

Z È R T Z



<i>Deutsch</i>	3
<i>English</i>	7
<i>Français</i>	11
<i>Italiano</i>	15
<i>Nederlands</i>	19
<i>Español</i>	23
<i>Polski</i>	27

Kris Burm

G I P F
project

& friends
H U C H!
H U C H!

Ou l'art de faire des sacrifices.

Le troisième jeu du GIPF project. Pour 2 joueurs.

Bizarre...

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

Au début il faudra vous y habituer, mais ensuite vous découvrirez qu'il y a plusieurs manières de contrôler une partie. Jouez la bonne bille à la bonne place au bon moment, et vous prendrez le dessus.

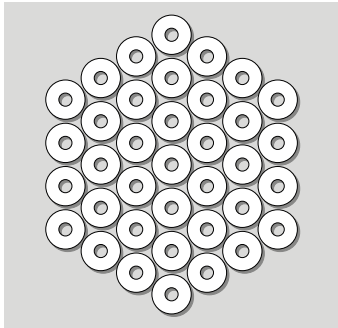


Diagram 1: The board at the start of the game.

A CONTENU

- 6 billes blanches
- 8 billes grises
- 10 billes noires
- 49 anneaux
- 1 sac en tissu
- 1 livret de règles

B BUT DU JEU

Vous devez essayer de capturer:

- soit 3 billes de chaque couleur
- soit 4 billes blanches
- soit 5 billes grises
- soit 6 billes noires

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

C PRÉPARATION

Au total vous disposez de 49 anneaux. Pour le jeu de base vous n'avez besoin que de 37. Vous n'avez donc pas besoin dans l'immédiat des 12 anneaux restants. Quand vous maîtriserez la stratégie de base, vous pourrez utiliser 11 d'entre eux pour jouer ZÉRTZ sur un plateau de 48 anneaux. (Voir ci-dessous: H. Plateau étendu.)

- 1/ Formez un plateau de jeu hexagonal en utilisant 37 anneaux.
- 2/ Les 6 billes blanches, les 8 grises et les 10 noires forment la réserve. Placez la réserve à côté du plateau, de manière à ce que chacun des joueurs puisse facilement y accéder.
- 3/ Tirez au sort pour déterminer qui commence.

D JOUER UN COUP

A votre tour de jeu, deux coups sont possibles:

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

Important: les billes, aussi bien dans la réserve que sur le plateau, appartiennent aux deux joueurs (c'est-à-dire que ni vous ni votre adversaire n'avez de billes en propre pour jouer).

Possibilité 1 : Placer une bille

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

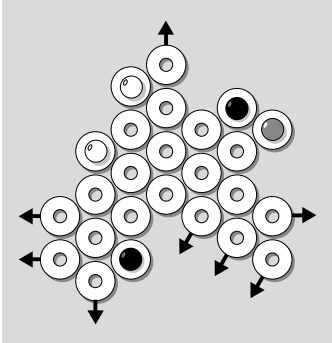


Schéma 2: seuls les anneaux marqués d'une flèche peuvent être retirés.

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

- 3/ Placer une bille et retirer un anneau constitue un tour. Vous devez faire les deux. Cependant, il peut arriver que vous ne puissiez enlever aucun des anneaux libres sans en déranger d'autres. Dans ce cas, vous ne retirez aucun anneau (votre tour s'arrête après avoir placé la bille.)

Note: n'empilez pas les uns sur les autres les anneaux que vous retirez. Mieux vaut les utiliser pour poser les billes que vous avez capturées (voir ci-dessous).

Possibilité 2 : Capturer des billes

- 1/ **La prise est obligatoire; vous devez capturer si vous le pouvez.**
- 2/ Pour capturer une bille, vous devez sauter par-dessus avec une autre bille (comme aux dames). Vous pouvez seulement sauter par-dessus une bille placée

sur un anneau adjacent. Vous pouvez sauter dans n'importe quelle direction du moment que l'anneau situé derrière la bille que vous avez l'intention de capturer est non occupé.

