może przejść kontrolę nad 2 kolorami. Gdy tylko gracz zadeklaruje przejście kontroli nad jednym z kolorów, pion

tego koloru przestają być neutralne. Od tej chwili tylko gracz, który przejął nad nimi kontrolę, może nimi poruszać.

Uwaga! Pięć pionów leżących obok planszy służy do zaznaczania, które kolory zostały przejęte przez graczy. Piony te nigdy nie wchodzą do gry.

- 4/ Gracz może zadeklarować przejście kontroli nad kolorem w dowolnym momencie gry, ale tylko w swojej turze i tylko **przed wykonaniem swojego ruchu**. Aby zaznaczyć przejście kontroli, kładzie przed sobą pion w danym kolorze spośród pionów leżących obok planszy. (Zob. Rysunek 2).



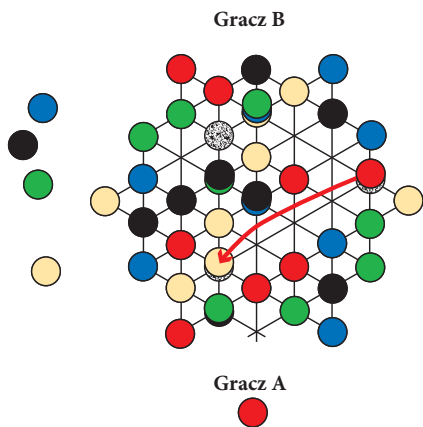
Rysunek 2. Gracz A przejmuje kontrolę nad czerwonym. Dokonuje tego przed wykonaniem ruchu, ponieważ gdy tylko poruszy pionem albo stosem, zaczyna się tura drugiego gracza. Przeciwnik może teraz przejąć kontrolę nad wybranym kolorem (przed wykonaniem swojego ruchu).

- 5/ Gracz może przejąć kontrolę tylko nad 1 kolorem naraz, tj. nie może przejąć kontroli nad 2 kolorami w turze.
- 6/ Gdy obaj gracze przejmą kontrolę nad 2 kolorami, ostatni (piąty) kolor pozostaje neutralny. Do końca gry obaj gracze mogą poruszać pionami tego koloru.

E RUCH

- 1/ Gracze rozgrywają swoje tury naprzemiennie. W każdej turze gracz musi poruszyć 1 pionem albo 1 stosem. Gracz może poruszyć dowolnym pionem albo stosem swojego albo neutralnego koloru.

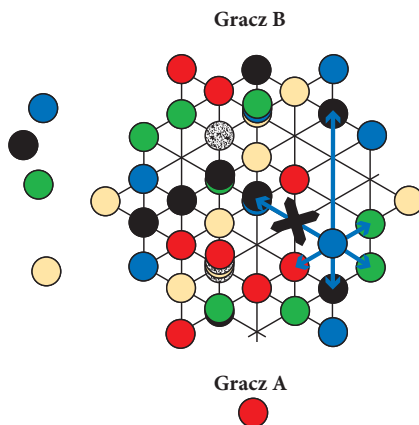
- 2/ Stosy można przesuwac tylko jako calosc. Pion na wierzchu stosu określa, czy stos należy do któregoś z graczy, czy jest neutralny.
- 3/ Każdy ruch (czy to neutralnym, czy swoim kolorem) musi zakonczyc się na zajętym polu, tj. na innym pionie albo stosie. Ruch może odbywac się na sąsiednie zajęte pole albo na najbliższe zajęte pole w linii prostej, po pokonaniu 1 albo kilku pustych pól. Podczas ruchu nie można przeskakiwac innych pionów lub stosów.
- 4/ Istnieje dodatkowa zasada dotyczaca ruchu, która została opisana poniżej w sekcji F. **Zasada LYNGK.**
- 5/ Stos może składac się maksymalnie z 5 pionów. Główna zasada gry mówi, że w stosie nigdy nie mogą znalezc się 2 lub więcej pionów tego samego koloru. Jednakże nie dotyczy to granitowych pionów, które mogą znalezc się w 1 stosie nawet w większej liczbie. Tak jak wspomniano wcześniej, granitowe piony nie stanowią odrębnego koloru. Są dzokerami, które mogą zastapic w stosie dowolny nieobecny kolor. (Zob. **Rysunek 3**).



