

LYNGK Regulament

Deși proiectul GIPF conținea inițial 6 jocuri, LYNGK este al 7-lea joc și acționează ca o sinteză a întregului proiect. Dacă GIPF este epicentrul proiectului, LYNGK este "umbrela" lui. Acesta aduce împreună toate cele 6 jocuri prin implementarea elementelor și mecanicilor ce caracterizează fiecare joc în parte.

A. Conține:

- O tablă de joc,
- 3 piese albe punctate (GIPF),
- 9 piese beige (TZAAR),
- 9 piese albastre (ZÉRTZ),
- 9 piese roșii (DVONN),
- 9 piese verzi (PÛNCT),
- 9 piese negre (YINSH),
- Un săculeț de pânză pentru piese,
- Un regulament.

B. Scopul jocului:

LYNGK se joacă cu piese de 6 culori diferite, fiecare reprezentând un joc din colecția GIPF. Defapt sunt doar 5 culori din moment ce a 6-a culoare (alb punctat, denumit în continuare "alb") nu este o culoare în sine, aceasta poate fi folosită ca oricare dintre cele 5 culori. La început, toate culorile sunt neutre (aparțin ambilor jucători). Pe parcursul jocului, fiecare jucător va trebui să revendice câte 2 dintre aceste culori, ceea ce înseamnă că din acel moment, dacă un jucător deține 2 culori, oponentul său nu mai are dreptul să le folosească. Scopul este să realizezi grupuri de câte 5 piese conținând toate cele 5 culori. Câștigătorul jocului este cel care la finalul jocului deține cele mai multe astfel de grupuri.

C. Pregătirea jocului:

1. Așează cele 3 piese albe și câte 8 piese de fiecare culoare întâmplător pe tabla de joc astfel încât fiecare spațiu (intersecția liniilor) să fie ocupat.
2. Aliniaza piesele rămase (câte una de fiecare culoare) lângă tabla de joc. (Vezi diagrama 1.)
3. Trageți la sorți pentru a decide cine va începe.

D. Piese Joker, Piese neutre și Piese revendicate:

1. Cele 3 piese albe sunt considerate piese Joker (au potențialul de a acționa ca oricare dintre cele 5 culori active). Piese Joker sunt pasive, nu se poate juca cu ele ci pot doar să fie mutate ca parte a unui grup.
2. La începutul jocului, toate piesele sunt neutre (nu aparțin niciunui jucător), ceea ce înseamnă că ambii jucători le pot folosi pentru a muta.
3. Pe parcursul jocului, fiecare jucător va trebui să revendice câte 2 culori. Imediat ce acest lucru se întâmplă, piesele de culoarea respectivă nu vor mai fi neutre. Din acel moment, doar jucătorul care a revendicat aceea culoare o va putea folosi pentru a muta.
- Notă: Cele 5 piese de pe marginea tablei de joc sunt folosite doar pentru a indica culorile revendicate. Ele nu pot fi introduse în joc.
4. Jucătorii pot revendica o culoare în orice moment al jocului însă doar când este tura lor și doar înainte de a face o mutare. (Vezi diagrama 2.)
5. Un jucător poate revendica doar o culoare pe tură.
6. Când ambii jucători au revendicat fiecare câte 2 culori, ultima culoare va rămâne neutră. Ambii jucători vor putea muta piese de culoarea respectivă de acum încolo.

E. O mutare

1. Jocul se desfășoară în ture. În fiecare tură, jucătorii vor trebui să mute o piesă peste o altă piesă sau peste un grup de piese. Piese sau grupurile ce pot fi mutate trebuie să fie neutre sau să aparțină culorii revendicate anterior.
2. Când un grup este mutat, acesta trebuie să fie mutat ca și un întreg. Piesa din vârful grupului determină culoarea acestuia.
3. O mutare, fie ea cu o piesă neutră sau de o culoare revendicată, trebuie mereu să se sfârșească pe un spațiu ocupat astfel, peste o piesă sau un grup. O piesă poate să ajungă fie pe o piesă sau un grup adiacent acesteia, fie poate să parcurgă spații libere pentru a ajunge la prima piesă sau grup pe care îl întâlnește (mereu în linie dreaptă). Nu este permisă săritura peste piese sau grupuri
4. Mai există o opțiune în ceea ce privește mutarea pieselor. Verificați punctul F: Regula LYNGK.
5. Un grup poate să conțină maxim 5 piese, însă toate de culori diferite. Un turn nu poate să conțină 2 sau mai multe piese de aceeași culoare, însă poate să conțină una, două sau toate 3 piesele Joker. Ele pot să facă parte din același grup deoarece o piesă Joker suplinește o culoare ce nu face parte din grup. Așa cum s-a menționat anterior, o piesă albă este un joker și nu o piesă în sine. Reprezintă o piesă de orice culoare atunci când nu este într-un grup. (Vezi diagrama 3.)
6. O piesă singură neutră (culoarea ce a rămas nerevendicată) poate fi mutată doar peste o altă piesă singură de orice altă culoare. Poate să fie mutată peste o piesă Joker, peste o piesă neutră, peste o piesă revendicată dar nu peste un grup de orice fel. (Vezi diagrama 4.)
7. Un grup neutru poate să fie mutat pe orice piesă sau orice grup de aceeași înălțime sau

