

a játékot, és hogy akarjátok-e használni a lehetőségeket vagy sem. Ha igen, akkor dönthettek úgy, hogy mindketten ugyanazokkal a lehetőségekkel éltek, de úgy is, hogy mindenki a kedvencét használja.

Eldönthetitek azt is, hogy szabadon használjátok a lehetőségeket, vagy egy másik játéktól, egy másik játszmatól teszitek függővé őket. Játshattok egy-két órán át, vagy akár egy egész estét a GIPF-nek szentelhetek. Játshatjátok a legalapvetőbb változatot, vagy dönthettek úgy, hogy a játékok egy egészen különleges kombinációját próbáljátok ki. Akár egy izgalmas, több játékon átívelő kalandra is indulhattok. Röviden: a GIPF projekt egy étlap, amelyről minden pillanatban szabadon kiválaszthatjátok, hogy épp milyen játékot akartok játszani.

A GIPF minden létező kétszemélyes játékkal kombinálható, attól függően hogy mennyi idő áll rendelkezésetekre, és mit szeretnétek játszani. Ha van egy GIPF játékotok és legalább egy készletnyi lehetőségek, elkezdhetitek kombinálni a polcon lévő egyéb játékokkal: dominóval, ki nevet a végénnel, egy pakli kártyával vagy akár dobókockával. Mindössze annyi a dolgotok, hogy minden egyes játékhoz egy lehetőség megszerzését kötititek, és elkezdtek játszani.



A GIPF projektsorozat első, központi szerepet játszó tagja

Kezdjük egy megnyugtató gondolattal: a GIPF-et nem nehéz megtanulni. A szabályok hossza ne tántorítson el: csak azért ilyen hosszú, hogy a lehető legteljesebb legyen, és így minden játékos – még azok is, akik csak most ismerkednek a stratégiai játékokkal – választ találjon minden lehetséges kérdésre. Szánj némi időt a szabályok tanulmányozására. Egy egyszerű, de kihívást jelentő játékkal ismerkedhetsz meg, amely rengeteg változatosságot és a lehetőségek kimeríthetetlen tárházát nyújtja.

**Tipp:** *hogy könnyebb legyen a korongokat felvenni a tábláról, a barázdált oldalával felfelé tegyétek azokat le (ahogy az ábrán is látható).*

### A JÁTÉK TARTALMA

- 1 játéktábla
- 18 fehér műanyag korong
- 18 fekete műanyag korong
- 1 zsák
- 1 szabálykönyv

### A JÁTÉKSZABÁLY NÉGY RÉSZRE VAN OSZTVA

- Alapszabályok
  - A GIPF alapváltozatának menete.
- Standard szabályok
  - Bemutatja a standard játékváltozatot, és megismerteti a GIPF-ekkel, vagyis a két egymásra helyezett korong szabályaival.
- Versenyszabályok
  - A haladó játékosoknak szóló szabályok. Az igazi játék.
- Az alapötlet és a lehetőségek
  - Annak a projektnek a leírása, amelyben a GIPF központi szerepet tölt be.

## 1. ALAPSZABÁLYOK

### A. A JÁTÉKTÁBLA

A játéktáblán vonalak mintázata látható. Minden vonalon két fekete pötty található, valamint több metszéspont, ahol a többi vonallal találkozik. Ezeket a metszéspontokat pontoknak nevezzük.

1. A táblán látható mintázat peremén összesen 24 pötty található. Ezek a játékterületnek nem részei; ide kerülnek a korongok, mielőtt játékba hoznánk őket.

2. A játékterületen (a tábla középső részén) összesen 37 pont található. Csak azok a korongok részei a játéknak, amelyek egy ponton találhatók.

3. A vastag vonalak jelzik, hogy milyen irányokba mozgathatók a korongok.

Importálja:  
Gémklub Kft. 1092 Budapest,  
Ráday u 30 [www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)



Figyelem!  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.  
Fulladásveszély!