Rysunek 3. Gracz A tworzy stos z 4 pionów: 1 czerwonego, 1 beżowego i 2 granitowych (dzokerów). Może traktowac granitowe piony jak 2 kolory nieznanajdujace się w stosie: zielony i niebieski, niebieski i czarny albo czarny i zielony.

- 6/ **Pojedynczy neutralny pion** (tj. w kolorze, który nie jest kontrolowany przez żadnego z graczy) może zostac przesunięty tylko na pole zajęte przez **pojedynczy pion** dowolnego innego koloru.

Innymi slowy, może skoczyc na granitowego pionu, pionu w innym neutralnym kolorze albo na pionu kontrolowanego przez dowolnego gracza. Pojedynczy neutralny pion nie może skoczyc na wierzch stosu. (Zob. **Rysunek 4**).



Rysunek 4. Czerwone piony i stosy należą do gracza A. Pozostałe 4 kolory są neutralne. Podczas swojej tury gracz B może poruszyc dowolnym neutralnym pionem albo stosom z neutralnym pionem na wierzchu. Strzałki pokazują, jaki ruch może wykonać niebieskim pionem. Nie można umieszcic go na czarnym stosie z 2 powodów: po pierwsze, w stosie znajduje się już niebieski pion, po drugie, stos jest wyższy niż neutralny pion.

- 7/ **Stos, na którego wierzchu znajduje się neutralny pion**, może skoczyc na dowolny pojedynczy pion albo na stos co najwyżej tej samej wysokości. Nie może skoczyc na stos wyższy od siebie. Na przykład stos złożony z 2 pionów, na którego wierzchu znajduje się neutralny pion, może skoczyc na pojedynczy pion albo inny stos złożony z 2 pionów, ale już nie na stos złożony z 3 pionów.
- 8/ **Pojedynczy pion kontrolowanego koloru albo stos, na którego wierzchu znajduje się pion kontrolowanego koloru**, może skoczyc na dowolny inny pion albo stos. (Oczywiście przy założeniu że nowo powstały stos nie liczy więcej niż 5 pionów i wszystkie są różnych kolorów).

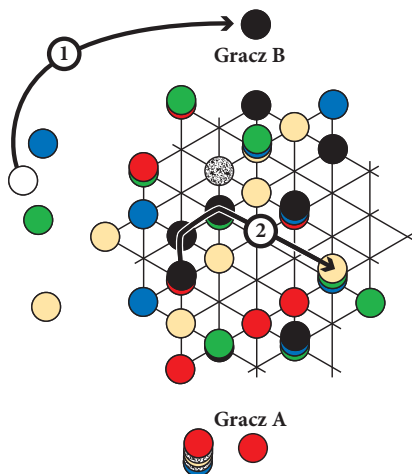
- 9/ Gdy gracz utworzy stos złożony z 5 pionów, na wierzchu którego znajduje się pion w kontrolowanym przez niego kolorze, zdejmuje stos z planszy i kładzie przed sobą. Taki stos jest wart 1 punkt na koniec gry. Gracze powinni umożliwić sobie wzajemną kontrolę liczby zdjętych stosów.
- 10/ Gdy gracz utworzy stos złożony z 5 pionów, na wierzchu którego znajduje się pion neutralny, wtedy stos pozostaje na planszy i na koniec gry nie zapewnia punktów żadnemu z graczy.
- 11/ Gracz nie może spasować, dopóki ma możliwość wykonania ruchu.
- 12/ Jeśli gracz nie może wykonać żadnego ruchu, drugi gracz wykonuje ruchy do momentu, aż nie może się poruszyć. W przypadku gdy gracz, który już spasował, zyskuje ponowną możliwość ruchu, musi z niej skorzystać.

F ZASADA LYNGK – ZASADA PUNKTÓW POŚREDNICH

W tej sekcji określenie „element” oznacza zarówno pojedynczy pion, jak i stos. Zasada LYNGK odnosi się bowiem w równym stopniu do obu tych elementów.

