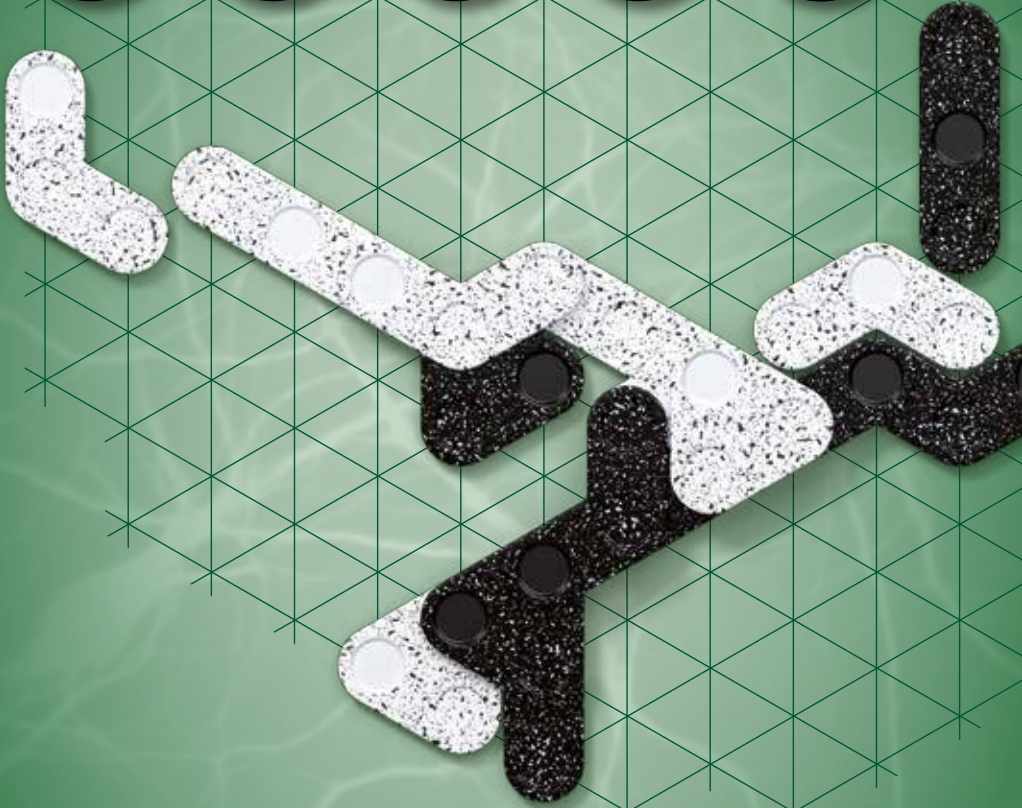


P Ü N C T



<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



Die Kunst, die Elemente zu verbinden.

Das fünfte Spiel des GIPF project. Für 2 Spieler.

*In PÜNCT geht es um den
menschlichen Geist,
die Fähigkeit zu denken
und um die Mischung aus*

*Bewusstem und Unbewusstem,
um den göttlichen Funken
der Inspiration und um das
Potential zu gestalten.*

Das bedeutet auch:

*Sinn für Bedeutung, Sinn für Kunst,
Sinn für Schönheit. Und Mut.*

Es geht in PÜNCT um Mut,

Elemente zu verbinden, das

Vorhandene zu interpretieren und

sich zu trauen, eine persönliche

Note hinzuzufügen! PÜNCT ist

ein Spiel über das Verbinden

entgegengesetzter Seiten.

A INHALT

- 1 Spielplan
- 18 weiße Spielsteine mit 3 Punkten
- 18 schwarze Spielsteine mit 3 Punkten
- 1 weißer PÜNCT-Markierungsstein
- 1 schwarzer PÜNCT-Markierungsstein
- 1 Beutel
- diese Anleitung

B ZIEL DES SPIELS

Ziel ist es, 2 gegenüberliegende Seiten des Spielplans miteinander zu verbinden. Dafür müssen die Spieler mit eigenen Spielsteinen eine Reihe benachbarter Spielfelder besetzen, die von einer Seite auf die andere führen (siehe **Abbildung 1**).

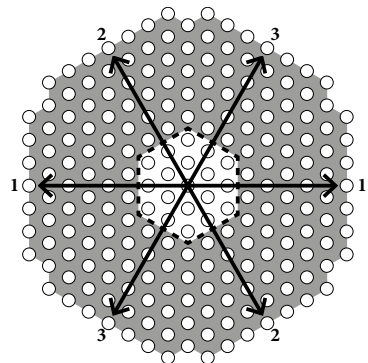
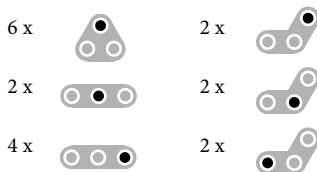


Abbildung 1: Gegenüberliegende Seiten können in 3 verschiedenen Richtungen verbunden werden.

C SPIELVORBEREITUNG

- 1/ Der Spielplan wird zwischen den Spielern so platziert, dass die lange Seite vom einen zum anderen Spieler verläuft.
- 2/ Der Startspieler wird ausgelost. Weiß beginnt. Danach sind die Spieler immer abwechselnd am Zug.
- 3/ Beide Spieler legen ihre Spielsteine jeweils vor sich auf dem Tisch ab. Der Gegner muss jederzeit sehen können, welche Spielsteine noch übrig sind.



D DIE SPIELSTEINE

- 1/ Beide Spieler haben jeweils die gleichen 18 Spielsteine: 6 Geraden, 6 Winkel und 6 Dreiecke. Jeder Spielstein hat 3 Punkte, von denen einer farbig markiert ist. Der farbig markierte Punkt ist der Hauptpunkt und wird als „PÜNCT“ des Spielsteins bezeichnet; die anderen beiden Punkte sind die Nebenseitenpunkte.

- 2/ Zusätzlich hat jeder Spieler einen „PÜNCT-Markierungsstein“. Das ist ein runder Spielstein mit nur einem Punkt. Er gehört nicht zu den eigentlichen Spielsteinen und dient lediglich als Hilfe, um dem Spieler anzuzeigen, wie er seine Steine auf dem Spielplan bewegen kann.

1 x

Das Basis-Spiel

1

E EINEN SPIELZUG DURCHFÜHREN

Wer am Zug ist hat die Wahl zwischen 2 Möglichkeiten: entweder der Spieler bringt einen Stein ins Spiel (1), oder der Spieler bewegt einen Stein, der sich bereits im Spiel befindet. Falls der Spieler einen im Spiel befindlichen Spielstein bewegen möchte, hat er wiederum zwei Möglichkeiten: entweder er bewegt einen Spielstein an eine andere Position auf dem Spielplan (2), oder er setzt den Spielstein auf andere Spielsteine (3).

1: Einen Spielstein hinzufügen

- 1/ Wer am Zug ist wählt einen Stein aus seinem Vorrat und setzt ihn auf den Spielplan. Der Spielstein muss so auf den Spielplan gesetzt werden, dass jeder Punkt ein Spielfeld überdeckt. Ein Spielstein besetzt also immer 3 Spielfelder.
- 2/ **Achtung:** Der Startspieler darf seinen ersten Spielstein nicht in das Sechseck in der Spielplanmitte setzen. Diese Einschränkung gilt nur für den ersten Zug des Startspielers. Für den Rest des Spieles

dürfen beide Spieler neue Steine überall auf den Spielplan setzen. Das gilt auch für das Sechseck in der Spielplanmitte. (Siehe **Abbildung 1**: Der Bereich mit den weißen Spielfeldern ist das Sechseck in der Spielplanmitte.)

- 3/ Ein Spielstein muss immer auf der untersten Ebene – der Ebene des Spielplans – ins Spiel gebracht werden. Man darf also niemals einen neuen Spielstein auf Spielsteine setzen, die sich bereits im Spiel befinden.

2: Einen Spielstein bewegen

- 1/ Die Spieler dürfen immer nur Steine der eigenen Farbe bewegen.
- 2/ Um einen Spielstein zu bewegen, müssen die Spieler den PÜNCT des Steins (das ist der farbig markierte Punkt) verwenden, um zu sehen, wohin sie den Stein ziehen dürfen. Der PÜNCT muss immer in gerader Linie bewegt werden. Dabei darf er über beliebig viele Spielfelder und über andere Spielsteine hinweg gezogen und sowohl in, als auch aus dem Sechseck (Spielplanmitte) bewegt werden (siehe **Abbildung 2a**).

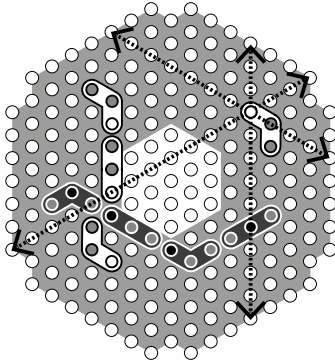


Abbildung 2a: Die Pfeile zeigen an, in welche Richtungen der Spielstein bewegt werden kann.

3/ **Der PÜNCT-Markierungsstein:** Die Verwendung dieses Markierungssteins kann sehr hilfreich sein, um zu lernen, wie man PÜNCT spielt. Wer am Zug ist, nimmt den Spielstein, den er bewegen möchte, vom Spielplan und setzt an diese Stelle den PÜNCT-Markierungsstein (d.h. er setzt den Markierungsstein auf das Spielfeld, das durch den PÜNCT des Spielsteins besetzt wurde). Der Markierungsstein fungiert dann als Bezugspunkt auf dem Spielplan, wodurch man jederzeit nachvollziehen kann, wo der Spielstein herkommt und entlang welcher Linien er sich bewegen darf (**siehe Abbildung 2b**).

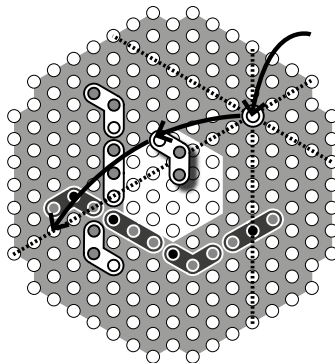


Abbildung 2b: Der Spieler nimmt den Spielstein, den er bewegen möchte, und setzt den Markierungsstein an die Stelle, an der der PÜNCT des Spielsteins war. Dann bewegt der Spieler den Stein in gerader Linie.

Hinweis: Der PÜNCT-Markierungsstein darf niemals auf dem Spielplan zurückbleiben und kann nie Teil einer Verbindung sein. Man muss ihn am Ende jedes Spielzuges wieder zurücknehmen.

4/ Nach dem Bewegen eines Spielsteins (d.h. bevor man ihn wieder auf den Spielplan setzt) darf man ihn rotieren. Beim Rotieren eines Spielsteins muss der PÜNCT immer an der gleichen Stelle bleiben! Mit anderen Worten: Die beiden Nebenkante dürfen um den PÜNCT – als Achse – rotiert werden (**siehe Abbildung 2c**).

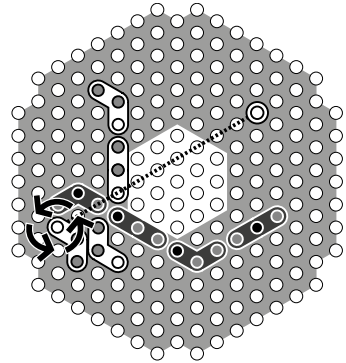


Abbildung 2c: Bevor der Spieler den Stein wieder auf den Spielplan setzt, darf er ihn (um seinen PÜNCT als Achse) rotieren.

5/ Das Bewegen und Rotieren eines Spielsteins gehört zu einem Spielzug. Die Spieler sind jedoch nicht dazu verpflichtet, beides zu tun. Spieler dürfen ihre Spielsteine auch rotieren, ohne diese zu bewegen (und umgekehrt) – auch das zählt als kompletter Spielzug.
6/ Der Spieler darf einen Stein an den Rand des Spielplans bewegen, aber er muss den Spielstein dann so rotieren, dass keiner seiner Punkte aus dem Spielfeld hinausragt.

3: Auf Spielsteine springen

Um auf andere Spielsteine zu springen, muss der Spieler zunächst seinen Spielstein so bewegen wie oben beschrieben: Der Spieler bewegt seinen PÜNCT in gerader Linie auf den/die Spielstein(e), auf den/die er springen möchte.

Hierfür gelten zusätzlich folgende Regeln:

- 1/ Der PÜNCT des bewegten Spielsteins muss auf einem eigenen Spielstein landen (ob auf einem Haupt- oder Nebenpunkt spielt dabei keine Rolle) (siehe **Abbildung 3a**).

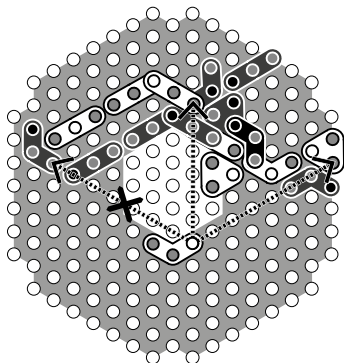


Abbildung 3a: Die Pfeile zeigen an, auf welche Spielsteine der markierte Spielstein springen kann. Dabei ist zu beachten, dass der Spieler nicht auf die linken Spielsteine springen kann, weil er mit seinem PÜNCT nicht auf einem gegnerischen Spielstein landen darf.

2/ Ein PÜNCT darf also niemals auf einem gegnerischen Spielstein landen. Die Nebenpunkte dürfen jedoch durchaus auf einem gegnerischen Stein landen. Nach der Bewegung des Spielsteins – in diesem Fall das Bewegen des PÜNCT auf einen eigenen Spielstein – darf der Spieler den Stein noch rotieren. Dabei dürfen die Nebenpunkte des Steins auf jedem erreichbaren Punkt zu liegen kommen; sowohl auf eigenen als auch auf fremden Spielsteinen (siehe **Abbildung 3b**).