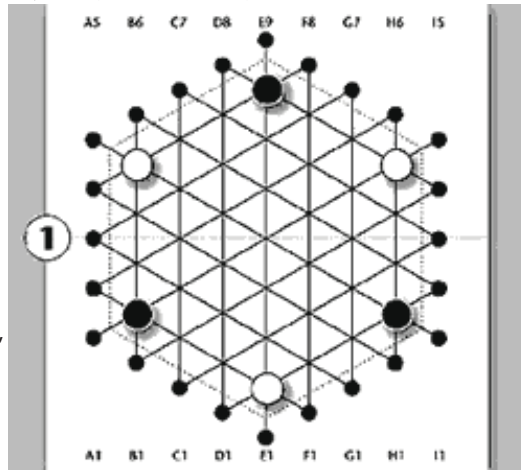
## B. A JÁTÉK KEZDETE

1. A játékosok sorsot húznak, hogy ki melyik színnel legyen. A játékot a fehér játékos kezdi.

2. Az alapváltozat során játékosonként csak 15 korongra lesz szükség. A maradék 3 korong használható a játéktudásbeli különbségek kiegyenlítésére: a kevésbé tapasztalt játékos 1, 2 vagy 3 korong előnyt kaphat.

3. A táblát tegyék a két játékos közé úgy, hogy az E1-gyel jelölt pont a fehér játékos felé mutasson.

4. A játék kezdetén mindkét játékosnak három korongja van a táblán. Ezeket a játékosok – felváltva, egyesével – a játéktér szélén található pöttyökre teszik, majd egy lépésnyit befelé, a játéktér közepe felé mozgatják őket. A korongok így már játékban vannak. (Lásd az 1. ábrát: Kezdőpozíciók.)



5. A játék elején mindkét játékosnak 12 olyan korongja van, amely nincs játékban. A játékban nem lévő korongokat mostantól tartaléknak nevezzük.

## C. A JÁTÉK CÉLJA

Ha egy játékosnak már nincs korong a tartalékában, nem hajthat végre több lépést. A játék célja az, hogy elfogjuk ellenfelünk korongjait, így végül ne maradjon korongja, amit játékba hozhatna.

## D. EGY FORDULÓ

A játékosok felváltva kerülnek sorra. Egy játékosnak minden körében fel kell tennie egy új korongot a táblára, két lépésben: először a tartalékából egy korongot a 24 pötty bármelyikére kell tennie (1. lépés), majd a játéktérület egy pontjára kell lépnie vele.

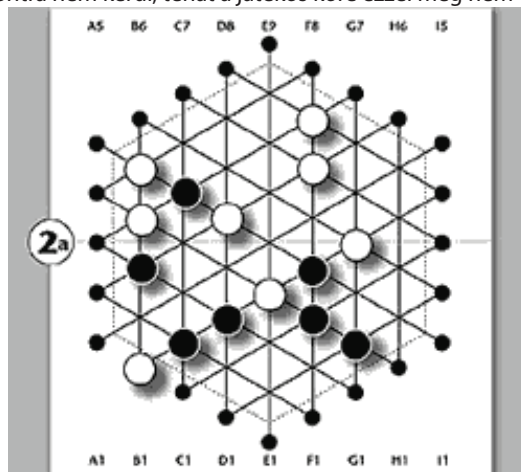
### Részletek:

1. A korongot elsőként mindenképp egy pöttyre kell tenni, függetlenül attól, hogy mi lesz a következő lépés. Egy korong addig nincs játékban, amíg egy pontra nem kerül, tehát a játékos köre ezzel még nem teljes.

2. A második lépésre két lehetőség van:

- A korong a pöttyről a játéktér egy üres pontjára tolható. Ha egy korongot már elkezdünk egy irányba tolni, azt a lépést már mindenképpen le kell lépniünk.

- A pöttyről a korongot olyan pontra is tolhatjuk, amelyen már áll egy másik korong. Ebben az esetben a foglalt pontot először szabaddá kell tenni: a rajta álló korongot (színétől függetlenül) a vonalon következő első pontra kell tolni; ha az a pont is foglalt, akkor ez a korong is egy ponttal arrébb kerül a vonalon, és így tovább. Végül az újonnan felhelyezett korong a szabaddá tett pontra kerül. (Az első és második lépéshez lásd a 2a és 2b ábrákat.) Figyeljünk arra, hogy minden



2

4. Amint egy játékos úgy érzi, elegendő GIPF-e van játékban, elkezdhet egyszerű korongokat játékba hozni. De miután egy játékos játékba hozta az első korongját, a játék hátralévő részében már nem hozhat be több GIPF-et. Az ellenfele továbbra is játékba hozhat GIPF-et egészen addig, amíg ő is a táblára nem tette az első korongját. (Ebben az előkészületi fázisban a játékosok szokás szerint megszakítás nélkül, felváltva kerülnek sorra.)