- 1/ Gracz może zastosować zasadę LYNGK tylko podczas ruchu kontrolowanym przez siebie kolorem.
- 2/ Zasada LYNGK mówi, że elementy tego samego koloru są ze sobą połączone, ale tylko pod warunkiem, że mogą w standardowym ruchu do siebie potencjalnie dotrzeć. Dzięki tej zasadzie gracz może użyć elementów kontrolowanego przez siebie koloru, aby wykonać wielokrotny ruch, używając swoich elementów jako punktów pośrednich. Każdy gracz może korzystać tylko z sieci swoich połączeń.
- 3/ Stosowanie tej zasady w praktyce wygląda następująco: gracz przesuwa element w kontrolowanym przez siebie kolorze na pole zajmowane przez inny element w tym kolorze (ale nie kładzie go na nim). Jest to punkt pośredni, z którego element rusza w dalszą drogę zgodnie z zasadami (tj. na sąsiednie pole albo na pole w linii prostej po pokonaniu jednego lub kilku pustych pól). Jeśli element znajdzie się na polu zajęтым przez inny element tego koloru, musi go traktować jako kolejny punkt

pośredni i ponownie ruszyć dalej. Dzieje się tak do momentu, aż element znajdzie się na polu zajęтым przez element innego koloru. Wtedy ruch elementu się kończy, a gracz kładzie go na elemencie zgodnie z zasadami. (Zob. **Rysunek 5**).



Rysunek 5. Gracz A prowadzi jednym stosem składającym się z 5 pionów, ale gracz B ma szansę, żeby doprowadzić do (przynajmniej chwilowego) remisu. Najpierw przejmuje kontrolę nad czarnym (1), następnie wykonuje potrójny ruch (2) i tworzy stos składający się z 5 pionów. Aby wykonać taki wielokrotny ruch, wszystkie punkty pośrednie LYNGK muszą być w tym samym kontrolowanym kolorze (pamiętajmy, że gracze objęli na razie kontrolę nad 1 kolorem każdy).

- 4/ Gracz nie może użyć granitowego elementu jako punktu pośredniego.
- 5/ Gracz nie może użyć tego samego punktu pośredniego kilkakrotnie w trakcie ruchu.

Uwaga! Stosując zasadę LYNGK, pamiętajcie, że kolor stosu jest definiowany przez kolor pionu na jego wierzchu. Pozostałe kolory w stosie nie mają znaczenia.

G KONIEC GRY

- 1/ Gra kończy się, gdy gracze wykonają ostatni możliwy ruch. Zwycięzcą zostaje gracz z większą liczbą stosów zdjętych z planszy.

- 2/ W przypadku remisu zwycięża gracz z większą liczbą stosów (na planszy) złożonych z 4 pionów. Jeśli remis się utrzymuje, porównuje się liczbę stosów z 3 pionami itd.
- 3/ Jeśli nawet liczba pojedynczych pionów nie wyłoni zwycięzcy, gra kończy się zasłużonym remisem.

H WARIANT.