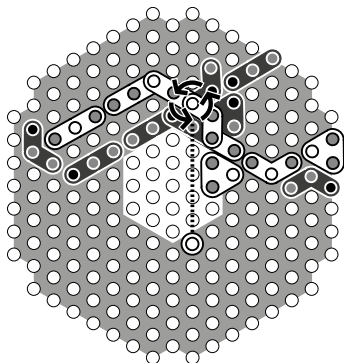


Abbildung 3b: Der Spieler darf den Spielstein rotieren, bevor er ihn auf den anderen Spielsteinen absetzt.

- 3/ Durch das Springen auf andere Spielsteine werden die Punkte blockiert, die man überdeckt (sowohl die gegnerischen als auch die eigenen Punkte!). Es reicht aus, einen Punkt eines Spielsteins zu überdecken, um den ganzen Spielstein bewegungsunfähig zu machen. So ein Spielstein darf weder bewegt noch rotiert werden, solange mindestens einer seiner Punkte überdeckt ist.
- 4/ Der Spieler darf mit seinem Spielstein nur dann auf andere Spielsteine springen, wenn dabei sowohl sein Haupt- als auch seine Nebenpunkte auf gleicher Höhe zu liegen kommen. Ein Spielstein muss immer auf allen 3 Punkten zu liegen kommen, es sei denn ein Spieler bildet eine Brücke. (**Siehe 4: Eine Brücke bilden.**)
- 5/ Es gibt keine Höhenbeschränkung. Ein Spielstein kann über eine, zwei oder mehrere Ebenen springen, und zwar von jeder Ebene zu jeder anderen Ebene, egal ob aufwärts oder abwärts. Zum Beispiel: Ein Spielstein, der auf andere Spielsteine in beliebiger Höhe bewegt wurde, darf auch wieder zurück auf die Spielplanebene bewegt werden.
- 6/ Oben liegende Spielsteine haben immer Vorrang. Ein Spieler kann also die gegnerische Verbindung unterbrechen, indem er auf gegnerische Spielsteine springt.

Zur Erinnerung: Die Spieler dürfen auf andere Spielsteine nur mit einem Spielstein springen, der sich bereits auf dem Spielplan befindet!

4: Eine Brücke bilden

- 1/ Der Spieler darf mit einem Spielstein eine Lücke überbrücken. Die Geraden und die Winkel haben jeweils eindeutige Enden. Falls die Punkte an den Enden solcher Spielsteine auf 2 Spielsteine platziert werden, kann der Spieler damit eine Brücke bilden, da der mittlere Punkt nicht dazu beitragen muss, dem Spielstein eine stabile Position zu verleihen (siehe **Abbildung 4**).

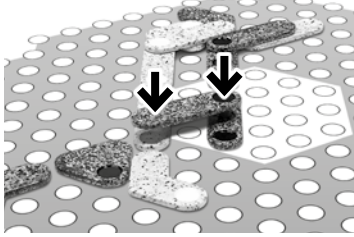


Abbildung 4: Falls ein Spieler mit einer Geraden oder einem Winkel auf andere Spielsteine springt, reicht es aus, wenn die Endpunkte auf 2 anderen Spielsteinen aufliegen, um eine stabile Position zu erreichen. (Ein sehr seltener Fall: Es kann passieren, dass ein Spieler mit einem Winkel auf einen anderen, um 180° gedrehten Winkel springt. In diesem Fall bildet er eine Brücke über lediglich einen Spielstein.)

- 2/ Ein Dreieck hat keine eindeutigen Enden, wodurch ein solcher Spielstein nicht als Brücke verwendet werden kann; es muss immer mit allen 3 Punkten aufliegen.
- 3/ Ein Spielstein muss sich immer in einer stabilen, horizontalen Position befinden; die Endpunkte müssen also auf Spielsteinen gleicher Höhe liegen.
Hinweis: Die Spieler dürfen nur mit dem mittleren Punkt eines Spielsteins eine Brücke bilden; sie dürfen keinen Endpunkt frei schweben lassen. Mit anderen Worten: Spieler dürfen keine Brücke mit einem überhängenden Punkt bilden.
- 4/ Ein Punkt ist blockiert, wenn er durch einen anderen Spielstein überdeckt wird. Das gilt auch für einen überbrückten Punkt (d.h. einen Punkt der sich genau unter der Mitte einer Brücke befindet). Der Spielstein, zu dem dieser überbrückte Punkt gehört, darf nicht bewegt werden, selbst wenn der Spieler ihn aufnehmen könnte, ohne die Position anderer Spielsteine zu verändern.

Hinweis: Auch ein leeres Spielfeld unterhalb einer Brücke wird blockiert. Es ist nicht erlaubt, einen Spielstein unter eine Brücke zu schieben.
Zur Erinnerung: Um eine Brücke zu bilden, muss der Spieler auf andere Spielsteine springen. Das kann er nur mit einem Spielstein machen, der sich

bereits auf dem Spielplan befindet. Sein PÜNCT muss immer in gerader Linie bewegt und auf einen eigenen Spielstein platziert werden!

F SPIELEND E

Das Spiel endet sofort, sobald es einem Spieler gelingt, zwei gegenüberliegende Seiten zu verbinden. Dieser Spieler gewinnt. Die Spieler sollten von oben auf den Spielplan schauen, um zu überprüfen, ob eine Verbindung vollständig ist oder nicht (siehe **Abbildung 5**).

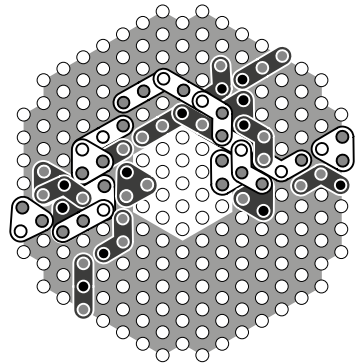


Abbildung 5: Weiß gewinnt.

Das bedeutet:

- Jeder Punkt einer Verbindung muss von oben sichtbar sein.
- Punkte sind verbunden, wenn sie benachbarte Spielfelder besetzen, ungeachtet ihrer Höhe.
- Eine Verbindung darf von jedem Spielfeld einer Seite zu jedem Spielfeld der gegenüberliegenden Seite verlaufen.
- Für eine Verbindung machen Haupt- und Nebenecken keinen Unterschied. Beide gehören zu Spielsteinen gleicher Farbe und zählen somit gleich.

Wenn ein Spieler seinen letzten Stein auf den Spielplan setzt und weder er noch sein Gegner es geschafft haben, eine Verbindung herzustellen, dann endet das Spiel unentschieden. Das ist ein guter Zeitpunkt damit anzufangen, PÜNCT nach den Regeln des Standard-Spiels zu spielen.

Wichtiger Hinweis: Ein Spielstein, der auf anderen Spielsteinen liegt, kann wichtige Informationen verdecken. PÜNCT ist kein Gedächtnisspiel, so dass die Spieler einen Spielstein hochheben dürfen, um sich die Situation darunter anzuschauen. Es darf aber nicht mehr als ein Spielstein gleichzeitig hochgehoben werden, um Streit über die ursprüngliche Position vorübergehend hochgehobener Spielsteine zu vermeiden.

Das Standard-Spiel

2

Das Standard-Spiel ist das „vollständige Spiel“. Hier gibt es lediglich zwei Unterschiede zum Basis-Spiel.

G EINEN SPIELSTEIN HINZUFÜGEN

Im Basis-Spiel darf der Startspieler seinen ersten Spielstein nicht direkt in das Sechseck in der Spielplanmitte platzieren. Diese Einschränkung gilt nun für jeden neuen Spielstein, der ins Spiel gebracht wird. Spieler dürfen einen neuen Spielstein niemals direkt in das Sechseck in der Spielplanmitte platzieren; auch nicht teilweise. Der Stein muss also zunächst in den umgebenden Spielplanbereich platziert werden. Es dürfen ausschließlich Spielsteine, die sich bereits auf dem Spielplan befinden, in das (und aus dem) Sechseck in der Spielplanmitte bewegt werden!

H SPIELZIEL

In dieser Variante gibt es 2 Arten, PÜNCT zu gewinnen. Das erste Spielziel bleibt das gleiche wie im Basis-Spiel: 2 gegenüberliegende Seiten verbinden. Das zweite Spielziel ist eine Art Tie-Breaker. Falls kein Spieler es schafft, eine Verbindung herzustellen, endet das Spiel, sobald jemand seinen letzten Spielstein auf dem Spielplan platziert hat. Beide Spieler zählen dann, wie viele Spielfelder sie im Sechseck in der Spielplanmitte kontrollieren (d.h. man zählt, wie viele Punkte der eigenen Farbe von oben zu sehen sind). Es gewinnt der Spieler, der die meisten Spielfelder kontrolliert. Wenn beide Spieler gleich viele Spielfelder kontrollieren, endet das Spiel unentschieden.

Dieses zweite Spielziel wird selten über den Sieg entscheiden. Tatsächlich kann es oft passieren, dass während eines gesamten Spiels kein Spielstein in das Sechseck in der Spielplanmitte bewegt wird. Aber das spielt keine Rolle! Sobald ihr bei PÜNCT besser seid, lernt ihr, dass ihr manchmal eure Strategie drastisch ändern und darauf ausrichten müsst, eure Spielsteine in die Spielplanmitte zu bewegen.

Viel Spaß!

The art of linking the elements.

The fifth game of the GIPF project. For 2 players.

This game is about the 5th element:

spirit, in its broadest sense!

That is, the human mind,

*the mix of conscious and
subconscious, divine sparks*

*of inspiration, the potential
to create. And therefore, also,*

*the sense for meaning, the sense
for art, the sense for beauty.*

And, last but not least, courage!

Linking the elements,

interpreting what exists,

daring to add a personal touch!

*That is why PÜNCT is a game
about connecting opposite sides.*

A CONTENTS

- 1 game board
- 18 white pieces with 3 dots
- 18 black pieces with 3 dots
- 1 white PÜNCT-piece
- 1 black PÜNCT-piece
- 1 bag
- this rulebook

B AIM OF THE GAME

You must connect two opposite sides of the board. To do so you must occupy a series of adjacent spaces that lead from one side to the other side (see diagram 1).

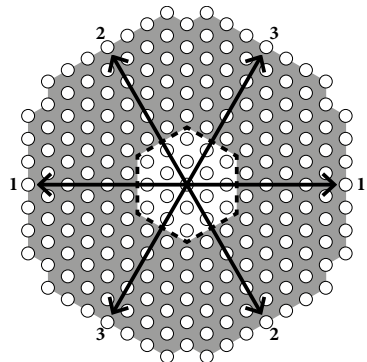


Diagram 1: you can connect opposite sides in 3 different directions.

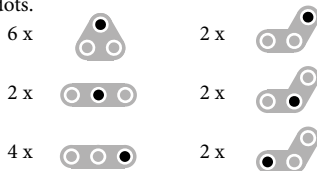
C PREPARATION

- 1/ Place the board between the players so that its long side (with the lines marked with letters) runs from one player to the other.
- 2/ Draw lots for your color. White begins.
- 3/ Put your pieces in front of you on the table. At any moment your opponent must be able to see which pieces you have left.

D THE PIECES

- 1/ The players each have a set of 18 pieces: 6 straight pieces, 6 angular pieces and 6 triangular pieces. Each piece has 3 dots, one of which is colored.

The colored dot is the principal dot and is called the “PÜNCT” of the piece. The other 2 dots are the minor dots.



- 2/ Additionally, each player has one “PÜNCT-piece.” This is a round piece with only one dot. It is not part of a set, but you can use it as a marker to better see how you may move your pieces on the board.

1 x

Basic game

1

E MAKING A MOVE

On your turn you have two choices: either you add a piece to the game (1), or you move a piece that is already in play. When moving a piece that is already in play, you have two options again: either you move a piece to another place on the board (2), or you move it on top of other pieces (3).

1: Adding a piece

- 1/ Choose a piece from your set and put it on the board. A piece must be placed on the board in such a way that each dot covers a space. This means that a piece will always occupy 3 spaces.
- 2/ The player who goes first may not put his first piece in the board's central hexagon. This restriction only holds for the first turn of the first player. For the rest of the game, both players may put new pieces anywhere on the board, including the central hexagon. (See diagram 1 again: the zone with the white spaces is the central hexagon.)
- 3/ A piece must always be added to the game on the first level—the level of the board. You may not put a new piece on top of pieces that are already in play.

2: Moving a piece

- 1/ You may only move pieces of your own color.
- 2/ To move a piece, you must use its PÜNCT (i.e. the

colored dot) to see where you can move it. The PÜNCT must always be moved in a straight line. You may move it over any number of spaces, over other pieces and in and out of the central hexagon (see diagram 2a).

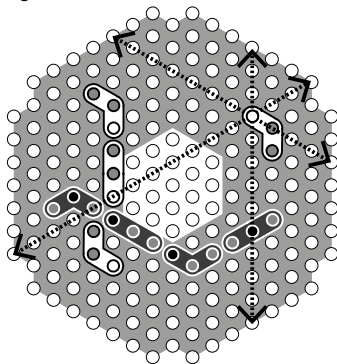


Diagram 2a: the arrows indicate in which directions the piece can be moved.

- 3/ The PÜNCT-piece! The use of this piece (the round marker) can be very helpful to learn how to play PÜNCT. On your turn, take the piece you want to move from the board and put the PÜNCT-piece in its place (i.e. put the marker in the space that was occupied by the PÜNCT of the piece). The marker

is now a fixed point on the board. This makes it possible to always see where your piece comes from and along which lines it can be moved (see diagram 2b).

