

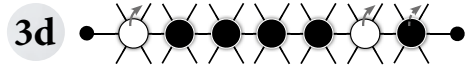
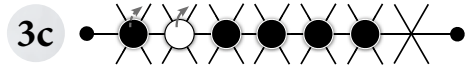
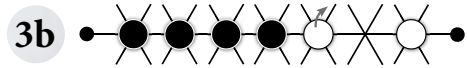
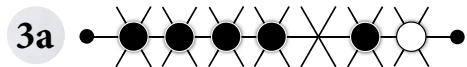
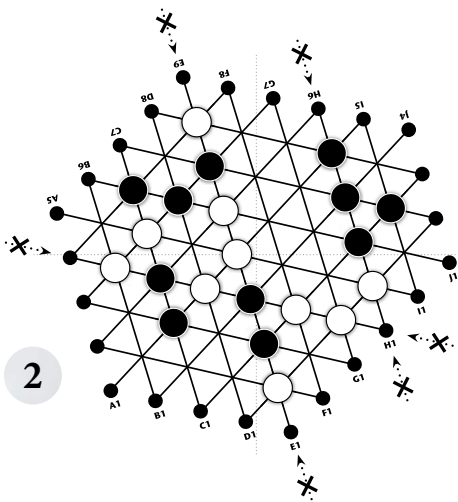
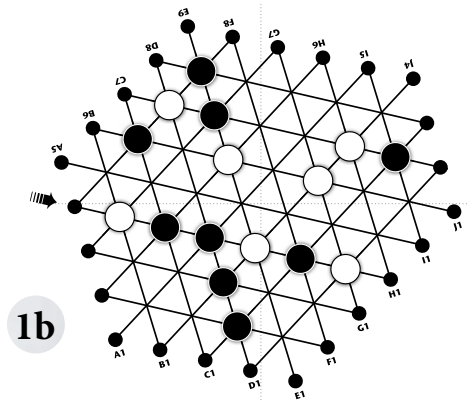
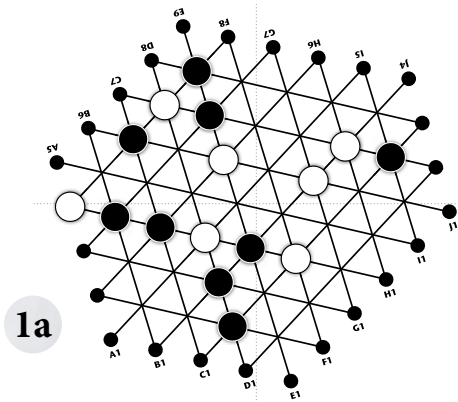
M A T R X
G I P F

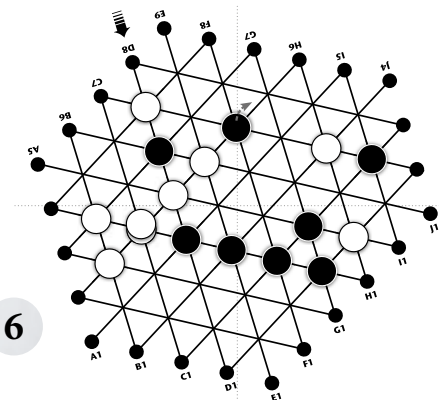
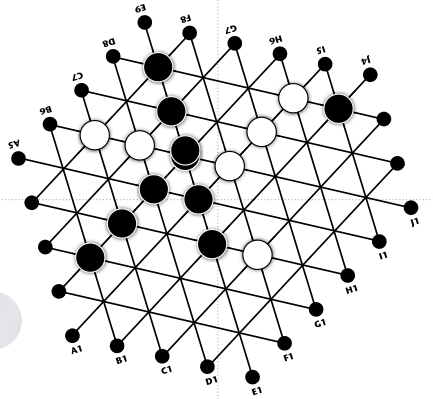
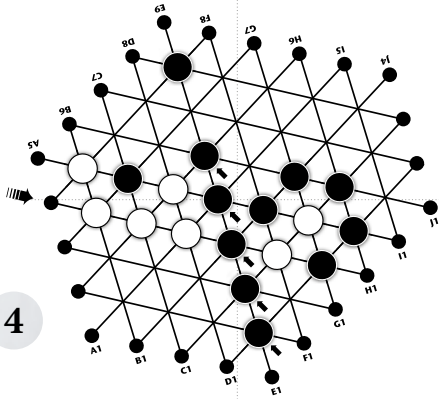
<i>Deutsch</i>	4
<i>English</i>	12
<i>Français</i>	20
<i>Italiano</i>	28
<i>Nederlands</i>	36
<i>Español</i>	44
<i>Polski</i>	52
한국어.....	60

Kris Burm

G I P F
project







M A T R X

Lieber Spieler,

erlaube mir diese Regeln mit ein paar Anmerkungen zu beginnen ...