STOSY ZŁOŻONE Z 6 PIONÓW

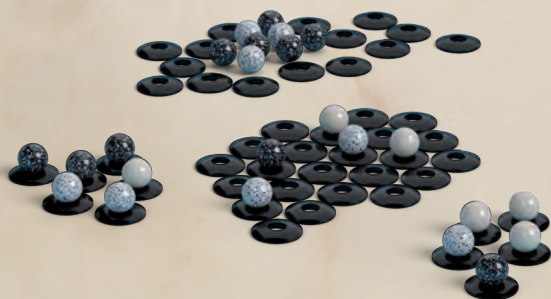
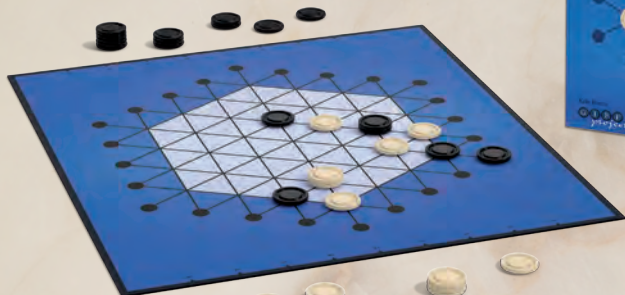
Wariant przeznaczony jest dla graczy, którzy dobrze opanowali grę w trybie podstawowym. Opiera się na zasadach gry standardowej, ale z uwzględnieniem zasady „nagłej śmierci”, która sprawia, że czas rozgrywki ulega skróceniu. Mianowicie gracz, który utworzy stos złożony z 6 pionów różnych kolorów, natychmiast wygrywa grę. Bez odpowiedniego poziomu doświadczenia rozgrywka w tym wariantcie może się skończyć przypadkowym zwycięstwem, którego gracz świadomie nie wypracował. I pomimo faktu, że początkowo tak właśnie miał wyglądać LYNGK, autorzy postanowili stworzyć grę bardziej wyważoną, a poniższe zasady zawrzeć w instrukcji jako wariant zaawansowany.

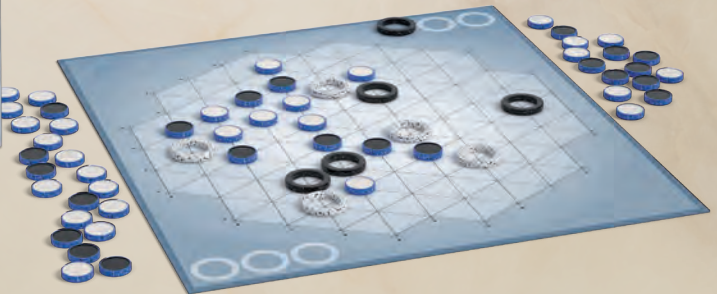
Rozgrywka toczy się według zasad standardowych, z następującymi zmianami:

- 1/ Stosy złożone z 5 pionów pozostają na planszy.
- 2/ Granitowe pionki odgrywają podwójną rolę – nadal zastępują dowolny inny kolor, ale równocześnie stanowią odrębny szósty kolor.
- Uwaga! Granitowe pionki nadal pozostają pasywne. Gracze nie mogą przejąć kontroli nad granitowym kolorem ani poruszać granitowych elementów. Granitowe pionki mogą być poruszane tylko jako część stosów.**
- 3/ Oczywiście w celu utworzenia stosu złożonego z 6 pionów niezbędny jest co najmniej 1 granitowy pion. Taki pion staje się reprezentantem granitowego koloru. Ale, tak jak w grze podstawowej, pozostałe granitowe pionki mogą zastępować w stosie inne brakujące kolory.
- 4/ Gracz, który utworzy stos złożony z 6 pionów, na wierzchu którego znajduje się pion w kontrolowanym przez niego kolorze, natychmiast wygrywa grę.
- 5/ Jeśli gracz utworzy stos złożony z 6 pionów, na wierzchu którego znajduje się neutralny pion, to nie zostaje zwycięzcą i gra toczy się dalej.
- 6/ Jeśli gracze nie mają już możliwości wykonania żadnego ruchu, a żaden z nich nie spełnił warunku zwycięstwa, to wygrywa gracz, który posiada więcej stosów złożonych z 5 pionów na planszy. W przypadku remisu należy porównać liczbę stosów złożonych z 4 pionów itd.

Dobrej zabawy!

G I P F project





G I P F
project

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

© 2017 HUCH! & friends
Editor: Simon Hopp
Made in Germany
www.hutter-trade.com

Manufacturer + distributor:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg
GERMANY

Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren: Erstickungsgefahr durch Kleinteile. **Attention!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden. **¡Atención!** No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse. **Uwaga!** Gra dla dzieci powyżej 3 roku życia. Zawiera łatwe do połknięcia, małe elementy.

G I P F

T Z A A R

Z È R T Z

D V O N N

P Ü N C T

Y I N S H

L Y N G K

Informationen zum *GIPF project*
Spiele, Potentiale, digitale Versionen
und mehr.



Information about the *GIPF project*
games, potentials, digital versions
and more.