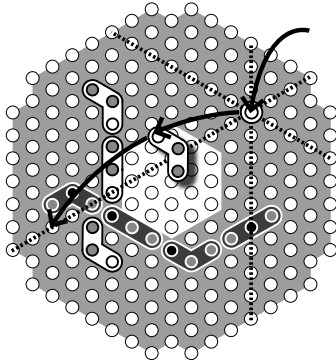


Diagram 2b: take the piece you want to move and put your marker where its PÜNCT was. Then move the piece in a straight line.

Note: the PÜNCT-piece may not be left on the board and it cannot be part of a connection. You must take it back each time you have finished your move.

4/ After moving a piece (i.e. before putting it back on the board) you may rotate it. When rotating a piece, the PÜNCT must always remain on its spot! In other words, the two minor dots may be rotated with the PÜNCT as the axis (See diagram 2c).

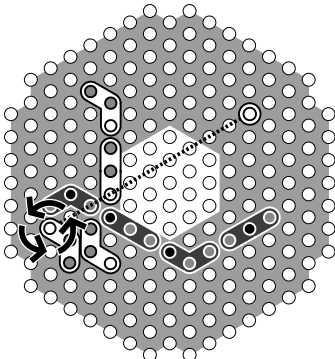


Diagram 2c: before putting the piece back on the board, you may rotate it with the PÜNCT as its axis.

- 5/ Moving a piece and rotating it takes one turn, but you are not obliged to do both. You may rotate a piece without moving it (or move it with no rotation), but this still counts as a complete turn.
- 6/ You may move a piece to the edge of the board, but you must always rotate the piece in such a way that all dots remain in play.

3: Jumping on top of pieces

To jump on top of other pieces, you must first move your piece as described above: move its PÜNCT in a straight line to the piece(s) you want to jump onto.

A few additional rules apply:

- 1/ The PÜNCT of the piece must be moved to one of your own pieces (it does not matter if you put it on a PÜNCT or on a minor dot) (see diagram 3a).

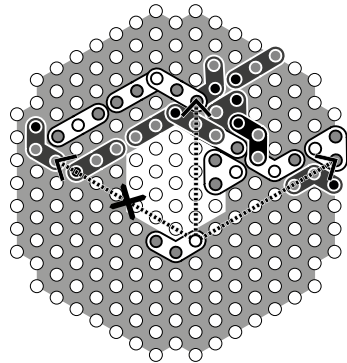


Diagram 3a: the arrows indicate which pieces you can jump onto with the marked piece. Note that you cannot move on top of the pieces at the left because you may not land a PÜNCT on an opponent's piece.

- 2/ This means that a PÜNCT can never land on an opponent's piece, but the minor dots can! After moving a piece—in this case moving its PÜNCT onto one of your own piece—you may rotate it. In doing so, you may put its minor dots on any dots you can reach, both on your own pieces and on your opponent's pieces (see diagram 3b).

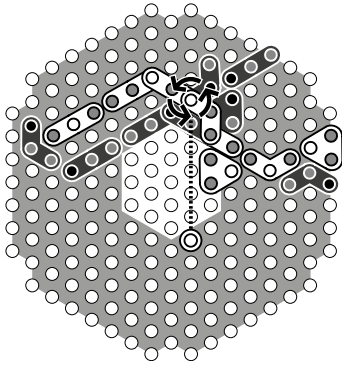


Diagram 3b: you may rotate the piece before putting it on top of the other pieces.

- 3/ When jumping on top of other pieces, you block the dots you cover (your opponent's dots, but also your own!). It is sufficient to cover one dot of a piece to immobilize it. That piece may not be moved nor rotated as long as one or more of its dots remain covered.
- 4/ You can only jump with a piece on top of other pieces if there is enough space for its PÜNCT and two minor dots on the same level. A piece must always be placed on 3 dots, unless you use it to make a bridge (**see 4: Making a bridge**).
- 5/ Levels are not limited. A piece may jump one, two or more levels high, and it may jump from any level to any other level, upwards and downwards. For example, a piece that has been moved on top of other pieces, no matter at which level, may be moved back to the level of the board.
- 6/ Pieces on top always have precedence. This means you can cut your opponent's connection by jumping onto his pieces.

Reminder: only a piece that is already on the board may jump on top of other pieces!

4: Making a bridge

- 1/ You may use a piece to bridge a gap. The straight and the angular pieces each have 2 clearly defined ends. If the dots at the ends of such a piece are placed on 2 different pieces, it can be used as a bridge since the dot in the middle does not need to be supported to give the piece a stable position (**see diagram 4**).

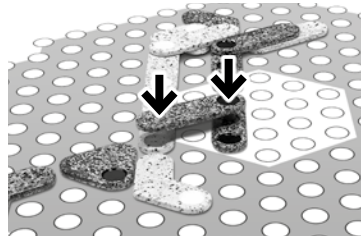


Diagram 4: when jumping with a straight or an angular piece on top of other pieces, it is sufficient that the dots at its 2 ends be placed on other dots to give it a stable horizontal position. (Very rare case: it can happen that you jump with an angular piece on top of another angular piece with a twist of 180°. In this case, you make a bridge by jumping on top of only one piece.)

- 2/ A triangular piece has no clearly defined ends, so such a piece cannot be used as a bridge. It must always be placed on 3 dots.
- 3/ A piece must always be in a stable horizontal position, so the dots at its 2 ends must be supported by pieces at the same level.

Note: you can only use the middle dot of a piece to make a bridge; you cannot do it with an unsupported dot at one of the ends.

- 4/ A dot that is covered by another piece's dot is blocked. This is also valid for a dot that is bridged (i.e. the dot right under the middle of the bridge). The piece of which it is part may not be moved, even if it would be possible to pick it up without disturbing the position of other pieces.

Note: if there would be an empty space under a bridge, this space is blocked. It is not allowed to slide a piece under a bridge.

Reminder: to make a bridge, you must jump onto other pieces. This means that you can only do it with a piece that is already on the board. Its PÜNCT must always be moved in a straight line and be placed on one of your own pieces!

F END OF THE GAME

The game ends when a player succeeds in connecting two opposite sides. The first player to do so wins. Look at the board from above to check whether a connection is completed or not. (see diagram 5).

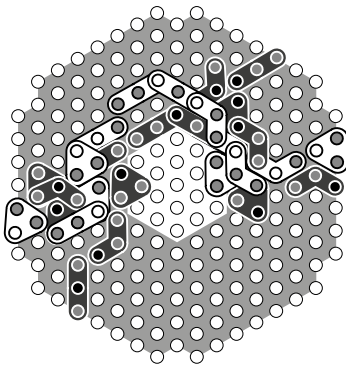


Diagram 5: *White wins.*

This means:

- Each dot must be visible from above to be part of the connection.
- Dots are connected if they occupy adjacent spaces, no matter their level.
- A connection can run from any space on one side to any space on the opposite side.
- As far as connections go, there is no difference between a PÜNCT and a minor dot. Both are part of pieces of the same color, so both count.

If you put your last piece on the board and neither you nor your opponent has succeeded in completing a connection, the game ends undecided. This is a good moment to start playing the standard version of PÜNCT.

Important note: a piece on top of other pieces can hide important information. PÜNCT is not a memory game, so you may pick up a piece to have a look at the situation underneath. But to avoid disputes over location of pieces temporarily lifted, you may not pick up more than one piece at a time.

Standard rules

2

The complete game! There are only two differences from the basic version.

G ADDING A PIECE

When playing the basic game, the first player may not place his first piece directly in the central hexagon. This restriction now holds for each new piece you bring into play. A new piece may never be placed directly in the central hexagon, not even partially; it must first be placed in the gaming area that encircles it. Only pieces that are already on the board can be moved into (and out of) the central hexagon!

H THE GOAL

There are now 2 ways to win PÜNCT. The first goal remains the same as in the basic game: connect two opposite sides. The second goal is a kind of tie-breaker. If neither of the players succeeds in completing a connection, the game ends when somebody places their last piece on the board. You and your opponent both count how many spaces you control in the central hexagon (i.e. count how many dots of your color you can see from above). The player who controls the most spaces is the winner.

If you and your opponent end up with the same number of spaces, the game is a draw.

When you start playing PÜNCT, this second goal will rarely determine the winner. In fact, it will frequently happen that no piece will be moved into the central hexagon in an entire game. But that does not matter! As you get better at the game, you will learn that you sometimes have to change your strategy drastically and focus on moving your pieces towards the centre.

Enjoy it!

L'art de relier les éléments.

Le cinquième jeu du GIPF project. Pour 2 joueurs.

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
- 1 sac en tissu
- 1 livret de règles

B 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 schéma 1)

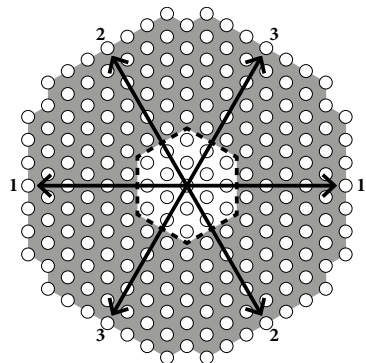


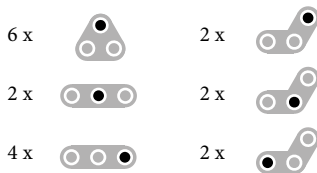
Schéma 1 : vous pouvez relier des côtés opposés dans 3 directions différentes.

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.

D 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.

1 x 

Les règles de base

1**E 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 schéma 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 schéma 2a)

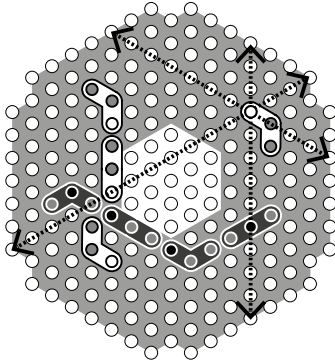


Schéma 2a : les flèches indiquent dans quelles directions la pièce peut être déplacée.

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 schéma 2b)

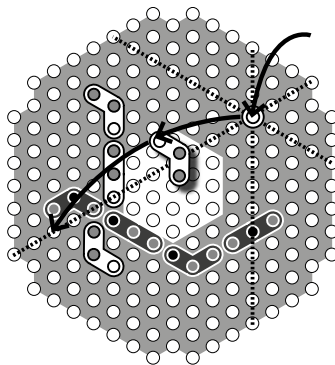


Schéma 2b : prenez la pièce que vous voulez déplacer et remplacez son PÜNCT par votre marqueur. Déplacez ensuite votre pièce en ligne droite.

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.

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 schéma 2c)

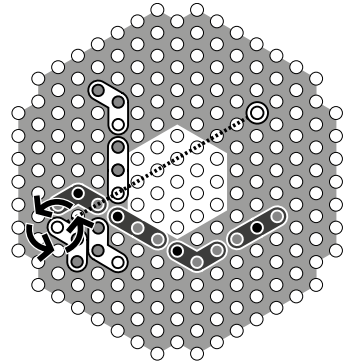


Schéma 2c : avant de déposer à nouveau pivoter en utilisant son PÜNCT comme axe de rotation la pièce sur le plateau, vous pouvez la faire.

- 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 constitue 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 schéma 3a)

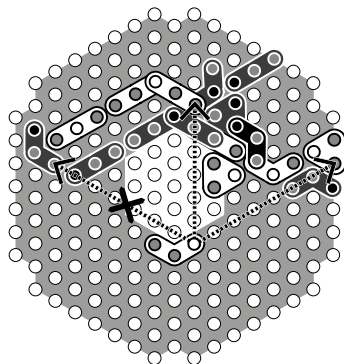


Schéma 3a : les flèches indiquent sur quelles pièces la pièce indiquée peut sauter. Notez bien que la pièce ne peut pas sauter sur les pièces à gauche, puisqu'il vous est interdit de déposer le PÜNCT de l'une de vos pièces sur une pièce adverse.

- 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 schéma 3b)

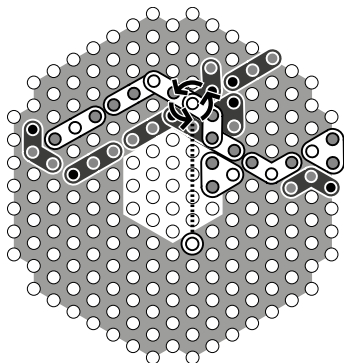


Schéma 3b : vous pouvez faire pivoter la pièce avant de la déposer sur les autres pièces.

- 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 !

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 pièce 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 schéma 4)

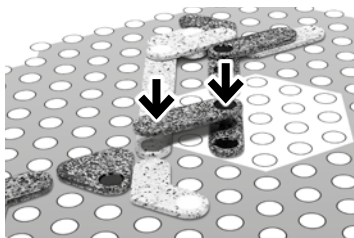


Schéma 4 : lorsqu'une pièce droite ou une pièce à angle saute sur d'autres pièces, il suffit de déposer les points des 2 extrémités sur 2 autres points pour donner à la pièce une position horizontale stable. (Cas exceptionnel : il se peut qu'une pièce à angle saute sur une autre pièce à angle, avec une rotation de 180°. Dans ce cas, vous faites un pont en sautant sur une seule pièce.)

- 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.

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.

- 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 : 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 !

F 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 schéma 5)

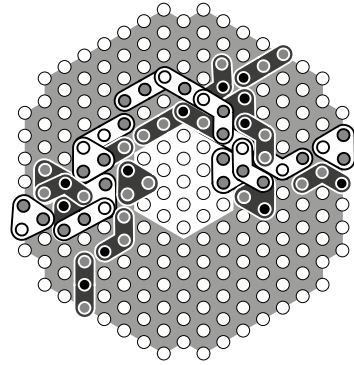


Schéma 5 : Blanc gagne.

Ça veut dire :

- 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.

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.

Les règles standard

2

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

G 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).

H 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 !