- 1. ‚Leicht zu lernen, aber schwer zu meistern‘ wurde schon oft über die Spiele des GIPF-projects gesagt. Es tut mir leid, dass das nicht ganz auf MATRX GIPF zutrifft. ‚Schwer zu meistern‘ wird alles sein, was von der Redewendung übrigbleibt, nachdem Du diese Regeln gelesen und die ersten Spielzüge gespielt hast ...*
- 2. Bevor GIPF zu einem Projekt wurde, war es nur ein Spiel wie all die anderen, an denen ich gearbeitet hatte. Mit GIPF jedoch hatte ich etwas auf meinem Werk Tisch, das mir noch nicht untergekommen war; ein Spiel, das sich in so viele Richtungen weiterentwickeln könnte, mit zusätzlichen Spielsteinen, die so viele Möglichkeiten bieten, dass der Entwicklungsprozess zu Versionen führte, die immer komplexer wurden. Ich endete mit etwas, das mit 72 Spielsteinen auf einem Spielfeld gespielt wurde, das sich während des Spiels erweiterte. Weil das Spielen dieser Version eine zu exorbitante Herausforderung wurde, entschied ich auf eine frühere Version zurückzugehen und GIPF zum zentralen Spiel zu machen, aus dem ein Projekt mit mehreren Spielen werden sollte. Das erlaubte die Veröffentlichung von Erweiterungen, die einige der ausgelassenen Möglichkeiten (die „Potentiale“) enthalten, zusammen mit den Spielen, die folgen sollten.*

Aber damals schon hatte ich die Idee, die Erweiterungen – GIPF-Sets 1, 2 und 3 – zu vereinigen, sobald das Projekt komplett realisiert sein würde. Nicht nur als ein Set zusätzlicher Spielsteine für GIPF, sondern auch als ein eigenständiges Spiel. Ich arbeitete schließlich in Intervallen über einen Zeitraum von fast 15 Jahren an diesem Spiel, aber nie mit einem zufriedenstellenden Ergebnis. Dennoch hat sich die investierte Zeit gelohnt, da meine Fehlversuche zum Ausgangspunkt für zwei andere Spiele wurden, die sich in das GIPF-project einreihen: TZAAR und LYNGK.

Trotzdem blieb mein Wunsch bestehen, eine Verwendung der Potentiale in einem eigenständigen Spiel anzubieten. Da ich es nicht geschafft hatte etwas zu finden, das sich komplett von den anderen Spielen der Reihe unterschied, schaute ich ans andere Ende der Zeitlinie, auf GIPF bevor es ein Projekt wurde. Zwei der frühen Versionen stachen heraus; eine Version mit Basis-Steinen und mehreren Zusatzsteinen [oder: Erweiterungssteinen] – ein Vorläufer von GIPF mit Potentialen (das Ultimative GIPF) – und eine Version mit nichts als Potentialen. Damals hatte ich die erste – wenn auch ohne die Zusatzsteine – als zentrales Spiel für das GIPF-project ausgewählt und die andere Version landete in einer Schublade. Bis vor 3 oder 4 Jahren, als ich begann diese zweite Version zu überarbeiten, um ein Spiel daraus zu machen, das mit allen Spielsteinen aus den 3 GIPF-Sets (ohne die ZËRTZ-Ringe) gespielt wird – und das ist das Spiel, das Du spielen wirst. Es verwendet die Mechanismen aus GIPF mit Potentialen und doch entwickelt es sich – ohne die Basis-Steine - ganz anders.

Ich hatte lange Zeit meine Zweifel. War es in Ordnung dem GIPF-project noch ein weiteres Spiel hinzuzufügen? Bedeutet es, aus einem bereits abgeschlossenen

Konzept einen weiteren Tropfen herauszuquetschen? Ist es GIPF zu ähnlich um als eigenständiges Spiel präsentiert zu werden oder zu komplex für das, was man von einem Spiel des GIPF-projects erwartet? Ich habe immer noch keine Antworten. Aber dieses Spiel ist etwas, wonach ich von Anfang an gestrebt habe. Und jetzt, wo ich es habe, liebe ich es. Ich habe immer erklärt, das GIPF mein Favorit aus der Reihe sei. Ich bin mir da nicht mehr sicher. Vielleicht hat MATRX GIPF es übertroffen ...

Wir werden sehen. Wie auch immer, ich vertraue darauf, dass es Spieler gibt (hoffentlich auch Dich), die mit diesem Spiel sehr glücklich sein werden – und fürs Erste reicht das als Antwort auf die oben genannten Fragen.

3. Ich habe die Regeln für MATRX GIPF so nah wie möglich an den Regeln für GIPF mit Potentialen gehalten. Jedoch waren einige Anpassungen unvermeidlich, weil in MATRX GIPF hauptsächlich die Basis-Steine verwendet werden wohingegen MATRX im Wesentlichen mit Potentialen gespielt wird. Das wird zweifellos für etwas Verwirrung sorgen wenn man von GIPF mit Potentialen zu MATRX GIPF wechselt, insbesondere wenn man beide nacheinander spielt. Nichtsdestotrotz wage ich zu hoffen, dass die Spieler, die bereit sind, mit den Potentialen zu spielen auch bereit sein werden, die Herausforderung anzunehmen, die das Spielen beider Versionen ohnehin darstellen wird. Aus gegebenem Anlass paraphrasiere ich ein bekanntes Sprichwort: "Wenn es hart auf hart kommt, werden die Harten härter."

