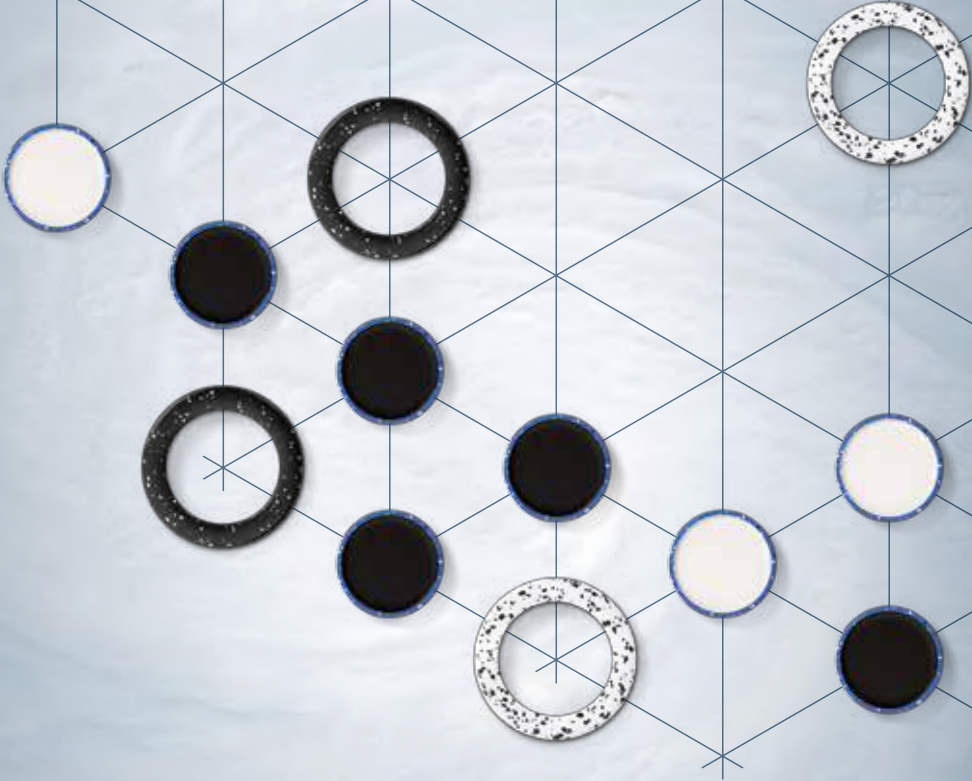


Y I N S H



<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



Verrez-vous un semblant d'ordre poindre au sein du chaos ?

Le sixième jeu du GIPF project. Pour 2 joueurs.

Vous aurez parfois l'impression que le chaos règne sur le plateau. Vous alignez quelques-unes de vos pièces – et à peine l'avez-vous fait qu'elles ont changé de couleur ! Plus il y a de pièces sur le plateau, et plus il devient difficile de deviner ce qu'il va se passer. Mais d'un autre côté, plus d'occasions s'offrent à vous ! Vous n'avez donc aucun souci à vous faire : vous aurez votre chance !

Restez vigilant et vous créerez vous-même votre petit coin d'ordre au sein du chaos !

A CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 5 anneaux blancs et 5 noirs
- 51 marqueurs (chacun blanc d'un côté et noir de l'autre)
- 1 sac en tissu
- 1 livret de règles

B BUT DU JEU

Vous et votre adversaire commencez la partie avec chacun 5 anneaux sur le plateau. Vous devez retirer un anneau chaque fois que vous formez un alignement de 5 marqueurs de votre couleur. Le vainqueur est celui qui retire 3 de ses anneaux. En d'autres termes, pour gagner une partie de YINSH vous devez former 3 alignements de 5 marqueurs !

Conseil : si vous préférez des parties courtes et rapides, jouez à la **version blitz** (voir le **point J** à la fin). C'est aussi une version particulièrement adaptée à l'apprentissage de YINSH.