L'arte di collegare gli elementi

TZAAR è il quinto gioco del GIPF project. Per 2 giocatori.

Questo gioco si ispira al quinto elemento: lo spirito, nel suo significato più ampio! In altre parole: la mente umana, l'incontro fra conscio ed inconscio, la scintilla divina dell'ispirazione, la capacità di creare. E anche: la ricerca del significato, il gusto per l'arte, il senso estetico.

E poi: il coraggio! Collegare gli elementi, interpretare l'esistente, osare aggiungere un proprio tocco personale!

Questo è il perché PÜNCT è un gioco sul connettere gli opposti.

A CONTENUTO

- 1 tavoliere
- 18 pezzi chiari con 3 punti
- 18 pezzi scuri con 3 punti
- 1 pedina-PÜNCT chiara
- 1 pedina-PÜNCT scura
- 1 sacchetto di stoffa
- questo libretto di regole

B SCOPO DEL GIOCO

Per vincere la partita, dovete collegare due lati opposti del tavoliere, in pratica occupare con i vostri pezzi una serie di caselle adiacenti che vada da un lato all'altro. (V. **diagramma 1**)

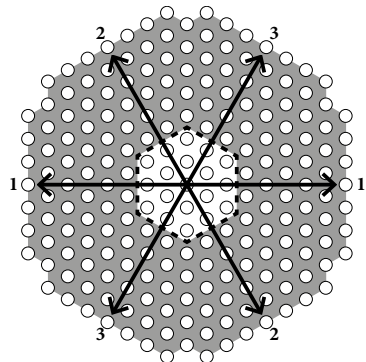


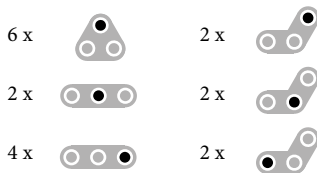
Diagramma 1: potete connettere due lati opposti in 3 direzioni differenti.

C PREPARAZIONE

- 1/ Mettete il tavoliere fra i due giocatori, in modo che la parte più lunga (con le linee contrassegnate da lettere) vada da un giocatore all'altro.
- 2/ Estraiete a sorte i colori. Inizierà chi ha i pezzi chiari.
- 3/ Mettete i vostri pezzi sul tavolo innanzi a voi. In ogni momento il vostro avversario deve poter vedere quali pezzi avete ancora a disposizione.

D I PEZZI

- 1/ I giocatori hanno a disposizione ciascuno una serie di 18 pezzi: 6 pezzi dritti, 6 pezzi ad angolo e 6 pezzi triangolari. Ogni pezzo presenta 3 punti, uno dei quali è colorato. Il punto colorato è il punto principale e viene definito il "PÜNCT" del pezzo. Gli altri due punti sono i punti minori.



- 2/ Inoltre, ogni giocatore ha una "pedina-PÜNCT". È una pedina rotonda con solo un punto. Non è strettamente parte dei pezzi in gioco, serve come aiuto per marcare il punto di partenza negli spostamenti degli altri pezzi.

1 x ●

Gioco di base

1

E FARE UNA MOSSA

Al vostro turno avete due possibilità: potete aggiungere un pezzo sul tavoliere (1), o muovere un pezzo già in gioco. Quando muovete un pezzo già in gioco, avete nuovamente due opzioni: potete muoverlo in un'altra posizione sul tavoliere (2), oppure muoverlo al di sopra di altri pezzi (3).

1: Aggiungere un pezzo

- 1/ Scegliete un pezzo da quelli che avete a disposizione e mettetelo sul tavoliere. Un pezzo deve essere messo sul tavoliere in modo che ognuno dei tre punti occupi una casella. Un pezzo occuperà sempre 3 caselle.
- 2/ Il giocatore che inizia la partita non può mettere il suo primo pezzo nell'esagono centrale del tavoliere. Questa restrizione si applica solo alla prima mossa del primo giocatore. Per il resto della partita, entrambi i giocatori possono inserire nuovi pezzi ovunque sul tavoliere, anche sull'esagono centrale.
- 3/ Un nuovo pezzo deve essere inserito in gioco sempre al primo livello, il livello del tavoliere. Ovvero: non potete mettere un nuovo pezzo in gioco al di sopra di altri pezzi già in gioco.

2: Muovere un pezzo

- 1/ Potete muovere solo i pezzi del vostro colore.
- 2/ Per muovere un pezzo, dovete usare il suo PÜNCT (ovvero: il punto colorato) per vedere dove potete muoverlo. Il PÜNCT deve sempre essere mosso in linea retta. Potete muoverlo di qualsiasi numero di caselle, oltre altri pezzi e fuori o dentro l'esagono centrale. (V. diagramma 2a)

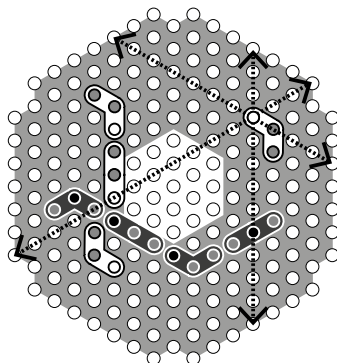


Diagramma 2a: le frecce indicano le direzioni in cui il pezzo può essere mosso.

3/ **La pedina-PÜNCT!** L'utilizzo di questa pedina (la pedina rotonda) può essere utile per imparare come si gioca a PÜNCT. Al vostro turno, prendete dal tavoliere il pezzo che volete muovere e mettete la pedina-PÜNCT al suo posto (ovvero: mettete la pedina nello spazio che era occupato dal PÜNCT del pezzo). La pedina-PÜNCT è ora un riferimento sul tavoliere, per vedere il punto di partenza del vostro pezzo e lungo quali linee può muoversi. (V. **diagramma 2b**)

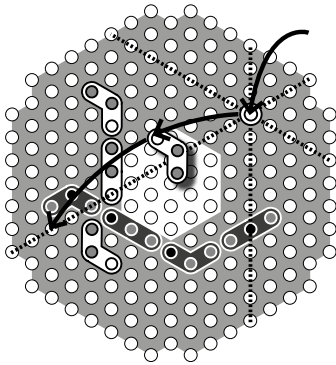


Diagramma 2b: prendete il pezzo che volete muovere e mettete la pedina dove si trovava il PÜNCT del pezzo, quindi muovete il pezzo in linea retta.

Nota: la pedina-PÜNCT non deve essere lasciata sul tavoliere e non può fare parte di una connessione. Serve solo come ausilio per la mossa e dovete toglierla non appena la mossa è eseguita.

4/ Dopo aver mosso un pezzo (ma prima di depositarlo nuovamente sul tavoliere), potete ruotarlo. Quando ruotate un pezzo, il PÜNCT (il punto colorato) deve sempre rimanere in posizione! In altre parole, dopo aver spostato un pezzo, i due punti minori possono venire ruotati con il PÜNCT come asse. (V. **diagramma 2c**)

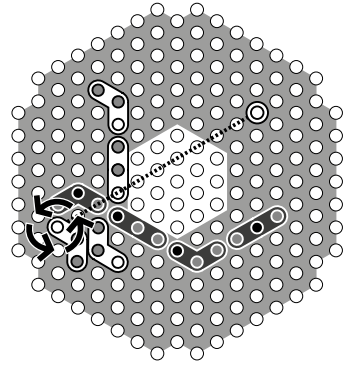


Diagramma 2c: prima di posare il pezzo sul tavoliere, potete ruotarlo usando il PÜNCT come asse.

- 5/ Al vostro turno potete muovere un pezzo e ruotarlo, ma non siete obbligati a fare entrambe le cose. Potete ruotare un pezzo senza muoverlo (oppure muoverlo senza poi ruotarlo), ma questo comunque esaurisce la vostra mossa.
- 6/ Potete muovere un pezzo sui bordi del tavoliere, ma dovete sempre ruotarlo in modo che entrambi i punti minori restino sul tavoliere (ovvero: i pezzi non devono uscire dal tavoliere, nemmeno in parte).

3: Muovere al di sopra di altri pezzi

Per muovere al di sopra di altri pezzi, dovete prima muovere il vostro pezzo come descritto sopra: muovete il suo PÜNCT in linea retta, fino al pezzo sopra cui volete muovere.

Ci sono alcune regole aggiuntive:

- 1/ Il PÜNCT del pezzo che muovete deve finire il suo movimento al di sopra di uno dei vostri altri pezzi (non importa se su un altro PÜNCT o su un punto minore). (V. **diagramma 3a**)

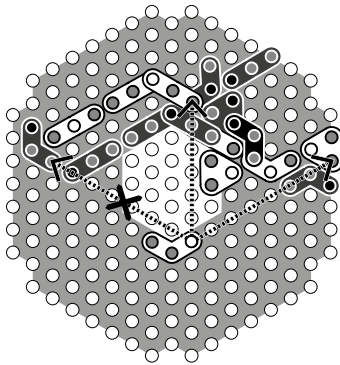


Diagramma 3a: le frecce indicano su quali pezzi è possibile muovere con il pezzo contrassegnato. Notate che non si può muovere al di sopra del pezzo a sinistra, perché è proibito fare arrivare un proprio PÜNCT su un pezzo avversario.

2/ Questo significa che un PÜNCT non può mai posarsi su un pezzo avversario, ma i punti minori possono farlo! Dopo aver mosso il vostro pezzo – in questo caso muovendo il suo PÜNCT al di sopra di un vostro altro pezzo – potete ruotarlo. Facendo così, potete mettere i suoi punti minori su qualsiasi spazio raggiungibile, sia su vostri pezzi che su pezzi dell'avversario. (V. diagramma 3b)

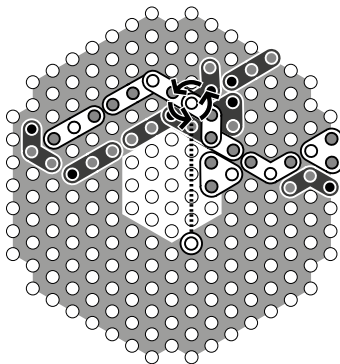


Diagramma 3b: potete ruotare il vostro pezzo prima di posarlo sopra altri pezzi.

3/ Quando mettete un pezzo al di sopra di altri, bloccate i punti che coprite (quelli del vostro avversario, ma anche i vostri). È sufficiente coprire un punto di

un pezzo per immobilizzarlo: quel pezzo non può più essere mosso o ruotato finché uno o più dei suoi punti restano coperti.

- 4/ Potete muovere un pezzo al di sopra di altri pezzi solo se vi è la possibilità di appoggiarlo stabilmente: non può essere deposto su pezzi che sono a diversa altezza. Un pezzo deve sempre essere posato su 3 punti di appoggio, tutti alla stessa altezza. Unica eccezione: fare un ponte. (V. par. 4: Fare un ponte)
- 5/ Non vi è limite al cambio di livelli (ovvero: l'altezza dal tavoliere data dai pezzi al di sotto). Un pezzo che venga mosso può salire o scendere di un qualsiasi numero di livelli. Ad esempio, un pezzo che sia stato mosso sopra altri pezzi, non importa a che livello, può essere mosso successivamente a livello del tavoliere.
- 6/ I pezzi al di sopra hanno la precedenza. Questo significa che potete interrompere la connessione del vostro avversario mettendo i vostri pezzi al di sopra dei suoi.

Ricordate: solo i pezzi che sono già in gioco (ovvero: sul tavoliere) possono muoversi al di sopra di altri pezzi!

4: Fare un ponte

- 1/ Potete usare un pezzo per “fare un ponte” sopra uno spazio vuoto. I pezzi dritti e ad angolo hanno due estremità definite: se i punti alle estremità sono piazzati su due altri pezzi, non è necessario che il punto centrale appoggi per far sì che il pezzo sia in una posizione stabile. (V. diagramma 4)

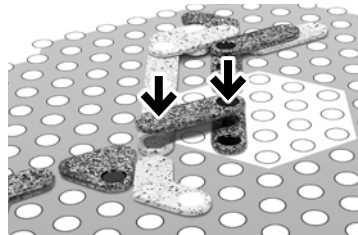


Diagramma 4: quando muovete un vostro pezzo (diritto o ad angolo) al di sopra di altri pezzi, è sufficiente che i due punti alle

estremità siano appoggiate ad altri punti, in modo che il pezzo che avete mosso risulti in una stabile posizione orizzontale. Questo è l'unico modo in cui potete usare un pezzo per "fare un ponte".

- 2/ Un pezzo triangolare non ha delle estremità definite, per cui un pezzo triangolare non può venire usato come ponte. Deve sempre venire appoggiato su tutti e tre i suoi punti.
- 3/ Un pezzo deve sempre essere in una stabile posizione orizzontale, quindi le estremità di un pezzo messo come ponte devono poggiare su due altri pezzi allo stesso livello.

Nota: potete usare solo il punto centrale di un pezzo per fare un ponte, non potete utilizzare un punto ad una delle estremità (ovvero: solo il punto centrale di un pezzo diritto o ad angolo può non essere appoggiato).

- 4/ Un punto che sia coperto da un altro pezzo è bloccato. Questo vale anche se il punto del pezzo al di sopra non è direttamente in contatto con il punto del pezzo di sotto (in altre parole: il punto centrale di un pezzo posizionato a ponte, blocca il pezzo che si trova sotto, anche se non lo tocca, e anche se teoricamente sarebbe possibile far scivolare fuori il pezzo di sotto senza toccare altri pezzi).

Nota: se c'è uno spazio vuoto sotto un ponte, quello spazio è bloccato. Non è possibile far scivolare un pezzo sotto un altro pezzo posizionato a ponte. Ricordate: per fare un ponte, dovete muovere un pezzo sopra altri pezzi. Ciò significa che potete farlo solo con pezzi che già avete sul tavoliere. Il PÜNCT del vostro pezzo deve sempre essere mosso in linea retta e deve essere piazzato sopra uno dei vostri pezzi!