Ich wünsche Dir von ganzem Herzen viel Spaß damit!

Abbildungen auf den Seiten 2 und 3.

INHALT

- 1 **MATRIX** Spielbrett
- Ein weißer und ein schwarzer Satz zu je 33 Spielsteinen, bestehend aus
 - 3 GIPF-Steinen,
 - 6 TAMSK-Potentialen,
 - 6 ZËRTZ-Potentialen,
 - 6 DVONN-Potentialen,
 - 6 YINSH-Potentialen und
 - 6 PÜNCT-Potentialen.
- 2 Spielerhilfskarten
- 1 Spielregel
- (+ 1 gesonderte Spielregel für *GIPF mit Potentialen*)

Der Begriff "Spielstein" – ohne weitere Angaben – bezieht sich auf alle möglichen Spielsteine: GIPF-Steine, Stapel aus 2 Potentialen, sowie einzelne (d.h. benutzte) Potentiale.

Die spezifischen Unterschiede zu den Regeln für *GIPF mit Potentialen* sind an den entsprechenden Stellen **hervorgehoben** markiert.

A DAS SPIELBRETT

Das Spielbrett zeigt ein asymmetrisches Netz aus Linien. Jede Linie wird von zwei **Ausgangspunkten** begrenzt, zwischen denen sich **Schnittpunkte** mit anderen Linien befinden.

- 1/ Die **25** Ausgangspunkte gehören nicht zum eigentlichen Spielfeld; sie sind nur dazu da, Spielsteine zu positionieren, bevor diese ins Spielfeld geschoben werden.
- 2/ Das **Spielfeld** besteht aus insgesamt **40** Schnittpunkten. Nur Spielsteine auf einem Schnittpunkt befinden sich im Spiel.
- 3/ Die Linien bestimmen die Richtungen, in denen sich die Spielsteine bewegen dürfen.
- 4/ Die **2 getrennten Punkte** – einer auf jeder Seite des Spielbretts – sind für die eigenen GIPF-Steine, die (wieder) ins Spiel gebracht werden müssen.

B DER SPIELBEGINN

- 1/ Lost aus, wer mit den weißen bzw. schwarzen Spielsteinen spielt. Weiß beginnt.
- 2/ Das Spielbrett wird so zwischen euch gelegt, dass der Ausgangspunkt **E1** auf den Spieler mit den weißen Spielsteinen zeigt.

- 3/ Bildet 15 **Stapel** aus jeweils 2 Potentialen der gleichen Art – also niemals aus 2 verschiedenen Potentialen. Diese Stapel befinden sich noch nicht im Spiel und werden **Vorrat** genannt. Eure Stapel sollen immer so vor euch stehen, so dass ihr gegenseitig die Spielsteine in eurem Vorrat sehen könnt.
- 4/ Platziert eure 3 GIPF-Steine (als Stapel) im sechseckigen Feld auf eurer Seite des Spielbretts; diese gehören auch zu eurem Vorrat.

C DAS SPIELZIEL

Ihr müsst entweder alle 3 gegnerischen GIPF-Steine schlagen oder dafür sorgen, dass euer Gegner keinen Zug mehr machen kann.

D EIN SPIELZUG

Ihr spielt abwechselnd. In den ersten 3 Spielzügen muss jeder seine 3 GIPF-Steine ins Spiel bringen (**vgl. Abschnitt F**). Sobald alle eigenen GIPF-Steine im Spiel sind, muss man in seinem Spielzug entweder einen Stapel aus 2 Potentialen ins Spiel bringen oder ein Potential benutzen, das sich bereits auf dem Spielfeld befindet.

Einzelheiten:

- 1/ Um einen Stapel ins Spiel zu bringen, darf man diesen aus seinem Vorrat frei auswählen. Es gibt keine bestimmte Reihenfolge, die zu beachten wäre.
- 2/ Ein Stapel wird zunächst auf einen Ausgangspunkt gesetzt (Schritt 1). Solange ein Stapel auf einem Ausgangspunkt liegt, befindet er sich noch nicht im Spiel; d.h. der Spielzug ist noch nicht abgeschlossen
- 3/ Um den Spielzug abzuschließen, muss der Stapel auf einen angrenzenden – freien oder besetzten – Schnittpunkt geschoben werden (Schritt 2). Falls der Schnittpunkt besetzt ist, muss der vorhandene Spielstein – unabhängig von seiner Farbe – auf den nächsten Schnittpunkt (in Zugrichtung) verschoben werden. Ist auch dieser Schnittpunkt besetzt, wird der dort vorhandene Spielstein auf gleiche Weise weiter verschoben, usw., bis man einen freien Schnittpunkt erreicht. Schließlich wird der neue Stapel vom Ausgangspunkt auf den frei gewordenen Schnittpunkt geschoben. (**Siehe Abbildungen 1a und 1b**, die Schritt 1 und Schritt 2 darstellen.)

Anmerkung: Es empfiehlt sich die Spielsteine einzeln zu verschieben und damit beim vom Ausgangspunkt am weitest entfernten zu beginnen; andernfalls riskiert man ein Chaos auf dem Spielfeld anzurichten.