A játék a továbbiakban pontosan ugyanúgy zajlik, ahogy a standard játék, és a győzelmi feltételek is ugyanazok.

## 4. AZ ALAPÖTLET ÉS A LEHETŐSÉGEK

A GIPF egy önálló játék, és elsősorban mindig is ekként kell tekintenünk rá. Emellett pedig egy projekt elnevezése is, amelynek központi eleme a GIPF játék. Ez a projekt egy játéksorozatot tartalmaz, valamint további játékelemeket, amelyek mindegyike kombinálható a GIPF játékkal. Így a sorozat tagjai kombinálhatóak, és mindig el tudjuk dönteni, mit is szeretnénk játszani.

### A. AZ ALAPÖTLET

A GIPF a GIPF projekt központi eleme. A játékhoz elegendőek az alap alkatrészek, de további elemek adhatóak hozzá, vagyis a játék bővíthető. Ezeket a további elemeket lehetőségeknek nevezzük. A lehetőség egy olyan játékelem, amely a GIPF-ben található korong tetejére tehető. Az ilyen lehetőségekkel felruházott korongokkal olyan lépéseket is tehetünk, amelyeket egy egyszerű koronggal nem tehetnénk meg. A projekt minden játéka egy új lehetőséget hoz a GIPF-be.

Ezek a lehetőségek használhatóak arra, hogy speciális képességekkel ruházzuk fel a GIPF-béli korongjainkat, de arra is, hogy a projekt egy vagy több játékát összekössük a GIPF játékunkkal. Az első esetben bármikor használhatjuk a további játékokban rejlő lehetőségeket. A második esetben viszont meg kell nyernünk az adott játékot, hogy a benne rejlő lehetőségeket használjuk. Például: ha szeretnénk használni egy, a ZÉRTZ-ben lévő lehetőséget, előbb meg kell nyernünk egy ZÉRTZ-partit. Ez azt jelenti, hogy ellenfeleddel félbe kell szakítanotok a GIPF-játszmátokat, hogy lejátszátok egy ZÉRTZ-partit. Ennek eredménye dönti majd el, hogy mikor folytatjátok a GIPF-játszmát, használhatod-e a ZÉRTZ-ben rejlő lehetőségeket vagy sem.

Ennek a játékszernek a lényege, hogy ellenfelednek és neked olyan játékelemek állnak a játéktáblán rendelkezésedre, amelyeket többféle lehetőséggel is felruházhattok. Ezek a lehetőségek mind különleges lépési módokat jelentenek, de nem lehetsz biztos benne, hogy alkalmazni tudod őket. Más szóval lehet, hogy végrehajthatsz egy különleges lépést, ami szó szerint azt jelenti, hogy ennek a lépésnek csak a lehetősége adott – nem maga a lépés.

### B. LEHETŐSÉGEK

Talán arra a következtetésre jutsz majd, hogy a GIPF projekt túl összetett és túl elvont dolog. Épp ezért szeretnénk külön hangsúlyozni, hogy a játékok kombinálása csupán lehetőség. Ha nem tetszik, felejtss is el. A projekt minden tagja teljes értékű játék a szabályait, alapötletét és minőségét tekintve. A GIPF projekt játékait épp ez a tulajdonság teszi különlegessé, hogy egyaránt játszhatóak önmagukban, valamint különböző stratégiai elemek komplex elegyeként is. Így akár alkalmi játékosként, akár fanatikusként megtalálhatjuk benne azt, amit keresünk.

Ha szeretnél élni a kombinációk adta lehetőségekkel, a játék egy teljesen új módját ismerheted meg. Egyetlen másik játék sem kínál ekkora változatosságot. Ellenfeleddel minden egyes játék során egy teljesen új GIPF-játékot alkothattok meg. Eldönthetitek, hogy mennyi egyszerű koronggal kezdtetek

7

## B. GIPF

1. A különbség az egyszerű korongok és a GIPF-ek között az, hogy egy GIPF-et (sem sajátot, sem ellenfélét) nem kötelező levenni. Más szóval, ha egy GIPF egy olyan vonal része, amelyet le kellene venni a tábláról, akkor a levévő játékos dönthet úgy, hogy fent hagyja azt. A legtöbb esetben ez csak az ellenfél GIPF-e esetén lesz igazán kérdés. De légy óvatos: lehetnek olyan helyzetek, amelyekben érdemes eltérni ettől a stratégiától! (Lásd a 8-as ábrát: a fehér játékos levesz 3 fehér és 1 fekete korongot; minden valószínűség szerint a fehér játékos leveszi a fekete GIPF-et is, de a két fehér GIPF-et a táblán hagyja.)