F FINE DEL GIOCO

La partita termina quando un giocatore riesce a connettere due lati opposti del tavoliere. Il primo giocatore a fare questo vince. Per vedere se una connessione è completa, si deve guardare il tavoliere da sopra. (V. diagramma 5)

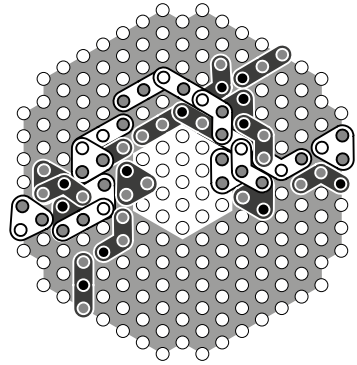


Diagramma 5: il giocatore con i chiari vince.

Questo significa:

- Ogni punto deve essere visibile da sopra per essere parte della connessione.
- I punti sono connessi se occupano spazi adiacenti, non ha importanza il livello su cui sono.
- Una connessione può partire da un qualsiasi spazio di un lato e giungere in un qualsiasi spazio del lato opposto.
- Se vi è una connessione, non c'è alcuna differenza fra un PÜNCT e un punto minore. Entrambi fanno parte di pezzi dello stesso colore, quindi entrambi contano.

Se mettete il vostro ultimo pezzo in gioco, e né voi, né il vostro avversario riuscite a chiudere una connessione, la partita finisce senza vincitori. Questo può essere un buon momento per iniziare a giocare alla versione standard di PÜNCT.

Nota importante: un pezzo posizionato su altri pezzi può nascondere delle informazioni importanti. PÜNCT non è un gioco di memoria, per questo è consentito sollevare un pezzo per vedere la situazione al di sotto. Ma per evitare discussioni riguardo alla posizione di pezzi temporaneamente sollevati, non è possibile sollevare più di un pezzo alla volta.

Gioco standard

2

Questo è il gioco completo. Vi sono solo due differenze dal gioco base.

G AGGIUNGERE UN PEZZO

Giocando con la versione base di PÜNCT, il primo giocatore non può posizionare il suo primo pezzo direttamente nell'esagono centrale. Questa restrizione ora si applica ad ogni nuovo pezzo che viene portato in gioco. Un pezzo non può mai essere piazzato direttamente nell'esagono centrale, nemmeno in parte; deve essere messo nell'area del tavoliere che lo circonda. Solo i pezzi che sono già sul tavoliere possono essere mossi dentro (o fuori da) l'esagono centrale!

H SCOPO DEL GIOCO

Ci sono ora 2 modi per vincere la partita. Il primo resta quello del gioco base: connettere due lati opposti. Il secondo modo può evitare i pareggi: se nessuno dei giocatori riesce a chiudere una connessione, il gioco termina quando l'ultimo pezzo viene piazzato sul tavoliere. Voi e il vostro avversario contate quanti spazi controllate con i vostri pezzi nell'esagono centrale (ovvero: contate quanti punti di pezzi del vostro colore riuscite a contare nell'esagono centrale guardando il tavoliere dall'alto). Il giocatore che controlla il maggior numero di spazi è il vincitore. Se i due giocatori controllano lo stesso numero di spazi, la partita è pari.

Quando iniziate a giocare a PÜNCT, questa seconda condizione di vittoria raramente determina il vincitore. Può accadere che neanche un pezzo venga mosso nell'esagono centrale per tutta la partita. Ma questo non importa! Man mano che migliorerete la vostra abilità, imparerete che talvolta è necessario cambiare drasticamente strategia e muovere i propri pezzi verso il centro.

Divertitevi!

De kunst van het verbinden der elementen.

PÜNCT is het vijfde spel van het GIPF project. Voor 2 spelers.

*Dit spel gaat over
het vijfde element: spirit,
in zijn breedste betekenis.*

*Dat is: het vermogen om
te denken, de menselijke geest,
goddelijke vonken van inspiratie,
het potentieel om te creëren.
En daarom ook: de zin voor
betekenis, de zin voor kust,
de zin voor schoonheid.*

En ook: moed!

*De elementen met elkaar
verbinden, interpreteren wat
bestaat, en durven daar
een persoonlijke noot aan toe
te voegen! Daarom is PÜNCT
een spel over het verbinden van
tegenover elkaar liggende zijden.*

A INHOUD

- 1 speelbord
- 18 witte stukken met 3 stippen
- 18 zwarte stukken met 3 stippen
- 1 wit PÜNCT-stuk
- 1 zwart PÜNCT-stuk
- 1 stoffen zakje
- dit reglementenboekje

B DOEL

Je moet twee tegenover elkaar liggende zijden van het bord met elkaar te verbinden. Dat doe je door een keten van naast elkaar liggende velden te bezetten die van de ene kant naar de andere kant loopt. (Zie diagram 1)

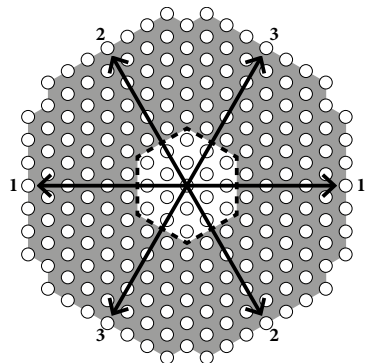


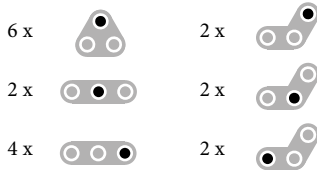
Diagram 1: de pijlen geven aan in welke richtingen je 2 tegenover elkaar liggende zijden kunt verbinden.

C VOORBEREIDING

- 1/ Plaats het bord in de lengte tussen de spelers (zodat de lijnen met de letters A, B, C, enz. van de ene speler naar de andere lopen).
- 2/ Maak onderling uit wie met welke kleur zal spelen. De speler met de witte stukken begint.
- 3/ Plaats je stukken voor je op de tafel. Beide spelers moeten op elk moment kunnen zien over welke stukken de tegenspeler nog beschikt.

D DE STUKKEN

- 1/ Beide spelers beschikken over een set van 18 stukken: 6 rechte, 6 gehoekte, en 6 driehoekige stukken. Elk van deze stukken heeft 3 stippen, waarvan er één is gekleurd. De gekleurde stip is de belangrijkste van de 3 stippen en wordt de "PÜNCT" van het stuk genoemd. De andere 2 stippen zijn de "secundaire" stippen.



- 2/ Daarnaast hebben beide spelers ook nog een "PÜNCT-stuk". Dit is een rond stuk dat bestaat uit alleen maar één gekleurde stip. Het maakt geen deel uit van een set, maar je kunt het gebruiken om het spel te leren spelen. Dit stuk maakt het namelijk makkelijker om te zien op welke manier stukken op het bord verplaatst mogen worden.

1 x

Basisspel

1

E EEN BEURT

Wanneer je aan de beurt bent, heb je twee mogelijkheden: ofwel leg je een nieuw stuk op het bord (1), ofwel speel je met een stuk dat al op het bord ligt. Speel je met een stuk dat al op het bord ligt, dan heb je opnieuw 2 mogelijkheden: ofwel verplaatst je een stuk naar een andere plek op het bord (2), ofwel spring je ermee bovenop andere stukken (3).

1: Een nieuw stuk inbrengen

- 1/ Je kiest een stuk uit je set en legt het op het bord. Een stuk moet altijd zodanig gelegd worden dat het 3 velden bezet.
- 2/ De speler die begint, mag zijn eerste stuk niet in de centrale zeshoek leggen. Deze beperking geldt alleen voor de eerste zet van de eerste speler. Daarna is er geen beperking meer en mogen de spelers een nieuw stuk om het even waar op het bord leggen, ook geheel of gedeeltelijk in de centrale zeshoek. (Zie nogmaals diagram 1: de zone met de witte velden is de centrale zeshoek.)

- 3/ Een nieuw stuk moet altijd op het eerste niveau in het spel gebracht worden – dat is het niveau van het bord. Je mag een nieuw stuk dus niet meteen op andere stukken leggen.

2: Een stuk verplaatsen

- 1/ Je mag alleen met stukken van je eigen kleur spelen.
- 2/ Om een stuk te verplaatsen, moet je de PÜNCT (de gekleurde stip!) gebruiken om te zien waar je met het stuk naartoe kunt. De PÜNCT moet altijd in een rechte lijn verplaatst worden. Je mag hem over een onbepaald aantal velden verplaatsen, je mag ermee over andere stukken springen en je mag ermee in en uit de centrale zeshoek. (Zie diagram 2a)

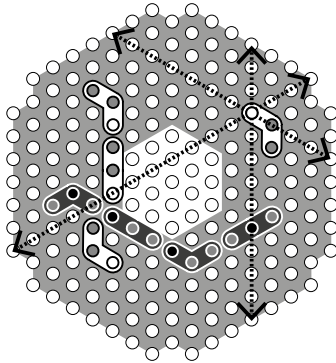


Diagram 2a: de pijlen geven aan in welke richting het stuk verplaatst kan worden.

3/ **Het PÜNCT-stuk!** Het gebruik van dit extra stuk kan het in het begin gemakkelijker maken om te leren zien op welke manier stukken verplaatst mogen worden. Als je een zet wilt uitvoeren, neem dan het stuk waarmee je wilt spelen van het bord en leg het PÜNCT-stuk op het veld waar de PÜNCT van het stuk lag. Het PÜNCT-stuk is nu een vast punt op het bord, waardoor je altijd meteen kunt zien waar het stuk waarmee je speelt vandaan komt, en dus ook langs welke lijnen je het kunt verplaatsen. (Zie diagram 2b)

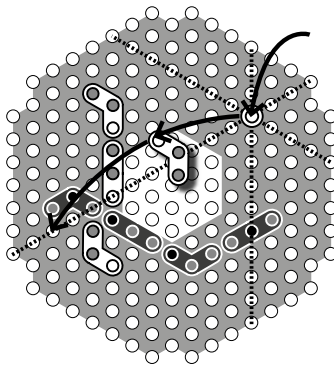


Diagram 2b: Pak het stuk dat je wilt verplaatsen en plaats het PÜNCT-stuk op de plek waar de PÜNCT van dat stuk is geweest. Verplaats dan het stuk in een rechte lijn.

Opmerking: je mag het PÜNCT-stuk niet op het bord laten liggen en het kan ook geen deel uitmaken

van een verbinding. Je moet het altijd meteen na het beëindigen van je beurt weer van het bord nemen.

4/ Nadat je een stuk verplaatst hebt, mag je het laten roteren. Als je een stuk laat roteren, dan moet je ervoor zorgen dat de PÜNCT van het stuk altijd op dezelfde plek blijft! Anders gezegd: de 2 secundaire stippen mogen rond de PÜNCT gedraaid worden; de PÜNCT dient als as voor de rotatie. (Zie diagram 2c)

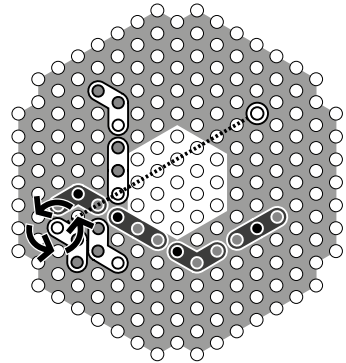


Diagram 2c: alvorens het stuk weer op het bord te leggen, mag je het verdraaien. Bij het verdraaien moet je er goed op letten dat de PÜNCT ter plekke blijft!

- 5/ Het verplaatsen en het roteren van een stuk is één beurt, maar je bent niet verplicht beide te doen. Je mag een stuk ook roteren zonder het eerst verplaatst te hebben. Ook dit telt als een volledige beurt.
- 6/ Als je de PÜNCT van een stuk naar de rand van het bord verplaatst en de secundaire stippen zouden hierdoor over de rand van het bord komen, dan moet het stuk altijd zodanig gerooteerd worden dat de twee secundaire stippen weer in het spel liggen.

3: Springen op andere stukken

Om op andere stukken te kunnen springen, moet je een stuk eerst verplaatsen volgens de regels die hierboven uitgelegd zijn: verplaats de PÜNCT in een rechte lijn naar het stuk of de stukken waar je je stuk op wilt leggen.

Vervolgens gelden de volgende bijkomende regels:

- 1/ De PÜNCT van het stuk waarmee je springt, moet altijd gelegd worden op een stuk van je eigen kleur.

Je mag de PÜNCT zowel op een andere PÜNCT leggen als op een secundaire stip. (Zie diagram 3a)

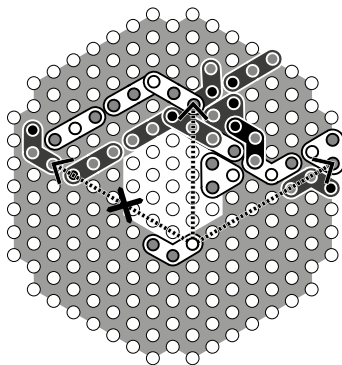


Diagram 3a: de pijlen geven aan op welke stukken je met het gehoekte stuk mag springen. Op de stukken in de linkse richting mag het stuk niet springen omdat een PÜNCT nooit op een stuk van de tegenspeler mag gelegd worden.