C PRÉPARATION

- 1/ Placez le plateau verticalement entre les joueurs (de manière à ce que les lignes marquées d'une lettre courent d'un joueur à l'autre). Chaque joueur doit avoir à sa gauche 3 emplacements (pour 3 anneaux).
- 2/ Tirez au sort pour déterminer qui commence. Celui-ci joue les blancs et prends donc les 5 anneaux blancs. Son adversaire prend les 5 anneaux noirs.
- 3/ Placez les marqueurs à côté du plateau, de façon à ce que les deux joueurs puissent facilement y avoir accès. Ces marqueurs forment la "réserve".

D POSITION DE DÉPART

- 1/ Le plateau est vide.
- 2/ Vous devez tout d'abord mettre vos 5 anneaux en jeu. Vous et votre adversaire commencez à les placer sur le plateau, chacun à votre tour et un anneau à la fois. Vous jouez sur les intersections. Vous pouvez placer un anneau sur l'intersection de votre choix, y compris sur les bords.
- 3/ Quand chacun a placé ses 5 anneaux sur le plateau, la position de départ est déterminée. (Voir schéma 1)

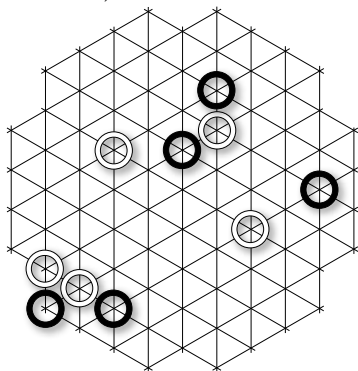


Schéma 1 : les deux joueurs ont placé leurs 5 anneaux sur le plateau. La partie peut commencer.

E DÉPLACER UN ANNEAU

- 1/ Vous toujours commencez votre coup en prenant un marqueur de la réserve.
- 2/ Puis vous devez choisir celui de vos anneaux que vous voulez déplacer. Placez le marqueur dans cet anneau, avec votre couleur sur le dessus, de manière à ce qu'il occupe la même intersection que l'anneau. (Voir schéma 2)



Schéma 2 : un coup. Tout d'abord, vous placez un marqueur de votre couleur dans l'un de vos anneaux, et ensuite vous déplacez l'anneau. Vous déplacez seulement l'anneau, pas le marqueur !

- 3/ Vous devez ensuite déplacer l'anneau dans lequel vous avez placé un marqueur en respectant les règles suivantes :

- En déplaçant l'anneau, vous laissez le marqueur à sa place. (Voir schéma 2)
- Un anneau doit toujours se déplacer en ligne droite et toujours vers une intersection libre.
- Un anneau peut se déplacer par-dessus une ou plusieurs intersections libres.
- Un anneau peut sauter par-dessus un ou plusieurs marqueurs, de n'importe quelle couleur, tant qu'ils sont alignés sans interruption. En d'autres termes, si vous sautez par-dessus un ou plusieurs marqueurs, vous devez toujours placer votre anneau sur la première intersection libre suivant l'alignement des marqueurs.
- Un anneau peut très bien se déplacer par-dessus une ou plusieurs intersections libres, puis continuer en sautant un ou plusieurs marqueurs. Mais, comme il est dit plus haut, après avoir sauté par-dessus un ou plusieurs marqueurs, un anneau ne peut plus continuer à se déplacer par-dessus des intersections libres.
- **Un anneau peut seulement sauter par-dessus les marqueurs, et non par-dessus les anneaux.**

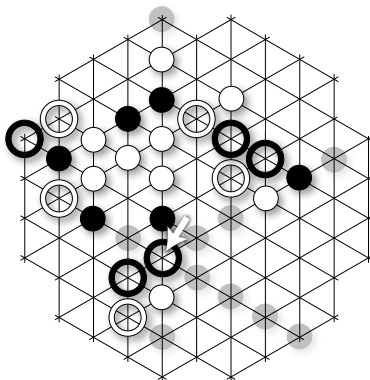


Schéma 3 : l'anneau noir peut se déplacer sur n'importe lequel des intersections indiquées.