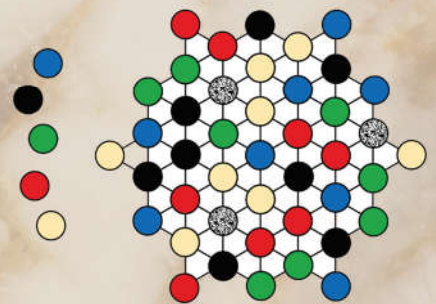


Diagrama 1: Poziția întâmplătoare cu cele 5 piese aliniate lângă tabla de joc. Aceste 5 piese reprezintă culorile neutre. O poziție întâmplătoare nu poate fi niciodată avantajoasă pentru nici un jucător din moment ce nu vor ști ce culori vor revendica.

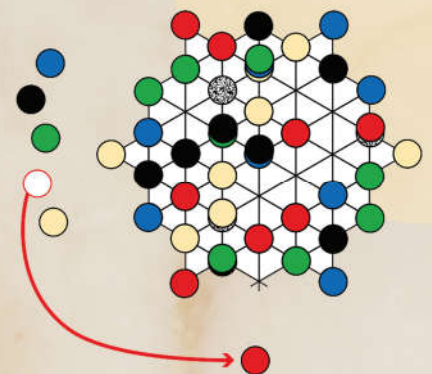


Diagrama 2: Jucătorul A a revendicat culoarea roșie. Acesta a făcut revendicarea înainte de a face o mutare. Dacă ar fi făcut o mutare ar fi fost imediat tura oponentului și el și-ar fi putut revendica orice culoare ar fi dorit.

mai mic. Nu poate să fie mutat pe un grup mai mare. De exemplu, un grup neutru de 2 piese poate să fie mutat pe orice piesă sau pe orice grup de maxim 2 piese, dar nu poate pe un grup de 3 piese sau mai multe.

8. O piesă sau un grup de piese de o culoare revendicată poate să fie mutat pe orice piesă sau grup, atâta timp cât grupul care va rezulta nu va fi mai mare de 5 piese și toate culorile vor fi diferite.

9. Când un jucător a completat un grup de 5 piese cu culoarea revendicată de acesta în vârf, grupul trebuie să fie înlăturat de pe tabla de joc și așezat în dreptul jucătorului.

10. Când un grup este completat iar culoarea din vârf este neutră. Grupul rămâne pe tabla de joc ca și obstacol și nu se va socoti ca și punct pentru niciunul dintre jucători.

11. Nu este permis să sari o tură decât în cazul în care nu mai poți muta nici o piesă.

12. Când un jucător nu mai poate muta, celălalt jucător trebuie să continue să mute până când și acesta nu mai poate muta. Totuși, dacă un jucător ce anterior a rămas fără mutări posibile, are șansa de a muta datorită mutărilor adversarului, acesta trebuie să mute.

Regula LYNGK:

În textul ce urmează ne vor referi la piesele singure și la grupuri drept "piese", regula LYNGK nu face diferențe între acestea două.

Regula LYNGK poate fi aplicată doar în cazul unei culori revendicate.

Această regulă constă în faptul că piesele de aceeași culoare (revendicată) sunt conectate, cu condiția că piesele pot fi mutate una spre alta printr-o mișcare regulată. Un jucător poate folosi piesele de o culoare revendicată pentru a face o mutare dublă, triplă sau cvadruplă folosind legătura dintre piese. Astfel, piesele de o anumită culoare revendicată pot fi folosite ca și o rețea de mutări la care oponentul nu are acces.

Regula se aplică în felul următor: O piesă de o culoare revendicată poate să fie mutată spre o altă piesă de aceeași culoare. Piesa pe care a ajuns se va numi punct LYNGK, ceea ce înseamnă că nu poate să rămână pe aceea piesă (fiind aceeași culoare) și din acel punct va trebui să execute o a doua mutare pe un spațiu adiacent piesei respective. Dacă piesa pe care a ajuns este de aceeași culoare, atunci trebuie să execute o a treia mutare, și tot așa până ce ajunge pe o piesă ce îi permite oprirea. (Vezi diagrama 5.)

Nu este permisă folosirea unei piese Joker ca și un punct LYNGK.

Un punct LYNGK poate fi folosit odată pe tură.

Notă: Când folosiți un grup drept punct LYNGK doar piesa din vârf contează, restul sunt irelevante.

Finalul jocului:

Jocul se sfârșește când ultima mutare posibilă a fost efectuată. Jucătorul cu cele mai multe grupuri este câștigător.