2. Ha két, legalább négy egyszínű korongból álló vonal egy olyan pontban metszi egymást, amelyet egy GIPF foglal el, akkor a játékos dönthet, hogy egy vagy két vonalat vesz le a tábláról. Vagy csak egy vonalat vesz le, és ezzel együtt a GIPF is lekerül (vagyis nem lesz második vonal, amit levehetne), vagy leveszi az első vonalat úgy, hogy a GIPF-et a helyén hagyja, de így mindenképp le kell vennie a másik vonalat is (akár a GIPF nélkül, akár azzal együtt). (Lásd újra a 6-os ábrát: jelen állás szerint a fekete játékosnak csak egy vonalat kell levennie. Ha a metszésponton egy GIPF állna, akkor a fekete játékosnak előbb le kéne vennie egy vonalat, akár a GIPF nélkül, akár azzal együtt; ha úgy dönt, hogy nem veszi le a GIPF-et, akkor a második vonalat is le kell vennie – ismét döntve, hogy a GIPF-et is leveszi-e).

**Megjegyzés:** ha egy játékos leveszi a saját GIPF-ét, akkor az két külön korongként kerül vissza a tartalékába. Nem lehet GIPF-ként újra játékba hozni.

## C. A JÁTÉK VÉGE

Most már kétféleképpen is meg lehet nyerni a játékot: egy játékosnak vagy le kell vennie a tábláról ellenfele összes GIPF-ét, vagy ki kell üríteni ellenfele tartalékát. Más szóval, ha valaki elveszíti az utolsó GIPF-ét vagy nincs játékba hozható korongja, elveszítette a játékot.

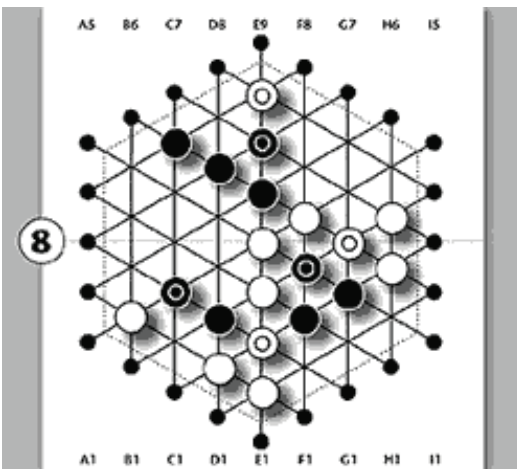
## 3. VERSENYSZABÁLYOK

A standard játék önmagában is épp elég komplex játék, amelyben nehéz haladó szintet elérni. Olyan sok lehetőséget kínál, hogy a legtöbben megelégednek ennyivel, és nem szeretnék még többet. Javasoljuk hát a játékosoknak, hogy erre a változatra lehetőségként, különleges kihívásként tekintsenek; semmiképp sem kötelező ezen a módon játszani!

A versenyszabályok csak a játék elejét változtatják meg:

1. A játék üres táblával kezdődik (vagyis nincsenek kezdőpozíciók). Mindkét játékos a tartalékában 18 koronggal kezdi a játékot.
2. Az első körében mindkét játékosnak kötelező egy GIPF-et játékba hoznia. Ezt egy általános lépésként tehetik meg: leteszik a GIPF-et az egyik pöttyre, majd onnan belépnek vele az egyik szomszédos pontra.
3. A játékban nincs kikötve, hogy egy játékosnak mennyi GIPF-e lehet. A játékosok teljesen szabadon dönthetnek úgy, hogy a második, harmadik, negyedik stb. körben is GIPF-et hoznak játékba.

6



korong ugyanabba az irányba mozduljon el, a sorban legtávolabbi koronggal kezdve. Ha egy játékos hozzáért a játéktéren egy koronghoz, már mindenképp lépnie kell vele.