F RETOURNER LES MARQUEURS

- 1/ Si vous avez déplacé un anneau seulement par-dessus des intersections libres, votre tour se termine en posant l'anneau sur sa nouvelle intersection.
 - 2/ Si vous avez sauté par-dessus un ou plusieurs marqueurs, **vous devez retourner tous les marqueurs que vous avez sautés**. Ceci s'applique à vos propres marqueurs comme à ceux de votre adversaire. Ainsi, les marqueurs blancs deviennent noirs, et les marqueurs noirs deviennent blancs. (Voir schéma 4)
- Note** : ne retournez pas les marqueurs en déplaçant l'anneau ; déplacez d'abord l'anneau et retournez ensuite les marqueurs.
- 3/ Ne retournez pas le marqueur placé dans l'anneau avant le déplacement ; ce marqueur n'a pas fait l'objet d'un saut.
 - 4/ Les marqueurs peuvent être retournés mais jamais déplacés.

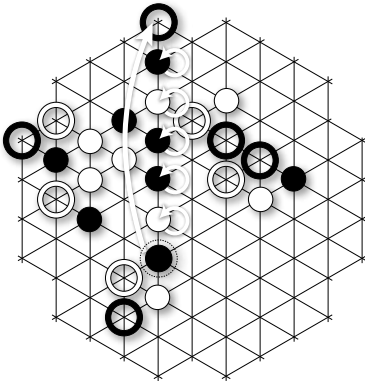


Schéma 4 : la situation est la même que celle du schéma 3, mais un coup plus tard. L'anneau noir a sauté par-dessus 3 marqueurs blancs et 2 noirs, qui ont donc été retournés. Ces 5 marqueurs sont montrés ici retournés. (Notez que le marqueur placé dans l'anneau est resté noir !)

G FORMER UN ALIGNEMENT / ENLEVER UN ANNEAU

- 1/ En déplaçant vos anneaux et en retournant les marqueurs, vous devez essayer de former un alignement de 5 marqueurs de votre couleur. Les 5 marqueurs doivent être adjacents et alignés. Les anneaux ne comptent pas.

Pour simplifier les choses, un alignement de 5 marqueurs de la même couleur sera désormais simplement désigné par **"alignement"**.

- 2/ Si vous formez un alignement, vous devez retirer les 5 marqueurs du plateau et les remettre dans la réserve.
- 3/ Après avoir retiré un alignement, vous devez aussi retirer l'un de vos anneaux. Ceci est obligatoire car vous indiquez ainsi que vous avez formé (et retiré) un alignement. Choisissez n'importe lequel de vos anneaux et placez-le sur l'un des trois emplacements situés devant vous. (Voir schéma 5)

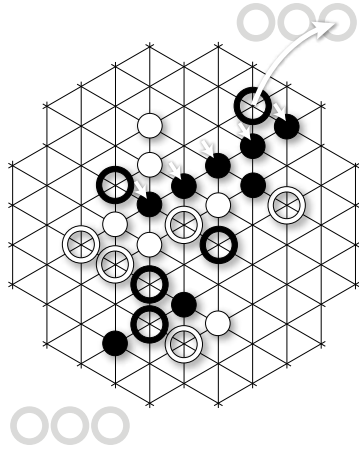


Schéma 5 : Noir vient de former un alignement.

Il doit d'abord remettre les 5 marqueurs dans la réserve. Il doit ensuite retirer l'un de ses anneaux et le placer devant lui, sur le plateau, pour indiquer qu'il a formé un alignement.

- 4/ Si l'alignement que vous formez comprend plus de 5 marqueurs, vous pouvez choisir parmi ceux-ci les 5 marqueurs que vous voulez enlever, tant qu'ils forment un alignement ininterrompu. (Voir schéma 6)
- 5/ Il est possible de former 2 alignements (ou plus) en un seul coup. Si ces alignements ne se croisent pas, vous devez retirer les deux et aussi retirer 2 anneaux. S'ils se croisent, vous devez choisir l'alignement que vous retirez. Après avoir retiré

l'alignement de votre choix, l'autre alignement deviendra incomplet et devra donc rester sur le plateau. Vous ne retirez qu'un anneau. (Voir schéma 6)

- 6/ Vous pouvez former un alignement pour votre adversaire. Dans ce cas, votre adversaire doit retirer l'alignement et l'anneau avant d'effectuer son coup. Il est libre de choisir l'anneau qu'il souhaite retirer.
- 7/ Si vous formez du même coup un alignement pour vous-même et un alignement pour votre adversaire, vous vous occupez de votre propre alignement de la façon habituelle. Votre adversaire devra ensuite retirer son alignement et un anneau comme décrit ci-dessus.