2/ Je mag dus nooit met een PÜNCT op een stuk van de tegenspeler springen, maar dat mag wél met de secundaire stippen. Nadat je met de PÜNCT op een stuk van je eigen kleur hebt gesprongen, mag je het stuk waarmee je de sprong hebt gemaakt, laten roteren. Je mag de secundaire stippen leggen op alle stippen die je bij het roteren kunt bereiken, zowel op PÜNCTEN als op secundaire stippen, van zowel je eigen stukken als die van de tegenspeler. (Zie diagram 3b)

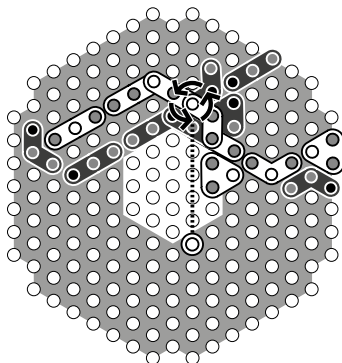


Diagram 3b: je mag het stuk laten roteren alvorens het op de andere stukken te leggen.

3/ Als je op andere stukken springt, dan blokkeer je de stippen die je bedekt, zowel die van jezelf als van je tegenspeler. Zodra één stip van een stuk bedekt is, is het stuk immobiel. Het mag niet verplaatst en niet geroteerd worden zolang minstens één van zijn stippen bezet wordt.

4/ Je kan alleen op andere stukken springen als er voldoende plaats is voor het volledige stuk waarmee je speelt, dus voor zowel de PÜNCT als de 2 secundaire stippen. Een stuk moet altijd op 3 stippen gelegd worden, tenzij je er een brug mee maakt. (Zie 4: Een brug maken)

5/ Een stuk moet altijd een horizontale en stabiele positie hebben. Daarom moeten de stukken waarop het springt, altijd van hetzelfde niveau zijn.

6/ Er is geen limiet voor het aantal niveaus. Een stuk mag één, twee of meer niveaus hoog springen, en het mag van elk niveau naar elk ander niveau springen, zowel omhoog als omlaag. Bij voorbeeld, een stuk dat op andere stukken is gesprongen, ongeacht op welk niveau, mag daarna weer naar het niveau van het bord verplaatst worden.

Ter herinnering: je mag alleen op andere stukken springen met een stuk dat al op het bord ligt!

4: Een brug maken

1/ Je kan met een stuk een overbrugging maken. Het rechte en het gehoekte stuk hebben elk twee duidelijke uiteinden. Als de uiteinden van zo'n stuk op twee andere stukken worden gelegd, dan kan het als een brug gebruikt worden. De middelste stip moet niet ondersteund worden om het stuk stabiel te kunnen leggen. (Zie diagram 4)

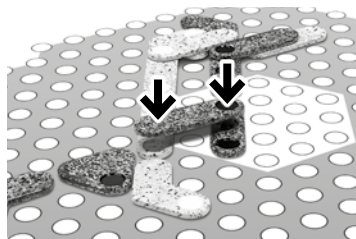


Diagram 4: als je met een recht of een gehoekt stuk op andere stukken springt, dan volstaat het steun te hebben voor de twee stippen aan de uiteinden om het stuk een stabiele

horizontale positie te geven. Als je geen steun hebt voor de middelste stip, dan gebruikt je het stuk als een "brug".

(Zeldzaam voorval: het kan gebeuren dat je een brug maakt door op slechts één stuk te springen, namelijk wanneer je met een gehoekt stuk springt op een andere gehoekt stuk dat precies 180° anders ligt.)

- 2/ Het driehoekig stuk heeft geen duidelijk uiteinden. Als slechts twee stippen ondersteund worden, dan ligt het niet stabiel. Daarom kan met dit stuk geen brug gemaakt worden. Het moet altijd op 3 stippen gelegd worden.
- 3/ Als je met een stuk een brug wilt maken, dan kan dat alleen de middelste stip gebruikt worden om de overbrugging te maken. Met het uiteinde van een stuk mag geen overhangende brug gemaakt worden.
- 4/ Een stip waarop een stuk ligt, is geblokkeerd, en dat geldt ook voor een stip die overbrugd wordt (dit is de stip onder het middelste gedeelte van de brug!). Het stuk waartoe de geblokkeerde stip behoort, mag niet verplaatst worden, ook al is het misschien mogelijk om het stuk onder de brug vandaan te halen zonder de positie van andere stukken te verstoren.

Opmerking: als er zich een leeg veld onder een brug bevindt, dan is ook dit veld geblokkeerd. Je mag geen stuk onder een brug schuiven.

Ter herinnering: om een brug te kunnen maken, moet je op andere stukken springen. Een brug maken kan dus alleen met een stuk dat al in het spel is. De PÜNCT moet altijd in een rechte lijn verplaatst worden en moet altijd op een stuk van de eigen kleur gelegd worden.

F EINDE VAN HET SPEL

De speler die erin slaagt om twee tegenover elkaar liggende zijden met elkaar te verbinden, wint het spel. Om te controleren of een verbinding compleet is, telt het bovenaanzicht. (Zie diagram 5)

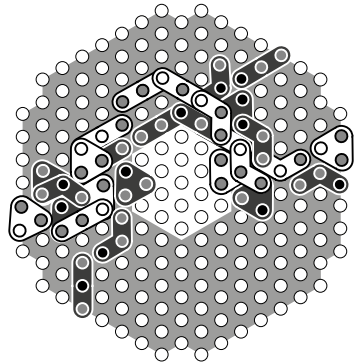


Diagram 5: Wit wint.

Let daarbij op de volgende punten:

- Elk stip van de verbinding moet van bovenaf te zien zijn.
- Stippen zijn met elkaar verbonden als ze naast elkaar liggende velden bezetten, ongeacht hun niveau. Dus van de stukken die op elkaar liggen, tellen enkel de bovenste stippen.
- Een verbinding kan lopen van elk veld aan de ene zijde naar om het even welk veld aan de tegenoverliggende zijde.
- In een keten van naast elkaar liggende stippen wordt geen onderscheid gemaakt tussen PÜNCTEN en secundaire stippen. Beide horen tot stukken van dezelfde kleur, en dus tellen ze beide mee.

Als een speler zijn laatste stuk op het bord legt zonder een verbinding tot stand te brengen, dan eindigt het spel onmiddellijk. Aangenomen dat ook de andere speler op dat moment nog geen twee zijden heeft verbonden (anders zou hij reeds gewonnen zijn!), dan eindigt het spel onbeslist.

Opmerking: een stuk dat op andere stukken ligt, bedekt mogelijk belangrijke informatie. PÜNCT is geen geheugenspel en daarom mag je een stuk opnemen om te zien hoe de situatie eronder is. Om disputen te voorkomen over hoe de ligging van een stuk precies was, mag je altijd maar één stuk per keer van het bord nemen.



Standaardspel

2

Het volledige spel. Er zijn slechts 2 verschillen met het basisspel.

G EEN NIEUW STUK INBRENGEN

In het basisspel mag de speler die begint zijn eerste stuk niet in de centrale zeshoek te leggen. Deze beperking geldt nu voor elk nieuw stuk dat in het spel wordt gebracht. Een nieuw stuk mag dus nooit meteen in de centrale zeshoek gelegd worden, zelfs niet gedeeltelijk; het moet altijd eerst in de zone eromheen gelegd worden. Enkel stukken die reeds op het bord liggen, kunnen naar de centrale zeshoek verplaatst worden (en er ook weer uit).

H DOEL

Er zijn nu 2 manieren om PÜNCT te winnen. De eerste manier is dezelfde als die van het basisspel: de speler die 2 tegenover elkaar liggende zijden met elkaar kan verbinden, wint het spel.

Het spel eindigt ook zodra één van beide spelers zijn laatste stuk op het bord legt (dus voor iemand erin geslaagd is een verbinding tot stand te brengen). In dit geval wint de speler die de meeste velden in de centrale zeshoek controleert. Controleren betekent “bezet houden”. De spelers tellen elk hoeveel stippen er van hun kleur in de centrale zeshoek van bovenaf zichtbaar zijn.

Indien beide spelers een gelijk aantal velden controleren, eindigt de partij in een gelijkspel.

In het begin zal de tweede manier om PÜNCT te winnen zelden de winnaar bepalen. Het zal zelfs regelmatig voorvallen dat er in de loop van een volledige partij geen enkel stuk in het centraal gedeelte komt te liggen. Maar dat doet er niet toe! Hoe meer je PÜNCT speelt en hoe beter je het spel begint te begrijpen, hoe duidelijker je zal beginnen inzien dat het soms nodig is je tactiek drastisch om te gooien en je volledig te concentreren op het verplaatsen van je stukken naar het midden.

Veel plezier!

El arte de juntar los elementos.

PÜNCT es el quinto juego del GIPF project. Para 2 jugadores.

*Este juego trata sobre
el 5º elemento: el espíritu,
en su sentido más amplio!*

*Osea: la mente humana,
la mezcla de conciencia*

*y subconsciencia, un golpe divino
de inspiración, el potencial de crear.*

*Y además: el sentido de entender, el
sentido del arte, el sentido*

de la belleza. Y, también, por

último pero no menos importante:

la valentía! Juntar los elementos,

interpretar la realidad y la audacia

que añade un toque personal!

Todo esto explica porqué PÜNCT

es un juego que conecta

lados opuestos.

A CONTENIDO

- 1 tablero
- 18 piezas blancas con 3 puntos
- 18 piezas negras con 3 puntos
- 1 pieza PÜNCT blanca
- 1 pieza PÜNCT negra
- 1 bolsa
- 1 reglamento

B OBJETIVO

Debes intentar conectar dos lados opuestos del tablero. Para conseguirlo debes ocupar una serie de espacios adyacentes que van de un lado hacia el otro lado. (Ver diagrama 1)

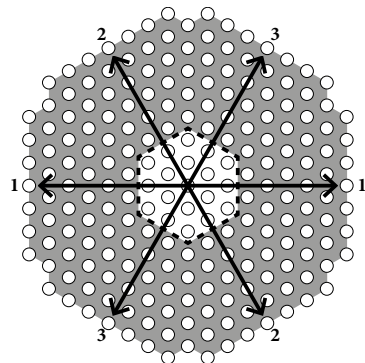


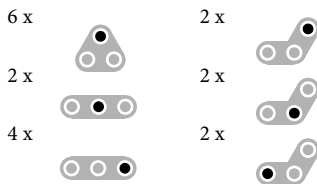
Diagrama 1: puedes conectar lados opuestos en 3 direcciones diferentes.

C PREPARACIÓN

- 1/ Coloca el tablero entre los jugadores de forma que los lados alargados (con las líneas marcadas con letras) encaren a los jugadores.
- 2/ Sorteá el color. Las blancas empiezan.
- 3/ Pon las piezas delante de ti en la mesa. En cualquier momento tu adversario tiene que poder ver cuantas piezas te quedan.

D LAS PIEZAS

- 1/ Cada jugador dispone de un juego de 18 piezas: 6 rectas, 6 angulares i 6 triangulares. Cada pieza tiene 3 puntos, uno de los cuales está coloreado. El punto coloreado es el punto principal y se denomina el "PÜNCT" de la pieza. Los otros dos puntos son secundarios.



- 2/ Además, cada jugador tiene una "pieza-PÜNCT". Ésta es una pieza redondeada con un solo punto. No forma parte del juego de piezas, pero se puede utilizar como un marcador que ayuda a ver como puedes mover las piezas en el tablero.

1 x

Reglas básicas

1

E HACIENDO UN MOVIMIENTO

En tu turno tienes dos opciones: o añades una pieza al juego (1), o mueves una pieza que ya esté en juego. Cuando mueves una pieza que ya está en juego, otra vez tienes dos opciones: o mueves una pieza hacia otro sitio del tablero (2), o la mueves encima de otras piezas (3).

1: Añadiendo una pieza

- 1/ Escoge una pieza de tu juego de piezas y ponla en el tablero. Una pieza debe colocarse en el tablero de forma que cada punto tape un espacio. Esto significa que una pieza siempre ocupará 3 espacios.
- 2/ El jugador que empieza no debe poner su primera pieza en el hexágono central del tablero. Esta restricción tan solo se mantiene para el primer turno del primer jugador. En el resto de la partida, ambos jugadores pueden poner piezas en cualquier lugar del tablero, incluido el hexágono central. (Mira el diagrama 1 otra vez: la zona con los espacios blancos es el hexágono central.)
- 3/ Una pieza nueva siempre tiene que ser introducida en el primer nivel—el nivel del tablero. No puedes poner una pieza nueva encima de piezas que ya estén en juego.

2: Moviendo una pieza

- 1/ Solo puedes mover las piezas de tu propio color.
- 2/ Para mover una pieza, debes utilizar su PÜNCT (es decir, el punto coloreado) para ver hacia donde puedes moverla. El PÜNCT siempre debe ser movido en línea recta. Puedes moverlo encima de cualquier espacio, encima de otras piezas, y dentro y fuera del hexágono central. (Ver diagrama 2a)

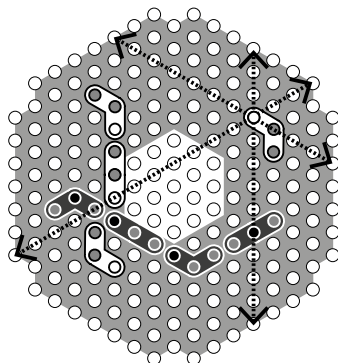


Diagrama 2a: *as flechas indican las direcciones en que la pieza puede ser desplazada.*

3/ **La pieza-PÜNCT!** El uso de esta pieza (el marcador redondeado) puede ser muy útil para aprender a jugar PÜNCT. En tu turno, coge la pieza que quieras mover del tablero y pon la pieza-PÜNCT en su lugar (es decir, pon el marcador en el espacio que estaba ocupado por el PÜNCT de la pieza). El marcador ahora es un punto fijo en el tablero. Esto permite ver en todo momento donde estaba tu pieza y en que líneas puede ser desplazada. (Ver diagrama 2b)

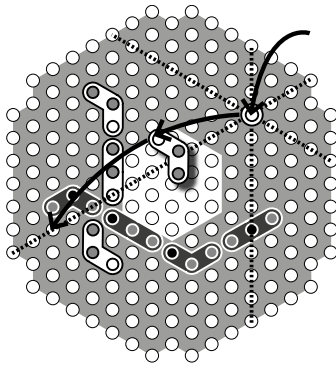


Diagrama 2b: coge la pieza que quieres mover y pon tu marcador en donde esté PÜNCT. Entonces mueve la pieza en una línea recta.