3. Egy korong egyszerre egy pontnyit léphet, kettőt vagy többet sohasem.

4. Egy korongot nem lehet kitolni a játéktérről, vagyis nem tolató a szemközti pöttyre. (Lásd a 3. ábrát.)

## E. KORONGOK ELFOGÁSA

Amint egy színből négy korong egy vonalban egymás mellé kerül, az ezzel a színnel játszó játékosnak le kell vennie őket a tábláról. A négy korong levételén kívül azok a korongok is lekerülnek, amelyek ebben a vonalban a négy korong két végén találhatóak. A játékos a saját színű korongjait visszakapja a tartalékába, míg az ellenfél korongjait elfogja, így ellenfele elveszíti azokat. (Lásd a 4a, 4b, 4c és 4d ábrákat: a fekete játékos leveszi a tábláról a 4-es, 5-ös, 6-os és 7-es korongjait, ezzel elfogja a fehérnek 0, 1, 1 és 2 korongját.)

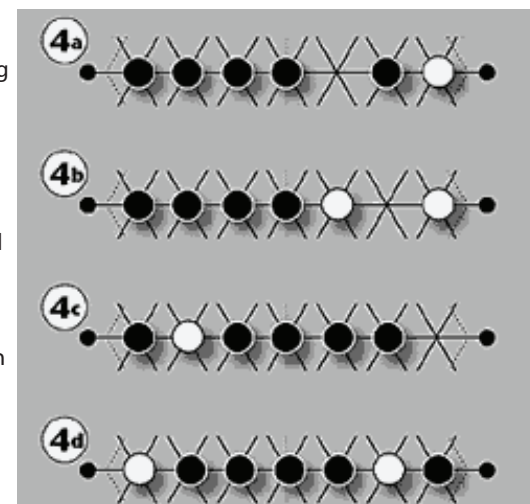
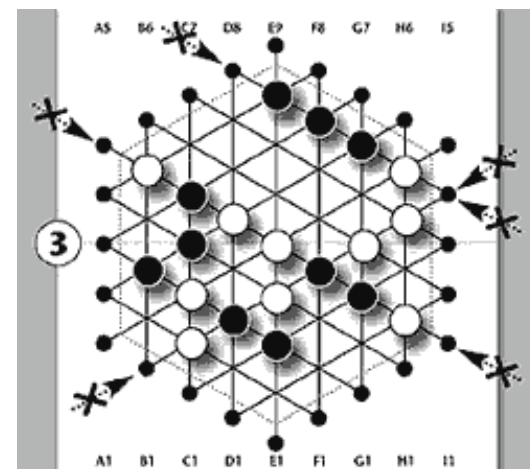
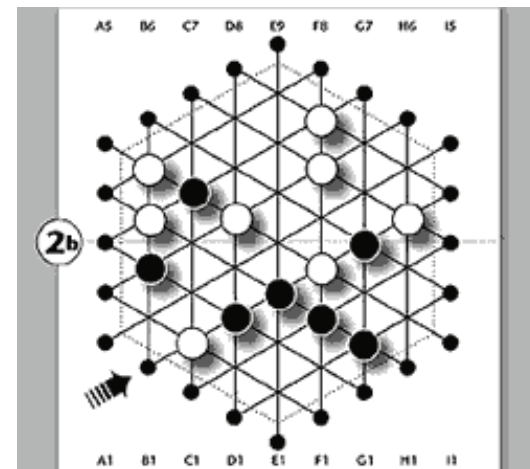
### Részletek:

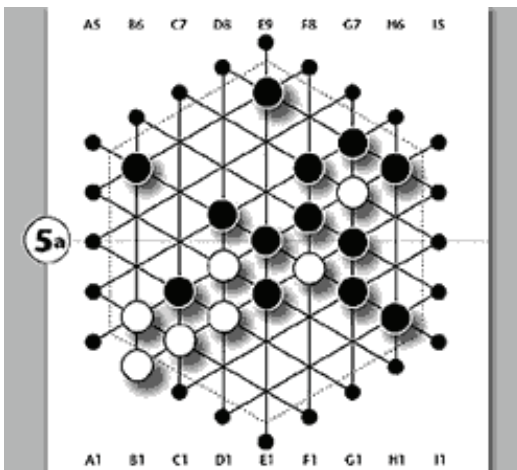
1. Mivel minden kör elején kötelező egy korongot játékba hozni, a játékosoknak muszáj „életben tartaniuk” a tartalékukat. Ennek érdekében elfoghatják a saját korongjaikat, amennyiben sikerül egy négyes sort kialakítaniuk belőlük; ezzel a korongok visszakerülnek a tartalékba.