În cazul unei remize, câștigător este acela care deține cele mai multe grupuri de 4 piese de pe tablă, dacă iar este remiză numărați grupurile cu 3 piese și tot așa.

Eventual, dacă și numărul pieselor singure este egal, jocul se termină la egalitate.

Varianta: Grup de 6 piese:

Recomandare: jucați această variantă doar după ce a-ți acumulat destulă experiență cu jocul standard.

Această variantă de joc urma să fie varianta finală și standard a jocului LYNGK până ce ultima regulă a jocului a fost blocată. Această regulă reprezintă o întorsătură drastică de situație, și anume Victorie Instantă! Primul jucător care completează un grup de 6 piese este câștigătorul jocului. Această regulă ducea deseori la jocuri scurte sau jucători fără experiență câștigând prin simplu noroc. Totuși, ar fi păcat ca această regulă să fie blocată permanent, așa că este valabilă în această variantă de joc.

Regulile de joc sunt aceleași ca și cele menționate anterior cu mici diferențe:

Grupurile de 5 piese odată realizate, vor rămâne pe tabla de joc.

Piesele albe au acum funcție dublă: cea de Joker și cea de "culoare albă" cu drepturi depline ca și celelalte culori.

Notă: Deși acum piesa Joker reprezintă o culoare, aceasta nu poate fi revendicată sau folosită pentru a executa o mutare, ci doar poate face parte dintr-un grup.

Evident, pentru a realiza un grup de 6 piese, piesa albă va trebui și ea acum să facă parte din grup împreună cu celelalte 5 culori. Pot exista și mai multe piese Joker într-un grup, una va fi folosită drept piesă albă (obligatoriu) iar restul de una sau două piese vor înlocui culoarea sau culorile lipsă.

Jucătorul care reușește să realizeze un grup de 6 piese cu culoarea revendicată în vârf este câștigătorul jocului.

Se poate întâmpla ca un grup de 6 piese să fie realizat însă culoarea din vârf să fie neutră. În acest caz nu se socotește ca fiind victorie.

În cazul în care nu mai există mutări posibile și nici un jucător nu a realizat un grup de 6 piese, aceștia numără grupurile de 5 piese pentru a determina câștigătorul. Dacă este remiză, aceștia vor număra grupurile de 4 piese și tot așa.

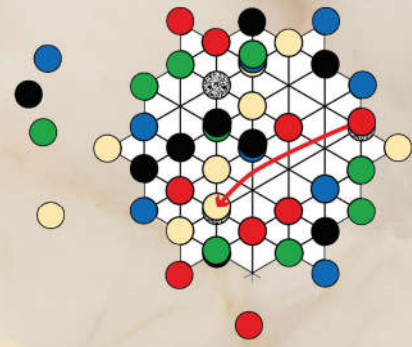


Diagrama 3: Jucătorul A realizează un turn de 4 piese: o piesă roșie, o piesă beige și două piese Joker. Cele două piese Joker pot fi folosite fie ca: o piesă albastră și una verde, o piesă albastră și una neagră, o piesă neagră și una verde.

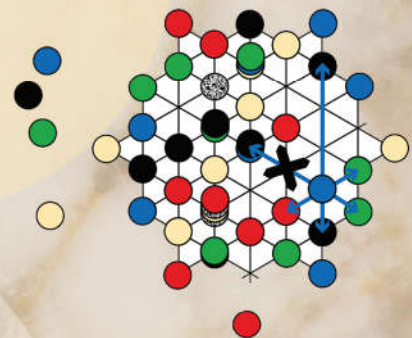


Diagrama 4: Piesele și turnurile roșii aparțin jucătorului A. Celelalte 4 culori sunt încă neutre. În tura jucătorului B, acesta poate muta orice piesă sau turn de culoare neutră. Piesa albastră indicată poate fi mutată în oricare dintre direcțiile indicate de săgeți, mai puțin pe turnul negru din stânga-sus din 2 motive: turnul conține deja o piesă albastră și piesa neutră nu poate fi mutată pe un turn.

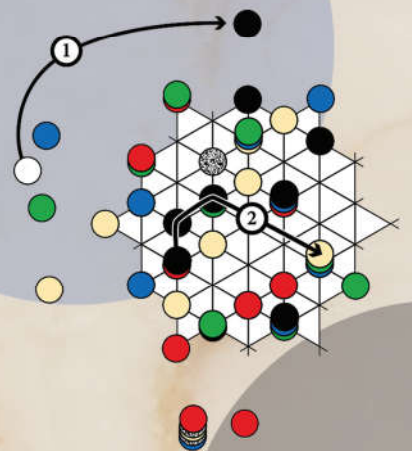


Diagrama 5: Jucătorul A conduce cu un grup de 5 piese însă jucătorul B are șansa de a egala scorul. Acesta revendică culoarea neagră (1) și apoi folosește regula LYNGK pentru a executa o mutare triplă (2), astfel completând un grup de 5 piese.