Nota: la pieza-PÜNCT no se puede dejar en el tablero y tampoco puede ser parte de una conexión. Debes retirarla cada vez que hayas completado tu movimiento.

4/ Después de mover una pieza (es decir, antes de colocarla en el tablero) puedes girarla. Cuando giras una pieza, el PÜNCT debe permanecer en su sitio! En otras palabras, los dos puntos secundarios deben ser girados con el PÜNCT como eje. (Ver diagrama 2c)

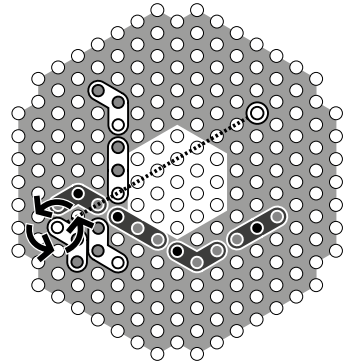


Diagrama 2c: antes de poner la pieza en el tablero, puedes girarla con el PÜNCT como eje.

- 5/ Mover una pieza y girarla ocupa un turno, pero no estás obligado a hacer las dos cosas. Puedes girar una pieza sin moverla (o moverla sin girarla), pero también cuenta como un turno completo.
- 6/ Puedes mover una pieza hacia el borde del tablero, pero siempre tienes que girar la pieza de manera que los puntos secundarios permanezcan en juego.

3: Saltando encima de las piezas

Para saltar encima de otras piezas, primero debes mover tu pieza tal y como se describe arriba: mueve su PÜNCT en una línea recta hacia la(s) pieza(s) que quieres saltar encima.

Aplicación de reglas adicionales:

- 1/ El PÜNCT de la pieza debe moverse hacia una de tus propias piezas (no importa si lo pones encima de un PÜNCT o de un punto secundario). (Ver diagrama 3a)

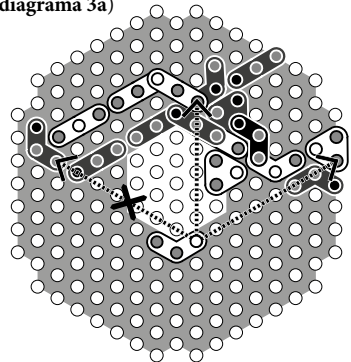


Diagrama 3a: las flechas indican las piezas hacia las que puedes saltar con la pieza marcada. Fíjate que no puedes mover encima de las piezas de la izquierda porque no puedes aterrizar un PÜNCT en una pieza de tu oponente.

2/ Esto significa que un PÜNCT nunca puede aterrizar encima de una pieza de tu oponente, pero sí lo pueden hacer los puntos secundarios! Después de mover la pieza—en este caso, moviendo el PÜNCT encima de una pieza propia—puedes girarla. Haciendo esto, puedes colocar sus puntos secundarios encima de cualquier tipo de puntos que puedas alcanzar, tanto encima de tus propias piezas como de las de tu oponente. (Ver diagrama 3b)

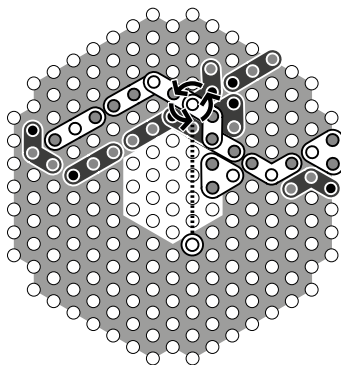


Diagrama 3b: puedes girar la pieza después de ponerla encima de otras piezas.

3/ Cuando saltas encima de otras piezas, bloqueas los puntos que quedan cubiertos (los puntos de tu oponente, pero también los tuyos!). Es suficiente cubrir un punto de una pieza para inmovilizarla. Esta pieza no podrá moverse o girarse mientras uno (o más) de sus puntos permanezca(n) cubierto(s).

4/ Solo puedes saltar con una pieza encima de otras piezas si hay suficiente espacio en el mismo nivel para su PÜNCT y los dos puntos secundarios. Una pieza siempre debe ser colocada encima de tres puntos, a no ser que la utilices para hacer un puente. (Ver diagrama 4: Construyendo un puente.)

5/ Los niveles no tienen límites. Una pieza puede saltar encima de uno, dos o más niveles superiores, y puede saltar desde cualquier nivel hacia cualquier otro nivel, hacia arriba o hacia abajo. Por ejemplo, una pieza que esté encima de otras piezas, sin importar su nivel, puede ser desplazada de nuevo hacia el nivel del tablero.

6/ Las piezas que están encima siempre tienen preferencia. Por lo tanto, puedes cortar una conexión de tu oponente saltando encima de sus piezas.

Recuerda: solo puedes saltar encima de otras piezas con una pieza que ya esté en el tablero!

4: Construyendo un puente

1/ Puedes utilizar una pieza para cubrir un hueco. Tanto las piezas rectas como las angulares tienen 2 extremos bien definidos. Si los puntos que están en los extremos de estas piezas se colocan encima de dos piezas, puedes utilizarlas para hacer un puente ya que el punto central no necesita estar aguantado para que la pieza esté en una posición estable. (Ver diagrama 4)

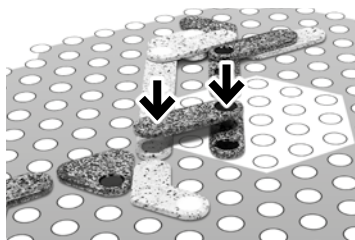


Diagrama 4: cuando saltas con una pieza recta o angular encima de otras piezas, es suficiente con que los puntos de los 2 extremos sean colocados encima de otros puntos para darles una posición estable. Ésta es la única manera en que puedes usar una pieza como un puente.

2/ Una pieza triangular no tiene un extremo claramente definido, así que esta pieza no puede utilizarse para construir puentes. Esta pieza siempre tiene que estar colocada encima de tres puntos.

3/ Una pieza siempre tiene que estar en posición horizontal y estable, así que los puntos que están

en los extremos tiene que estar soportados por piezas que estén en un mismo nivel.

Nota: sisolamente puedes utilizar el punto central de la pieza para hacer el puente; no puedes hacerlo con un punto no aguantado en uno de los extremos. En otras palabras: no puedes construir un puente con un punto que sobresalga.

4/ Un punto que es cubierto por el punto de otra pieza queda bloqueado. Esto también es válido para un punto que queda debajo (del punto central) de un puente. La pieza que queda debajo de un puente no puede moverse, incluso si fuera posible levantarla sin afectar a la posición de las otras piezas.

Nota: si hubiera un espacio vacío debajo de un puente, este espacio queda bloqueado. No se permite desplazar una pieza debajo del puente.

Recuerda: para hacer un puente, debes saltar encima de otras piezas. Esto significa que sólo puedes construirlo con una pieza que ya esté en el tablero. Su PÜNCT siempre tiene que moverse en línea recta y ser colocado encima de una de tus propias piezas!

F EL FINAL DEL JUEGO

El juego acaba cuando un jugador consigue conectar dos lados opuestos. El primer jugador en hacerlo gana. Mira desde encima del tablero para comprobar si una conexión está completada o no. (Ver diagrama 5)

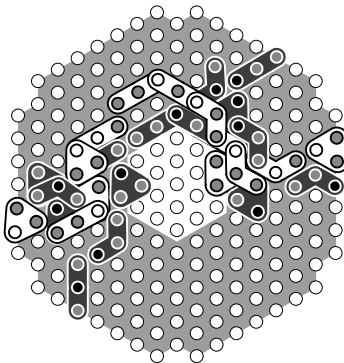


Diagrama 5: las blancas ganan.

Esto significa que:

- Cada punto debe ser visible desde arriba para formar parte de una conexión.
- Los puntos están conectados si ocupan espacios adyacentes, sin importar su nivel.
- Una conexión es válida desde cualquier espacio de un lado a cualquier espacio del lado opuesto.
- Si las conexiones existen, no existe ninguna diferencia entre un punto PÜNCT y otro punto secundario. Ambos son partes de piezas del mismo color, así que ambas cuentan.

Si tú o tu oponente colocáis vuestra última pieza en el tablero y no conseguís hacer una conexión, el juego acaba sin decidirse. Éste es un buen momento para empezar a jugar la versión estándar de PÜNCT.

Nota importante: una pieza encima de otras piezas puede ocultar información importante. PÜNCT no es un juego de memoria, así que puedes levantar una pieza para echar un vistazo de cual es la situación de la superficie inferior. Pero, para evitar disputas sobre la situación de las piezas levantadas temporalmente, no debes levantar más de una pieza a la vez.

Reglas Estándar

2

Este es el juego completo. Solo hay dos diferencias respecto al juego básico.

G AÑADIENDO UNA PIEZA

Cuando juegas el juego básico, el primer jugador no puede colocar su primera pieza directamente en el hexágono central. Esta restricción ahora se mantiene para cada pieza nueva que introduces en el juego. Una pieza nueva nunca puede ser colocada directamente en el hexágono central, ni tampoco parcialmente; primero debe ser colocada en el área de juego que la rodea. Tan solo las piezas que ya están en el tablero pueden moverse hacia (o fuera de) el hexágono central!

H EL OBJETIVO

Ahora hay dos maneras de ganar PÜNCT. La primera es la misma que en el juego básico: conectar dos lados opuestos. La segunda manera es una especie de forma rápida de romper el empate (tie-breaker). Si ningún jugador consigue hacer una conexión, el juego finaliza cuando un jugador coloca su última pieza en el tablero. Entonces, los jugadores cuentan cuantos espacios controlan en el hexágono central (es decir, cuentan cuantos puntos de su color se pueden observar desde encima). Gana el jugador que controla más espacios.

Si ambos finalizan con el mismo número de espacios controlados, el juego acaba en empate.

Cuando empezáis a jugar PÜNCT, esta segunda manera difícilmente determinará el ganador. De hecho, a menudo sucede que ninguna pieza será desplazada dentro del hexágono central durante el juego. No importa! Cuando vayas mejorando, aprenderás que a veces tienes que cambiar del todo tu estrategia y centrarte en mover tus piezas hacia el centro.

¡A divertirse!

Sztuka tworzenia połączeń

PÜNCT to piąta gra projektu GIPF. Dla 2 graczy.

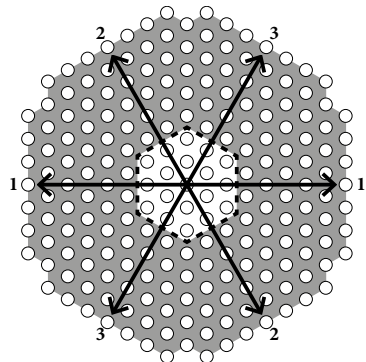
*Gra PÜNCT to opowieść
o piątym żywiole, o duchu
w najszerszym znaczeniu.
To opowieść o ludzkim umyśle,
o połączeniu świadomości
i podświadomości, boskiej
iskry natchnienia i twórczego
potencjału. Gra opowiada
też więc o znaczeniu sztuki,
piękna i treści. No i o odwadze!
O śmiałym łączeniu elementów,
interpretacji tego, co istnieje,
i o odwadze pozostawiania
własnych śladów!
Dlatego PÜNCT jest grą
o łączeniu przeciwstawnych
stron życia.*

A ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- plansza;
- 18 białych pionów z 3 kropkami;
- 18 czarnych pionów z 3 kropkami;
- biały pion pomocniczy;
- czarny pion pomocniczy;
- woreczek;
- instrukcja.

B CEL GRY

- 1/ Celem gracza jest połączenie 2 przeciwnych stron planszy poprzez utworzenie nieprzerwanego ciągu sąsiadujących ze sobą pól w swoim kolorze. (Zob. Rysunek 1).



Rysunek 1. Gracz może połączyć przeciwne strony planszy w 3 różnych kierunkach.

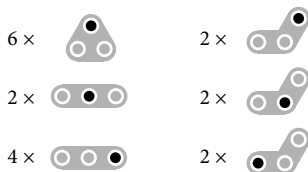
**C PRZYGOTOWANIE
DO ROZGRYWKI**

- 1/ Planszę należy położyć między graczami w taki sposób, aby jej dłuższa krawędź (z liniami oznaczonymi literami) przebiegała od jednego gracza do drugiego.
- 2/ Kolory należy przydzielić graczom w losowy sposób. Grę rozpoczyna grający białym.
- 3/ Gracze kładą wszystkie swoje pionki na stole przed sobą. W każdej chwili mają prawo wiedzieć, ile i jakie pionki pozostały jeszcze przeciwnikowi.

D PIONY

- 1/ Każdy z graczy dysponuje zestawem 18 pionów: 6 prostych, 6 zgiętych i 6 trójkątnych. Na każdym pionie znajdują się 3 kropki, z których jedna jest inaczej zabarwiona.

Wyróżniająca się kropka jest kropką główną i nazywana jest PÜNCTEM pionu. Pozostałe 2 kropki to tzw. małe kropki.



- 2/ Gracze posiadają także po 1 pionie pomocniczym o okrągłym kształcie i z 1 kropką. Nie jest częścią zestawu, ale można go użyć, aby dokładnie określić kierunek przemieszczenia pionu na planszy.