2. Amikor négy egyszínű korong egymás mellé kerül egy vonalban, és több korong is található még emellett a négy korong mellett ebben a vonalban, akkor azokat is (színüktől függetlenül) le kell venni. (Az üres pontok megszakítják a vonalat! Lásd megint a 4a és 4b ábrákat.)

3. Amint négy egyszínű korong egymás mellé kerül egy vonalban, mindenképp azonnal le kell venni őket (és a vonal meghosszabbításában lévő többi korongot is). Nem számít, hogy melyik játékos idézte elő a helyzetet; a korongokat mindenképp annak a játékosnak kell levennie, akinek a színéből kialakult a négy korongot tartalmazó vonal. (Lásd az 5a és 5b ábrát, az 1. és 2. lépésnek megfelelően: a fehér játékos rákényszeríti a feketét, hogy öt korongot visszavegyen a tartalékába.)

3





**4.** Előfordulhat, hogy egyszerre több négy (vagy több) egyszínű korongból álló vonal is kialakul. Ha ezek a vonalak nem keresztezik egymást, mindet le kell venni; ha keresztezik egymást, akkor a vonal színével játszó játékos dönthet, hogy melyik vonal kerüljön le. (Lásd a 6. ábrát: a fekete játékos dönthet, hogy a 4-korongos vagy az 5-korongos vonalat veszi le.)

**5.** Ha olyan helyzet adódna, amelyben mindkét játékosnak korongokat kell levennie, a helyzetet előidéző játékos veszi le előbb a korongokat. (Lásd a 7. ábra: a fehér játékos a nyíllal jelölt lépést tette, és elsőként vehet le korongokat; levesz négy fehér és egy fekete korongot, ezután a fekete játékosnak kell levennie négy fekete korongot. Ha ugyanezt a lépést a fekete játékos lépte volna meg – természetesen egy fekete koronggal –, akkor nem csak négy fekete, de két fehér korongot is levehetett volna.)

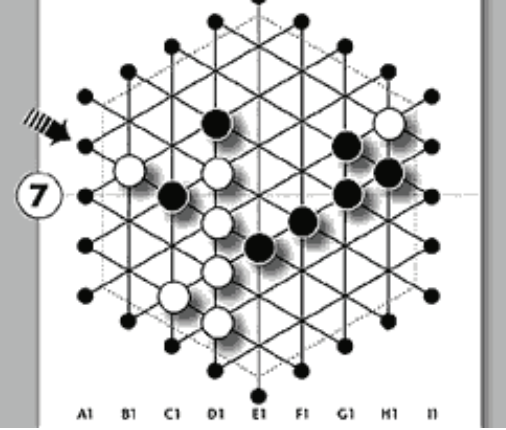
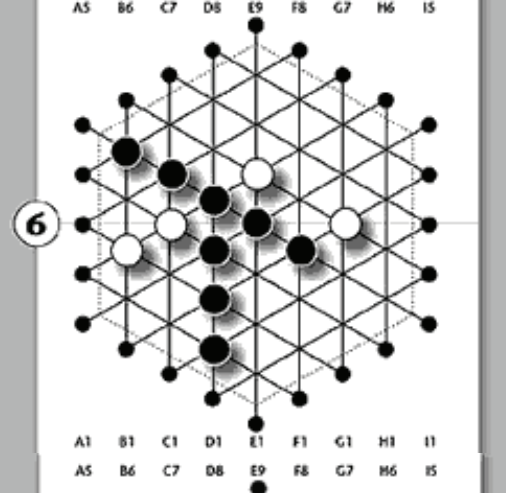
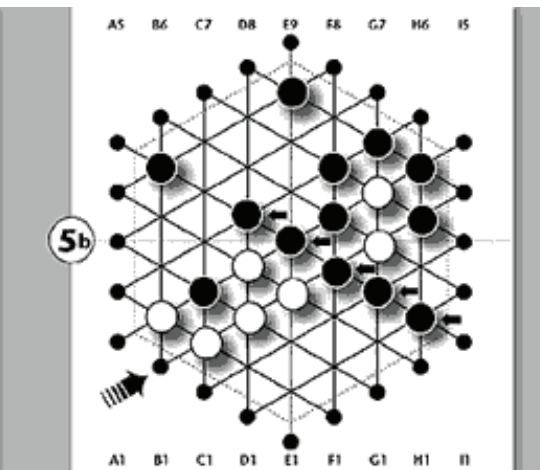
**Megjegyzés:** a korongok levétele a tábláról nem a játékos köre! (Lásd újra az 5a és 5b ábrát: a fehér játékos korongokat vetet le a fekete játékoskal; a fekete játékos leveszi azokat, majd lépnie kell.)