- 4/ Es ist verboten, einen Spielstein aus dem Spielfeld auf einen Ausgangspunkt zu schieben. Wenn alle Schnittpunkte einer Linie besetzt sind, sind diese Spielsteine in beiden Richtungen blockiert. (Siehe **Abbildung 2**.)
- 5/ Statt einen Stapel ins Spiel zu bringen, kann man ein Potential benutzen, das sich bereits auf dem Spielfeld befindet. Die Regeln dazu werden in **Abschnitt G und H** erklärt.

E SPIELSTEINE ZURÜCKHOLEN UND SCHLAGEN

- 1/ Wenn man es schafft, eine Linie aus 4 gleichfarbigen, direkt nebeneinander liegenden Spielsteinen zu bilden, kann man diese vom Spielfeld nehmen; so holt man Spielsteine zurück und stärkt seinen Vorrat. Dabei wendet man diese einfache Regel an: Jeder einzelne Spielstein **muss** entfernt werden, wohingegen jeder Stapel aus 2 Potentialen (der gleichen Farbe) entfernt werden **darf** (d.h. so ein Stapel darf auch auf seinem Schnittpunkt bleiben). Eine Reihe aus 4 Stapeln muss allerdings unterbrochen werden, d.h. man muss mindestens einen Stapel aus einer solchen Reihe entfernen.
- 2/ Hinzu kommt, dass eine Reihe aus 4 Spielsteinen der gleichen Farbe benötigt wird, um gegnerische Spielsteine zu schlagen. Falls einer oder mehrere Spielsteine (ungeachtet der Farbe und ohne Unterbrechung durch einen freien Schnittpunkt) auf der gleichen Linie an eine Vierer-Reihe angrenzen, sind diese als Teil der Reihe zu betrachten und dürfen somit ebenfalls entfernt werden.

Auch hier wendet man die gleiche einfache Regel für die gesamte Reihe an: Einzelne Spielsteine **müssen**, Stapel **dürfen** entfernt werden. **Entfernte Spielsteine der eigenen Farbe kommen in den eigenen Vorrat zurück** wohingegen gegnerische Spielsteine geschlagen werden. (Siehe **Abbildungen 3a - 3d**, die das Prinzip des Schlagens darstellen. Schwarz schlägt jeweils 0, 1, 1 und 2 weiße Steine und kann auch 1 schwarzen Stein in c und d zurückholen.

Dabei ist immer zu beachten: alle einzelnen Spielsteine in der gesamten Reihe müssen entfernt werden; Stapel dürfen auf dem Spielfeld bleiben.)

Anmerkung: Auch ein gegnerischer Stapel aus 2 Potentialen darf auf dem Spielfeld bleiben.

- 3/ Ein Stapel aus 2 Potentialen gleicher Farbe muss immer als Ganzes entfernt werden; es ist nicht erlaubt nur einen Stein davon zu entfernen.
- 4/ Die GIPF-Steine und benutzte Potentiale sind **einzelne** Steine. Das gilt auch für ein (DVONN- oder PÜNCT-)Potential, das auf einen anderen Spielstein gesprungen ist. Obwohl dieses Potential sich auf mindestens einem anderen Spielstein befindet, muss es wie ein einzelner Stein behandelt werden. Falls es Teil einer zu entfernenden Reihe ist, wird nur der Potential-Stein entfernt; die Spielsteine darunter verbleiben auf dem Spielfeld und kommen – auf diese Weise – wieder ins Spiel.
- 5/ Es spielt keine Rolle welcher Spieler eine Vierer-Reihe bildet; es entscheidet immer die Farbe der Spielsteine, wem diese Reihe gehört. Falls man eine Reihe der eigenen Farbe bildet, muss man diese sofort nach Abschluss des eigenen Spielzugs – zumindest teilweise – entfernen. Falls man eine Reihe aus gegnerischen Spielsteinen bildet, muss der Gegner diese abhandeln bevor er seinen Spielzug durchführt. (Siehe **Abbildung 4**: Weiß zwingt Schwarz, die Reihe aus 5 schwarzen Steinen - zumindest teilweise - vom Spielfeld zu entfernen.)
- 6/ Es kann vorkommen, dass mehr als eine Vierer-Reihe der gleichen Farbe gleichzeitig entsteht. Falls diese Reihen sich nicht überschneiden, werden sie in der bereits beschriebenen Vorgehensweise – zumindest teilweise – entfernt. Falls sie sich jedoch überschneiden, entscheidet der Spieler, dem die Farbe gehört, um welche Reihe er sich zuerst kümmert. Falls er den Spielstein von dem Schnittpunkt entfernt, auf dem sich die Reihen überschneiden, wird die zweite Reihe unterbrochen und die übrigen Spielsteine dieser Reihe verbleiben auf dem Spielfeld. Falls sich ein Stapel auf dem Schnittpunkt befindet, auf dem sich die Reihen überschneiden, und dieser auf dem Spielfeld bleibt, dann ist die zweite Reihe noch intakt, so dass man diese auch noch abhandeln muss. (Siehe **Abbildung 5**: Schwarz kann wählen, ob er sich zu-

erst um die Reihe aus 4 Steinen oder um die Reihe aus 5 Steinen kümmert. Falls der Spielstein auf dem Kreuzungspunkt ein Stapel ist und er ihn vom Spielfeld entfernt, ist die andere Reihe nicht mehr vollständig; wenn er ihn auf dem Spielfeld lässt, muss er sich auch um die andere Reihe kümmern.)