1 ×

1 Zasady podstawowe

E WYKONANIE RUCHU

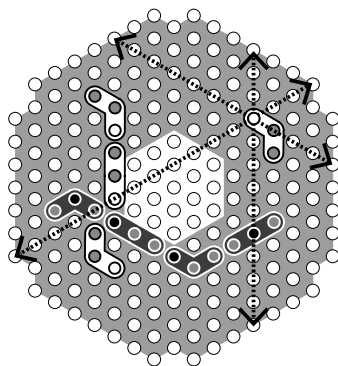
W swojej turze gracz ma 2 możliwości – albo wprowadza nowy pion na planszę (1.), albo porusza pion znajdujący się już na planszy. Wybierając ruch pionu, gracz ponownie ma 2 możliwości – albo przesuwa pion na inne pole planszy (2.), albo wskakuje nim na inne pionki (3.).

1. Wprowadzenie nowego pionu

- 1/ Gracz umieszcza na planszy wybrany pion ze swojego zestawu. Pion należy położyć w taki sposób, aby każda kropka znalazła się na 1 polu. To oznacza, że pion zawsze będzie zajmował 3 pola planszy.
- 2/ Pierwszy gracz nie może umieścić swojego pionu w centralnym obszarze planszy. To ograniczenie dotyczy tylko pierwszej tury pierwszego gracza. Przez resztę gry obaj gracze mogą kłaść nowe pionki gdziekolwiek na planszy, łącznie z obszarem centralnym. (Zob. Rysunek 1 – strefa białych pól tworzy obszar centralny).
- 3/ Gracz może wprowadzić nowy pion tylko na poziom 1 – czyli bezpośrednio na planszę. Nie może położyć nowego pionu na innym pionie znajdującym się na planszy.

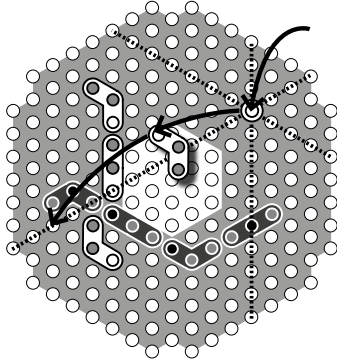
2. Przesuwanie pionu

- 1/ Gracz może przesuwać tylko pionki swojego koloru.
- 2/ Aby przesunąć pion, należy użyć jego PÜNCTU (wyróżniającej się kropki), aby określić możliwe kierunki ruchu. PÜNCT zawsze porusza się w linii prostej. Gracz może przesunąć pion o dowolną liczbę pól, nad innymi pionami oraz do i z obszaru centralnego. (Zob. Rysunek 2a).



Rysunek 2a. Strzałki wskazują kierunki, w których można przesuwać pion.

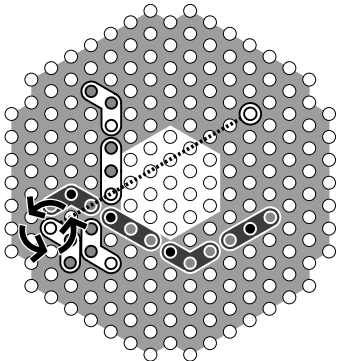
3/ Pion pomocniczy może być bardzo przydatny podczas nauki gry. W swojej turze gracz zdejmuję z planszy pion, który chce przesunąć, i umieszcza w jego miejsce pion pomocniczy (a dokładnie na polu zajmowanym przez PÜNCT piona). Pion pomocniczy służy teraz za punkt odniesienia, aby zorientować się, wzdłuż których linii można dokonać przesunięcia. (Zob. Rysunek 2b).



Rysunek 2b. Gracz zdejmuję z planszy wybrany pion i umieszcza pion pomocniczy na polu zajmowanym dotychczas przez jego PÜNCT. Następnie przesuwa pion w linii prostej.

Uwaga! Pion pomocniczy nie może zostać na planszy ani być częścią połączenia. Należy go zdjąć zaraz po wykonaniu ruchu.

4/ Po wykonaniu przesunięcia (ale jeszcze przed położeniem piona na nowym miejscu) gracz może go obrócić, ale PÜNCT piona musi pozostać na tym samym polu! Innymi słowy, PÜNCT stanowi oś obrotu dla małych kropek. (Zob. Rysunek 2c).



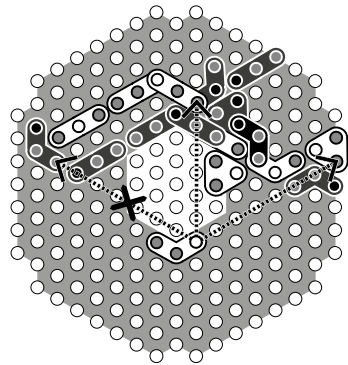
Rysunek 2c. Przed położeniem piona gracz może go obrócić wokół osi obrotu, którą stanowi jego PÜNCT.

- 5/ Przesunięcie piona i jego obrót stanowią 1 turę gracza, ale gracz nie ma obowiązku wykonywania obu tych czynności. Może tylko obrócić pion, nie przesuwać go, albo tylko przesunąć, nie obracając.
- 6/ Gracz może przesunąć pion na krawędź planszy, ale musi go obrócić w taki sposób, aby obie małe kropki pozostały na planszy.

3. Wskakiwanie na innego piona

Aby wskoczyć pionem na inny pion, należy wpięrowy wykonać ruch według zasad opisanych powyżej – przesunąć PÜNCT piona w linii prostej na pion/piony, na których gracz chce go umieścić.

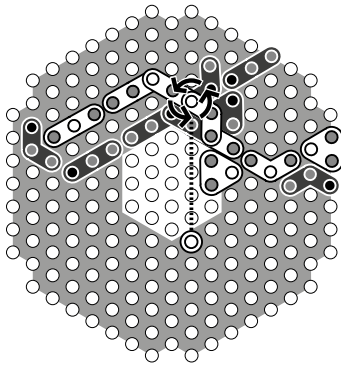
- Należy pamiętać przy tym o kilku zasadach.
- 1/ PÜNCT musi się znaleźć na innym własnym pionie gracza (na dowolnej kropce). (Zob. Rysunek 3a).



Rysunek 3a. Strzałki wskazują piony, na które może wskoczyć zaznaczony pion. Wskoczenie na piony po lewej stronie jest niemożliwe, ponieważ PÜNCT nie może znaleźć się na pionie przeciwnika.

- 2/ PÜNCT nigdy nie może znaleźć się na pionie przeciwnika, ale mogą się na nim znaleźć małe kropki! Po przesunięciu piona – w tym przypadku po przesunięciu PÜNCTU na jeden ze swoich pionów – gracz może go obrócić. W rezultacie małe kropki mogą znaleźć się na jakichkolwiek

innych kropek zarówno na pionach gracza, jak i przeciwnika. (Zob. Rysunek 3b).



Rysunek 3b. Gracz może obrócić pion przed umieszczeniem go na innych pionach.

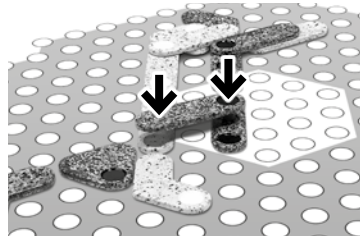
- 3/ Położenie pionu na innym pionie blokuje kropki pod spodem (zarówno gracza, jak i przeciwnika). Wystarczy zablokować 1 kropkę, aby unieruchomić cały pion. Taki pion nie może zostać ani przesunięty, ani obrócony, dopóki chociaż jedna z jego kropek jest zablokowana.
- 4/ Pion może wskoczyć na inne piony tylko pod warunkiem, że jego PÜNCT i małe kropki znajdują się na jednym poziomie. Pion można położyć tylko na 3 kropkach, chyba że wykorzystujemy go jako most. (Zob. 4. Stawianie mostu).
- 5/ Nie ma limitu tworzonych poziomów. Pion może wskoczyć na dowolny poziom i zeskoczyć na dowolny niższy poziom. Pion znajdujący się na najwyższym poziomie może zostać przesunięty z powrotem nawet na najniższy poziom planszy.
- 6/ Piony znajdujące się na wierzchu są ważniejsze od pionów znajdujących się niżej. Gracz może przerwać połączenie przeciwnika, skacząc na jego piony.

Uwaga! Tylko piony, które znajdują się już na planszy, mogą skakać na inne piony.

4. Stawianie mostu

- 1/ Gracz może użyć pionu do zakrycia pustego pola. Zarówno pion prosty, jak i zgięty mają 2 wyraźne końce. Jeśli kropki na tych końcach znajdują

się na 2 różnych pionach, to kropka w środku może znaleźć się nad pustym polem jako most. (Zob. Rysunek 4).

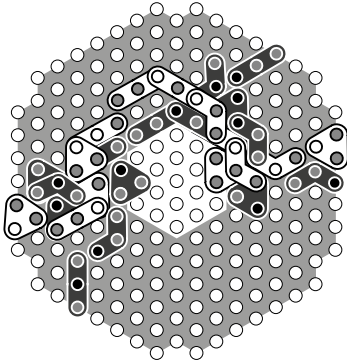


Rysunek 4. Gdy wykonuje się skok pionem prostym albo zgiętym, wystarczy, że 2 kropki na jego końcach znajdą oparcie, aby pion przyjął stabilną poziomą pozycję. (Bardzo rzadki przypadek – możliwe jest postawienie mostu, wykonując skok zgiętym pionem na 1 inny zgięty pion zorientowany w przeciwną stronę).

- 2/ Pion trójkątny jest pozbawiony ściśle określonych końców i dlatego nie może być wykorzystany do postawienia mostu. Taki pion można stawiać tylko na 3 kropkach.
- 3/ Pion musi zawsze leżeć poziomo, co oznacza, że kropki na jego końcach muszą być wsparte na 2 pionach znajdujących się na tym samym poziomie. **Uwaga!** Tylko środkowa kropka pionu może być użyta jako most. Nie można do tego celu użyć niepodpartej kropki na jednym z końców.
- 4/ Kropka, na której leży inny pion, jest zablokowana. Dotyczy to także kropki leżącej pod mostem. Pion, którego częścią jest taka kropka, nie może zostać przesunięty, nawet jeśli możliwe byłoby zdjęcie go z planszy bez naruszania pozycji innych pionów. **Uwaga!** Jeśli pod mostem znajduje się puste pole, to takie pole także jest zablokowane. Gracz nie może wsunąć pionu pod most. Ważne! Aby postawić most, gracz musi wskoczyć pionem na inne piony. To znaczy, że można utworzyć most tylko pionem znajdującym się już na planszy. Jego PÜNCT może zostać przesunięty tylko w linii prostej i umieszczony na innym pionie gracza!

F KONIEC GRY

Gra kończy się, gdy któryś z graczy połączy 2 przeciwne strony planszy. Gracz, który dokona tego jako pierwszy, wygrywa. Spójrz na planszę powyżej i sprawdź, czy został spełniony warunek zwycięstwa. (Zob. Rysunek 5).



Rysunek 5. Biały wygrywa.

Co się z tym wiąże:

- Aby kropka mogła być częścią połączenia, musi być widoczna z góry.
- Kropki są ze sobą połączone, jeśli znajdują się na sąsiednich polach, bez względu na poziom.
- Połączenie może przebiegać od dowolnego pola jednej strony planszy do dowolnego pola przeciwnej strony.
- Na potrzeby połączenia nie ma różnicy między małymi kropkami a PÜNCTAMI.

Jeśli któryś z graczy umieścił na planszy swój ostatni pion i żaden z graczy nie zdołał utworzyć połączenia, gra pozostaje nierozstrzygnięta. Jest to najlepszy moment, aby przejść do rozgrywki standardowej.

Ważne! Pion leżący na innych pionach może skrywać ważne informacje. PÜNCT nie jest grą pamięciową, więc gracz ma prawo podnosić pion, aby zobaczyć ustawienie pionów pod nimi. Ale aby uniknąć pomyłki, nie należy podnosić więcej niż jednego pionu naraz.

2 Zasady standardowe

Gra standardowa różni się od gry podstawowej w 2 aspektach.

G WPROWADZENIE NOWEGO PIONA

Podczas gry podstawowej pierwszy gracz nie mógł umieścić swojego pierwszego pionu w obszarze centralnym. To ograniczenie rozciąga się teraz na wszystkie nowe pionki wprowadzane do gry. Nowy pion nie może zostać umieszczony bezpośrednio w obszarze centralnym, nawet częściowo. Musi wprawdzie w całości znaleźć się gdzieś na pozostałej części planszy. Tylko pionki znajdujące się już na planszy mogą zostać przesunięte do albo z obszaru centralnego!

H CEL GRY

Istnieją 2 drogi do zwycięstwa. Pierwszy cel pozostaje taki jak w grze podstawowej – połączyć 2 przeciwne strony planszy. Drugi cel jest sposobem rozstrzygnięcia

remisu. Jeśli żadnemu z graczy nie uda się utworzyć połączenia, gra kończy się w momencie, gdy któryś z nich umieści na planszy swój ostatni pion. Obaj gracze podliczają liczbę kontrolowanych przez siebie pól w obszarze centralnym (tj. sprawdzają, ile kropek ich koloru jest widocznych z góry). Zwycięzcą zostaje gracz kontrolujący więcej pól.

Jeśli obaj gracze kontrolują taką samą liczbę pól, gra kończy się remisem.

Jeśli zaczynacie dopiero swoją przygodę z grą PÜNCT, drugi cel rzadko miało miejsce zwycięzcę. Bardzo często bowiem będzie miała miejsce sytuacja, gdy przez całą rozgrywkę w obszarze centralnym nie znajdzie się żaden pion. Ale nie martwcie się! Wraz z nabieraniem doświadczenia zobaczycie, że w pewnych sytuacjach oplaca się zmienić strategię i skoncentrować na gromadzeniu pionów w centrum planszy.

Dobrej zabawy!

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

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



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

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 fatwe do połknięcia, małe elementy.

& friends
HUCH!