### F. A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha az egyik játékos már nem tud újabb korongot játékba hozni. Vagyis ha az egyik játékos tartaléka kiürül, a játékot a másik játékos nyeri.

#### Megjegyzések:

**1.** Ne értsétek félre a játék célját; nyerni csak az ellenfél korongjainak elfogásával lehet, nem pedig a saját korongok újabb és újabb levételével!



4

**2.** A döntetlen nem lehetséges. Az a játékos, akinek előbb fogy el a tartaléka, elveszíti a játékot, még akkor is, ha a következő körben ellenfele tartaléka is elfogyna.

**3.** A játékosok mindig láthatják, hogy ellenfelüknek mennyi korongja van a tartalékában. A korongjait mindenki tartsa jól látható helyen.

### G. STRATÉGIA

Amikor megismerkedünk egy új stratégiai játékkal, gyakran előfordul, hogy elveszettnek érezzük magunkat a rengeteg lehetőség között. Ez ne tántorítson el. Adj magadnak esélyt, és néhány játszma után tapasztalni fogod, hogy rohamosan fejlődsz. Az alábbiakban néhány tippet találsz, amelyek segítségével elindulhatsz. Javasoljuk, hogy csak az első játszma után olvasd el őket.

**1.** Kezdők számára a legfontosabb szabály: a kör mindig azzal kezdődik, hogy egy korongot a tartalékból egy pöttyre teszünk! Azzal, hogy a körünket az előírt két lépésben hajtjuk végre, képesek leszünk a lehetséges lépéseket előbb átlátni (valamint versenyeken kötelező is így játszani).

**2.** A táblának nincs olyan oldala, amit sajátodként tarthatnál számon. Használd ki, hogy ellenfeledet bármely oldalról megtámadhatod – és persze légy tudatában, hogy ezt ellenfeled is megteheti!

**3.** A GIFP azzal a felismeréssel kezdődik, hogy a játéktéren lévő korongok veszélyesebbek és hatékonyabban, mint a tartalékban lévők. Mindig próbáld annyi korongot a táblán tartani, amennyit csak lehet.

**4.** Használd ki, hogy ellenfeledet a saját korongjai levételére kényszerítheted (természetesen anélkül, hogy közben elveszítenéd egy saját korongodat). Így meggyengítheted a helyzetét a játéktérületen, ez pedig gyakran még jobb támadási lehetőségekhez vezet.

**5.** Ne feledd, hogy a korongok levételével pontok szabadulnak fel a táblán, ez pedig új (és veszélyes) területet nyit a támadásra.

**6.** Csak a játék legvégű szakaszában válik fontossá, hogy pontosan számon tartsd ellenfeled tartalékát. Észre fogod venni, hogy a győzelem és a vereség közti különbség gyakran mindössze egyetlen korong.

**Megjegyzés:** a könnyű győzelem nem igazán élvezetes, mint ahogy az állandó vereség sem. Ha a két játékos közti tudáskülönbség már a játékelmény rovására megy, használjátok ki a kimaradó három korong jelentette előnyadási lehetőségeket. (Lásd B. A játék kezdete, 2. pont)

## 2. STANDARD SZABÁLYOK

Ez a játékmód pontosan ugyanazon szabályok szerint zajlik, mint az alapjáték, kivéve a GIFP-ek használatának lehetőségét. Egy GIFP két egymásra tett korongból áll.

A GIFP azt jelenti „lehetőség”. Egyrészt, ahogy az alapjátékban is, a játékosoknak minden körben egy újabb korongot kell játékba hozniuk. Másrészt gondoskodniuk kell arról, hogy a „lehetőségük” (vagyis a GIFP) játékban maradjon. Vagyis a játékosoknak mindig legalább egy GIFP-ük kell, hogy legyen a táblán.

**Megjegyzés:** Egy GIFP két korongból áll, de a táblán csak egy korongnak számít.

### A. A JÁTÉK KEZDETE

Mindkét játékos 18 korongot vesz magához. A kezdőpozíciók ugyanazok, de most már a játékosok 3-3 GIFP-et tesznek a táblára. (Lásd az 1-es ábrát: GIFP-ek a korongok helyett.)

5