- 7/ Sollten beide Spieler eine oder mehrere Vierer-Reihen gleichzeitig auf dem Spielfeld haben, handelt zuerst der Spieler die eigene(n) Reihe(n) ab, der diese Situation verursacht hat. Anschließend handelt der Gegner die Reihe(n) seiner Farbe (sofern noch intakt) ab, bevor er seinen Spielzug durchführt. (Siehe Abbildung 6: Weiß hat den mit dem Pfeil angezeigten Zug gemacht. Er muss sich zuerst um seine Reihe kümmern und schlägt 1 schwarzen Spielstein. Wenn der Spielstein auf dem Kreuzungspunkt ein Stapel ist, kann er ihn auf dem Spielfeld lassen... Aber er wird ihn sicherlich entfernen, sonst schlägt Schwarz 2 weiße Spielsteine. Nachdem er ihn entfernt hat, muss Schwarz sich um seine Reihe kümmern, die jetzt nur noch aus 4 schwarzen Steinen besteht.)

F DIE GIPF-STEINE

- 1/ GIPF-Steine entsprechen den Basis-Steinen aus GIPF, **aber in MATRX GIPF werden sie nur als einzelne Spielsteine verwendet.**
 - 2/ Beide Spieler beginnen mit 3 GIPF-Steinen. Diese GIPF-Steine repräsentieren das GIPF jedes Spielers, sein "Potenzial". So gesehen verliert man das Spiel sobald man all sein Potenzial verloren hat; d.h. man kein GIPF mehr hat, weder auf dem Spielfeld noch im Vorrat.
 - 3/ Ein GIPF-Stein wird mit einem normalen Spielzug ins Spiel gebracht; man setzt ihn auf einen Ausgangspunkt und schiebt ihn dann auf einen Schnittpunkt.
 - 4/ **Man darf einen GIPF-Stein nicht auf dem Spielfeld lassen, wenn er zu einer Reihe gehört, die entfernt werden muss.** Da es sich um einen einzelnen Spielstein handelt, muss er vom Spielfeld genommen werden. Ein GIPF-Stein der eigenen Farbe kommt in den eigenen Vorrat, wohingegen ein gegnerischer GIPF-Stein geschlagen und aus dem Spiel genommen wird.
 - 5/ Ein GIPF-Stein darf nicht im Vorrat verbleiben.
- Falls man ein oder mehrere eigene GIPF-Steine zurücknimmt, müssen diese in den nächsten Spielzügen wieder ins Spiel gebracht werden. Das bedeutet, man muss einem GIPF-Stein statt eines Stapels ins Spiel bringen und darf kein Potential auf dem Spielfeld benutzen.
- 6/ **Wenn man einen oder mehrere eigene GIPF-Steine zurücknimmt, sollte man sie nicht zu den anderen Spielsteinen im eigenen Vorrat legen. Man legt sie auf den getrennten Punkt auf der eigenen Seite des Spielbretts als eindeutige Anzeige, dass man diese als nächstes ins Spiel bringen muss.**

G ALLGEMEINE VERWENDUNG DER POTENTIALE

Die folgenden Regeln gelten für alle 5 Potentiale.

- 1/ Ein Potential darf nicht als einzelner Spielstein, sondern nur als Stapel aus 2 Potentialen der gleichen Art ins Spiel gebracht werden.
- 2/ Ein Spielzug mit einem Potential kann nur mit dem oberen Spielstein eines Stapels aus 2 Potentialen auf dem Spielfeld durchgeführt werden. Dazu nimmt man den oberen Spielstein vom Stapel und führt damit den Spielzug – entsprechend seiner speziellen Fähigkeit – aus.
- 3/ Bei einem Spielzug mit einem Potential wird der Stapel in 2 einzelne Spielsteine aufgeteilt. Beide Potentiale gelten anschließend als benutzt – der obere Stein wegen des Spielzugs und der untere Stein als ehemaliger Träger des oberen Steins. Ein einzelnes Potential hat keine spezielle Eigenschaft; man darf damit weder einen Spielzug machen noch darf das Potential als Teil einer zu entfernenden Reihe auf dem Spielfeld bleiben.
- 4/ Ein Spielzug mit einem Potential darf nicht auf einem Ausgangspunkt enden, es muss im Spielfeld bleiben.
- 5/ Ein Spielzug mit einem Potential hat die gleichen Folgen wie ein Spielzug mit einem Stapel, der aus dem Vorrat ins Spiel gebracht wird. Ein Spielzug mit einem Potential kann dazu führen, dass Spielsteine geschlagen werden.
- 6/ Ein einzelnes Potential im eigenen Vorrat hat keinen unmittelbaren Nutzen. Sobald man aber ein zweites Potential der gleichen Art zurücknimmt, kann man die beiden wieder zu einem neuen Sta-

pel zusammensetzen, den man dann auch wieder ins Spiel bringen kann.