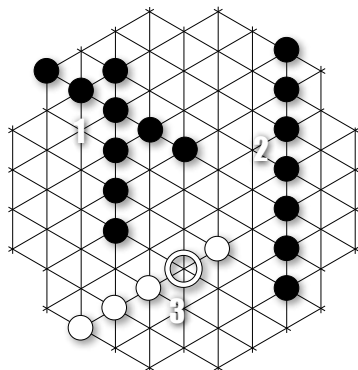


Schéma 6 :

SITUATION 1 : Noir peut retirer au choix l'un des deux alignements, mais quel que soit son choix, il manquera un marqueur à l'alignement restant. Cela ne fait donc qu'un alignement !

SITUATION 2 : l'alignement noir comprend 7 marqueurs. Noir peut choisir quels sont les 5 marqueurs qu'il souhaite retirer, tant que ces 5 marqueurs sont les uns à côté des autres.

SITUATION 3 : l'alignement n'est pas encore réalisé car l'anneau ne compte pas comme marqueur.

H FIN DE LA PARTIE

- 1/ La partie se termine dès qu'un joueur retire son troisième anneau du plateau. Il a formé trois alignements et remporte la partie.
- 2/ Si vous faites un coup qui forme à la fois votre troisième alignement et celui de votre adversaire,

vous gagnez puisque vous pouvez retirer votre troisième anneau avant lui.

- 3/ Si tous les marqueurs sont placés sur le plateau avant qu'un joueur n'ait pu gagner, c'est le joueur ayant retiré le plus d'anneaux qui gagne. Si les deux joueurs ont retiré le même nombre d'anneaux, la partie se termine en nulle.

I ATTENTION !

Si vous savez jouer à GIPF, vous avez sans doute remarqué que GIPF et YINSH ont plusieurs points communs. Former des alignements et les retirer sont seulement deux d'entre eux. Chose moins évidente, mais beaucoup plus significative une fois que vous l'avez remarquée, est « l'aspect ambigu » que vous pouvez retrouver dans les deux jeux : ce qui peut être la meilleure chose à faire dans une situation donnée peut très bien être la pire des solutions dans une autre situation. En jouant à YINSH, vous devez être très conscient de cet état de fait, surtout par rapport à l'objectif du jeu. Former un alignement vous rapproche de la victoire, mais cet alignement vous coûte aussi l'un de vos anneaux et cela, bien évidemment, réduit vos possibilités pour le reste de la partie. Vous pourriez former un alignement pour votre adversaire – de manière à ce que ce soit lui qui continue la partie avec un anneau de moins – mais ce faisant, il se peut bien que vous lui mettiez le pied à l'étrier. Donc la différence entre un bon et un mauvais coup dépend entièrement de la situation dans laquelle vous vous trouvez. Vous devez vous efforcer de trouver le fragile équilibre entre prendre soi-même la tête ou la laisser temporairement à votre adversaire. Et n'oubliez surtout pas : c'est le troisième alignement qui compte !

J VERSION BLITZ

C'est une façon courte et très rapide de jouer à YINSH. Vous jouez exactement comme décrit ci-dessus, mais le but du jeu est simplifié : vous ne devez réaliser **qu'un seul alignement**. Donc celui qui aligne 5 marqueurs à sa couleur remporte la partie ! C'est tout ! Facile, non ?

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. **Attenzione!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni per il pericolo di soffocamento che può essere causato da piccole parti. **Warning!** Choking hazard. Not suitable for children under age of 3 due to small parts. **Opgepast!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. **Bevat onderdelen die ingeslikt kunnen worden.** ¡Atención! No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden tragarse. **Uwaga!** Gra dla dzieci powyżej 3 roku życia. Zawiera łatwe do połknięcia, małe elementy.

& friends
HUCH!
HUCH!