- 3/ La couleur des billes n'a pas d'importance lors de la capture: vous pouvez sauter avec une bille par-dessus n'importe quelle autre bille, sans vous préoccuper de leurs couleurs ou de savoir qui, de vous ou de votre adversaire, les a posées sur le plateau.

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

- 4/ Si vous sautez par-dessus une bille et avez la possibilité de sauter par-dessus une seconde bille, vous y êtes alors obligé, quelle que soit la direction du second (ou du troisième) saut.

- 5/ Si vous pouvez capturer différentes quantités de billes (par exemple dans une direction 1 bille et dans une autre 2 billes), vous êtes libre de votre choix.

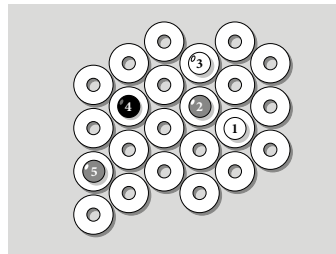


Schéma 3: les flèches ci-dessous indiquent les différentes possibilités de capture.

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

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

E ISOLER DES BILLES

1/ Si vous arrivez à isoler de la partie principale du plateau un ou plusieurs anneaux, vous pouvez vous attribuer ces anneaux, y compris les billes qu'ils supportent. La plupart du temps il ne s'agira que d'un anneau, donc d'une bille, mais il n'y a aucune limitation. Cette „octroi“ doit être considéré comme une seconde façon de capturer des billes, **mais n'est pas obligatoire**.

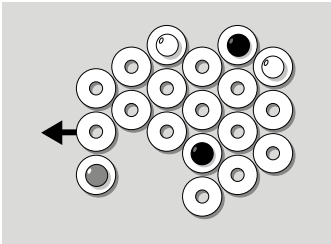


Schéma 4: si vous retirez l'anneau marqué d'une flèche, vous capturez la bille sur l'anneau isolé.

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

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

F FIN DE LA PARTIE

Comme il est mentionné au début de ces règles: le vainqueur est le premier joueur à obtenir soit 3 billes de chaque couleur, soit 4 billes blanches, soit 5 grises, soit 6 noires.

G POINTS PARTICULIERS

1/ Il peut arriver qu'il n'y ait plus de billes dans la réserve avant que la partie ne soit terminée. Dans ce cas vous devez continuer avec les billes que vous avez capturées. Comme pour les billes de la réserve, vous pouvez choisir de jouer n'importe quelle couleur parmi ces billes capturées - et ce jusqu'à ce

qu'un des deux joueurs obtienne une combinaison gagnante de billes.

2/ Dans l'extrême éventualité (qui n'est pas à exclure) où tous les anneaux seraient occupés avant que l'un des joueurs n'obtienne un jeu -gagnant, c'est celui qui effectue le dernier coup qui l'emporte. En fait, il peut revendiquer toutes les anneaux restants, les billes y compris, car cette situation peut être considérée comme un groupe isolé d'anneaux occupés.

3/ S'il arrivait que les joueurs se mettent à répéter la même séquence de coups, la partie serait considérée comme nulle.

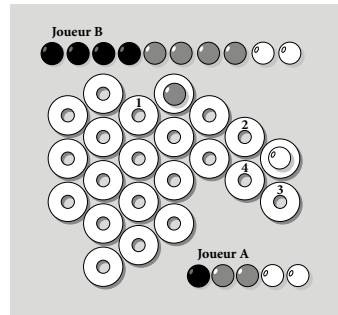


Schéma 5: un peu de stratégie. Le joueur A a 5 billes de retard, mais il peut toujours gagner la partie! Il pose une bille noire sur l'anneau 1 et retire l'anneau 2. Ce faisant, il force le joueur B à sauter par-dessus (et à capturer) cette bille noire. Comme il s'agit d'une bille noire, le joueur B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

H PLATEAU ÉTENDU

La version initiale de ZÈRTZ ne comporte que 37 anneaux. Il n'en faut pas plus pour découvrir ce jeu et à quel point il peut être passionnant. Cependant, une fois devenu un expert, vous pouvez souhaiter jouer avec plus d'anneaux.