- 7/ Es kann vorkommen, dass man keine Stapel mehr in seinem Vorrat, aber weiterhin einen oder mehrere Stapel mit Potentialen in nutzbarer Position auf dem Spielfeld hat. Das erlaubt es das Spiel fortzusetzen.

Anmerkung: Der wesentliche Unterschied in der Verwendung der Potentiale zwischen **MATRX GIPF** und **GIPF mit Potentialen** besteht darin, dass Potentiale in **MATRX GIPF** in den Vorrat zurückkommen dürfen, wohingegen das in **GIPF** nicht erlaubt ist.

H SPEZIELLE VERWENDUNG DER POTENTIALE

TAMSK-, ZÈRTZ- und YINSH-Potentiale werden in **MATRX GIPF** und **GIPF mit Potentialen** auf die gleiche Weise verwendet. Auch die speziellen Eigenschaften des DVONN-Potentials sind im Prinzip die gleichen wie in **GIPF**. Nur die Verwendung des PÜNCT-Potentials unterscheidet sich signifikant, da **MATRX GIPF** nur mit einzelnen **GIPF**-Steinen gespielt wird (in **GIPF** steht seine Verwendung in direktem Zusammenhang mit den doppelten **GIPF**-Steinen).

H.1. Das TAMSK-Potential

Das TAMSK-Potential unterscheidet sich von den anderen Potentialen. Seine Verwendung ist an eine Bedingung gebunden, die zunächst erfüllt werden muss; sie ist kein separater Spielzug an sich.

- 1/ Sobald man es schafft einen TAMSK-Stapel (einen Stapel aus 2 TAMSK-Potentialen) auf den zentralen Schnittpunkt (E5) des Spielfelds zu schieben darf man den oberen Spielstein für einen weiteren Spielzug verwenden. Somit ist die spezielle Fähigkeit des TAMSK-Potentials ein Extra-Zug. Dieser muss noch innerhalb des gleichen Spielzugs durchgeführt werden; andernfalls kommt das TAMSK-Potential aus dem Spiel.
- 2/ Um den Extra-Zug durchzuführen, nimmt man den oberen Spielstein vom Stapel und bringt ihn als einzelnen Spielstein wieder ins Spiel; man setzt ihn auf einen Ausgangspunkt und schiebt ihn dann auf einen Schnittpunkt.

- 3/ Sollte ein eigener TAMSK-Stapel durch den Gegner auf den zentralen Schnittpunkt geschoben werden, bekommt man ebenfalls einen Extra-Zug. In diesem Fall muss man den Extra-Zug jedoch vor seinem normalen Spielzug durchführen.

Anmerkung: Der gegnerische Spielzug muss vollständig abgeschlossen sein, bevor man selbst mit seinem Zug an der Reihe ist. Falls eine oder mehrere Reihen zu entfernen sind, muss dies durch den Gegner getan werden bevor man selbst den (eigenen) Extra-Zug durchführt.

- 4/ Ein normaler Spielzug und ein Extra-Zug gelten als ein Spielzug, ganz gleich, ob der Extra-Zug vor oder nach dem normalen Spielzug durchgeführt wird. Die Position der Steine auf dem Spielfeld zwischen den beiden Spielzügen wird als Interimsituation betrachtet. Das bedeutet, dass zwischen dem normalen Spielzug und dem Extra-Zug keine Spielsteine entfernt oder geschlagen werden dürfen. Das gleiche gilt für Situationen, in denen man es schafft, einen zweiten oder dritten TAMSK-Stapel im gleichen Spielzug auf den zentralen Schnittpunkt zu schieben.

H.2. Das ZÈRTZ-Potential

- 1/ Das ZÈRTZ-Potential hat die Fähigkeit über andere Spielsteine zu springen.
- 2/ Dazu nimmt man den oberen Spielstein vom ZÈRTZ-Stapel und springt damit über ein oder mehrere Spielsteine. Man darf sowohl über eigene als auch gegnerische Spielsteine springen.
- 3/ Das ZÈRTZ-Potential muss über mindestens einen Spielstein springen. Falls es über mehr als einen Spielstein springt, müssen sich alle auf der gleichen Linie befinden.
- 4/ Der Sprung mit einem ZÈRTZ-Potential endet immer auf dem ersten freien Schnittpunkt in Sprungrichtung; es kann nicht über freie Schnittpunkte springen.

H.3. Das DVONN-Potential

- 1/ Das DVONN-Potential hat die Fähigkeit auf ein DVONN-Potential der gegnerischen Farbe zu springen. Das kann ein DVONN-Stapel, ein einzelnes DVONN-Potential auf dem Spielfeld oder ein DVONN-Potential sein, das bereits oben auf

einen Stapel aus DVONN-Potentialen gesprungen ist. Das DVONN-Potential kann auf irgendeinen dieser Spielsteine springen, sofern er sich auf einem benachbarten Schnittpunkt befindet **oder in gerader Linie über freie Schnittpunkte hinweg erreichbar ist**; d.h. es kann nicht über andere Spielsteine hinwegspringen.

Anmerkung: Anders als in GIPF mit Potentialen kann ein DVONN-Potential nicht auf einen einzelnen GIPF-Stein springen.

2/ Da man sich gegenseitig auf die DVONN-Potentiale springen kann, wird es dazu kommen, dass mehrere dieser Potentiale aufeinandergestapelt werden (immer in abwechselnder Farbe). Anders als bei einem Stapel aus 2 Potentialen gleicher Art und Farbe, ist ein Stapel aus mehreren DVONN-Potentialen nicht als Ganzes zu betrachten. Wenn ein solcher Stapel Teil einer zu entfernenden Reihe ist, entfernt man nur den obersten Spielstein (da ja ein benutztes Potential ein einzelner Spielstein ist).

3/ Ein Spielstein, auf den man mit einem DVONN-Potential springt, wird neutralisiert und bleibt so lange neutralisiert, wie das DVONN-Potential auf ihm sitzt. Die eigene Farbe besetzt den Schnittpunkt. Wenn dieser oberste Spielstein entfernt werden muss, wird dadurch der darunterliegende Spielstein wieder frei und kommt zurück ins Spiel.

4/ **Sonderfall:** Es kann passieren, dass durch das Entfernen eines DVONN-Potentials eine neue Vierer-Reihe gebildet wird. Falls man ein gegnerisches DVONN-Potential schlägt, das auf einem DVONN-Potential der eigenen Farbe sitzt, kann sich eine neue Reihe der eigenen Farbe daraus ergeben (durch das Freisetzen des eigenen Spielsteins, der der vierte Spielstein einer Reihe sein kann). Ebenso kann sich aus dem Entfernen eines DVONN-Potentials der eigenen Farbe, das auf einem gegnerischen DVONN-Potential sitzt, eine Vierer-Reihe für den Gegner ergeben. In all diesen Situationen ist das Grundprinzip zu beachten, dass der eigene Zug noch nicht abgeschlossen ist, solange man noch eine Reihe zu entfernen hat. Reihen sind eine nach der anderen zu entfernen und der eigene Zug endet erst, wenn sich keine Reihe der eigenen Farbe mehr auf dem Spielfeld befindet. Anschließend ist der Gegner am Zug. Falls sich ei-

ne Reihe seiner Farbe auf dem Spielfeld befindet, muss er diese entfernen, bevor er seinen Spielzug durchführt.

H.4. Das YINSH-Potential

1/ Das am einfachsten zu verwendende Potential. Das YINSH-Potential hat die Fähigkeit sich entlang der Linien auf dem Spielfeld zu bewegen. Es darf auf einen benachbarten freien Schnittpunkt oder auf irgendeinen freien Schnittpunkt gezogen werden, der in gerader Linie erreichbar ist, ohne andere Spielsteine zu überspringen.

H.5. Das PÜNCT-Potential

Das PÜNCT-Potential wird genauso wie das DVONN-Potential verwendet. Einzige Änderung: Es darf nur auf gegnerische PÜNCT-Potentiale springen. Beide Potentiale haben also die gleiche Fähigkeit, können sich damit aber nur auf Potentiale der eigenen Art auswirken.

I DAS SPILENDE

Man kann auf 2 Wegen gewinnen:

- 1/ Man schlägt alle 3 gegnerischen GIPF-Steine.
- 2/ Man sorgt dafür, dass der Gegner keinen Zug mehr machen kann. (Falls der Gegner keine Spielsteine mehr im Vorrat und keine Potentiale mehr auf dem Spielfeld hat, mit denen er einen Spielzug machen kann, kann er das Spiel nicht mehr fortsetzen.)

Wer zuerst eines dieser beiden Ziele erreicht, gewinnt das Spiel.

Anmerkung: Falls beiden Spieler unmittelbar nacheinander die Spielzüge ausgehen, gewinnt derjenige, der den letzten Zug gemacht hat, weil der andere Spieler zuerst keinen Zug mehr machen konnte.

J GUT ZU WISSEN

- 1/ Obwohl MATRX GIPF im Großen und Ganzen nach den Regeln für GIPF und *GIPF mit Potentialen* gespielt wird, ist es mehr als nur eine Variante. *GIPF mit Potentialen* wird hauptsächlich mit einfachen GIPF-Steinen gespielt, zu denen zusätzliche Möglichkeiten durch die Potentiale hinzugefügt werden – so wie wenn man GIPF

mit einer zusätzlichen Ebene spielt. MATRX GIPF wird im Kern mit den Potentialen gespielt. Zudem können Potentiale in MATRX in den Vorrat zurückgenommen werden, was in *GIPF mit Potentialen* nicht erlaubt ist. Dieser Regelunterschied erzeugt eine sehr spezifische und somit unterscheidbare Dynamik in jedem dieser Spiele.