Mais attention ! Jouer sur un plateau plus important n'a de sens que si vous maîtrisez la technique de base. ZÈRTZ est un jeu rapide, explosif. En ajoutant des anneaux supplémentaires trop tôt, vous risquez de le transformer en un jeu long, voire même ennuyant - et là n'est pas le but!

D'un autre côté, une fois que vous avez assimilé les principes de sacrifice et des longues séries de coups forcés, vous trouverez un piment supplémentaire à agrandir le plateau.

Exemple: ajoutez une ligne de 3 anneaux à l'un des côtés du plateau. 3 anneaux en plus n'augmentent pas vraiment la complexité, mais transforment le plateau en un hexagone irrégulier, et la conséquence est que disposez maintenant de plus de coups différents pour l'ouverture. Vous pouvez faire un pas de plus et jouer avec 6 ou 7 anneaux supplémentaires. Si vous voulez jouer la version tournoi, vous devez rajouter 11 anneaux. Plus il y a d'anneaux, plus le jeu est difficile à maîtriser !

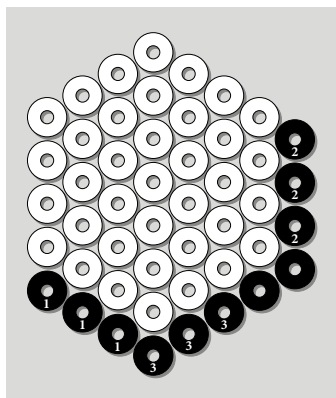


Schéma 6: le plateau avec...

- 40 anneaux: ajoutez les anneaux 1.
- 43 anneaux: ajoutez les anneaux 1 et 2.
- 44 anneaux: ajoutez les anneaux 1 et 3.
- 48 anneaux: ajoutez tous les anneaux.

Note 1: vous n'avez pas besoin de billes supplémentaires; le nombre de billes et les conditions de victoires restent les mêmes.

Note 2: le 49e anneau est une pièce de rechange. Et vous pouvez en avoir besoin si vous avez les Potentials et voulez jouer à ZÉRTZ avec 24 anneaux supplémentaires.

I VERSION DE TOURNOI

- 1/ Les tournois se jouent sur un plateau minimum de 48 anneaux. (Si vous voulez jouer sur un plateau encore plus grand que 48 anneaux, vous aurez besoin des Potentials, qui contient 12 anneaux supplémentaires). ZÉRTZ et 24 anneaux supplémentaires, donc se jouant sur un plateau de 61 anneaux, pourrait bien devenir un jour la version de compétition définitive.
- 2/ Manipulation des billes et des anneaux: (a) dès que vous avez pris une bille de la réserve, vous êtes obligé de la jouer (vous ne pouvez la remettre et choisir une bille d'une autre couleur), (b) dès que vous touchez un anneau avec la bille que vous êtes en train de jouer, vous devez la placer sur les anneaux, et (c) dès que vous touchez un anneau libre au bord du plateau, c'est cet anneau que vous devez retirer.
- 3/ La prise est obligatoire; vous pouvez obliger l'adversaire à reprendre son dernier coup dans le cas où il n'a pas capturé. (Reprendre un coup inclut la remise en place de l'anneau retiré.)

Exemple: vous posez une bille sur le plateau et créez une opportunité de prise. Votre adversaire n'effectue pas la capture; il prend une bille, la place sur le plateau puis retire un anneau. Vous pouvez considérer la nouvelle situation et soit effectuer vous-même la capture, soit obliger votre adversaire à reprendre son coup et à capturer. (Si vous ne demandez pas à votre adversaire de reprendre son coup et si vous ne capturez pas non plus, alors c'est lui qui peut maintenant vous obliger à reprendre votre coup.)

J VERSION BLITZ

Cette variante s'applique au «jeu de base» original. C'est une variante rapide, agressive, impitoyable, de jouer à ZÉRTZ. On joue sur un plateau de 37 anneaux, avec une bille de moins par couleur. Vous n'avez donc besoin que de 5 billes blanches, 7 billes grises et 9 billes noires. Maintenant il vous faut capturer soit 2 billes de chaque couleur, soit 3 blanches, ou 4 grises, ou 5 noires pour gagner la partie.

Amusez-vous bien !

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

© 2016 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!
HUCH!