- 2/ MATRX GIPF wird auf einem angepassten GIPF-Spielbrett gespielt. Obwohl es nur 3 Felder größer ist, sind durch die asymmetrische Form mehr Eröffnungszüge möglich und es schafft mehr Platz für die Verwendung der Potentiale. Das größere Linienmuster enthält auch mehr Linien mit 7 Schnittpunkten, wodurch das Spiel offener wird und die Möglichkeiten mehrfach zu schlagen zunehmen. Allerdings ist es auch durchaus möglich, MATRX auf einem normalen GIPF-Spielbrett zu spielen. Es fühlt sich jedoch deutlich anders an. Auf einem GIPF-Spielbrett ist das Spiel kompakter und kann länger dauern, aber das macht die Erfahrung nicht weniger herausfordernd.
- 3/ Wie bereits im Vorwort angedeutet: Egal wie lange man über seinen nächsten Zug nachdenkt, man wird sich zweifellos wie in der Schweben fühlen – noch mehr als in jedem anderen Spiel des GIPF-projects. Darum: Mache einen Zug und schau was passiert! Darin liegt die Schönheit abstrakter 2-Spieler Spiele; und in diesem noch mehr als in den meisten anderen. Anders gesagt, was gelingt und was schief geht kann gleichermaßen faszinieren. Wenn man das akzeptiert, bietet MATRX für lange Zeit eine Menge Überraschungen.
- 4/ Am schwersten zu lernen ist die Entscheidung, welches Potential man ins Spiel bringt; besonders in den ersten Partien. Man hat anfangs keine Ahnung in welcher Situation die unterschiedlichen Potentiale besonders stark sind. Oftmals wird

man denken, man hätte sich für das falsche Potential entschieden, aber so sei es. Schaut nicht zurück, spielt mit dem, was auf dem Spielbrett liegt. Versucht, die Potentiale in Positionen zu manövrieren, in denen sie zu Bedrohungen werden können; ohne die Spielzüge, mit denen ihr sie ins Spiel bringt, zu bedrohlich wirken zu lassen.

- 5/ Die Potentiale sind nicht alle gleich stark, aber sie können alle gleich gefährlich sein. Sie sollten auch nicht nur als Träger einer speziellen Fähigkeit betrachtet werden, sondern vor allem als Spielsteine, die taktische Punkte besetzen können. Und ungeachtet ihrer unterschiedlichen Stärken sind sie Teil des Zyklus, der Spielsteine in den jeweiligen Vorrat zurückbringt, um Spieler im Spiel zu halten.
- 6/ Vermeidet, euch zu sehr auf den effektiven Einsatz der Potentiale zu fokussieren. Selbst wenn ihr das Gefühl habt, sie nicht so oft einsetzen zu können, wie ihr möchtet: Solange sie auf dem Spielfeld bleiben, stellen sie eine "potentielle" Gefahr dar, die der Gegner in seine Überlegungen einbeziehen muss. Somit beeinflussen sie immer den Spielverlauf.
- 7/ Abschließend: geben und nehmen! Akzeptiert es, ein oder mehrere Spielsteine zu verlieren, wenn es nicht mehr vermeidbar ist. Investiert keine wertvollen Spielzüge in das Unvermeidliche und versucht stattdessen einen Gegenangriff. Wenn der Gegner Spielsteine schlägt, muss er dabei auch ein oder mehrere seiner eigenen Spielsteine entfernen. Dadurch entstehen oft Möglichkeiten, zurückzuschlagen, insbesondere wenn der Gegner ein oder mehrere seiner GIPF-Steine entfernen muss – das bedeutet er kann seine Potentiale im nächsten Zug bzw. in den nächsten Zügen nicht benutzen.

M A T R X

Dear player,

Allow me to begin these rules with a few notes.

- 1. 'Easy to learn, hard to master' has been said numerous times about the games of Project GIPF. I'm sorry to report that this doesn't apply to MATRX GIPF. 'Hard to master' will be all that's left of that phrase after you've gone through these rules and made a first few moves...*
- 2. Before GIPF became a project, it was just a game like all the others I had been working on. With GIPF, however, I had something on my worktable I hadn't come across yet: a game that could evolve in so many different ways—with additional pieces offering so many possibilities—that the development process resulted in versions that were more and more complex. I ended up with something that was played with 72 pieces on a board that expanded during the game. Because playing this version had become too exorbitant a challenge, I decided to go back to an earlier version and make GIPF the central game of what had to become a multigame project. This allowed for the release of expansion kits containing some of those skipped possibilities (the "potentials"), along with the games that were to follow.*

But already back then I had the idea of fusing the expansion kits together (GIPF Sets 1, 2 and 3) once the project was to be fully realized. Not only as one set of additional pieces for GIPF, but also as a game in its own right. I ended up working at intervals for close to 15 years on that game but, unfortunately, never with a satisfying result. Still that time was well spent, because my failed attempts became the basis for two other games that joined the Project.

That said, my wish to offer a use for the potentials in a standalone game remained. Since I hadn't been able to come up with something that was completely different from the other games in the series, I looked at the other end of the timeline—to GIPF before it became a project. Two of the early versions stood above the others. That was a version with basic pieces and a number of extra pieces, i.e., a precursor of GIPF With Potentials (Ultimate GIPF), and another version with nothing but potentials. Back then I had selected the first one (albeit without the extra pieces) as the central game for Project GIPF; the other ended up in a drawer. That is, until three or four years ago, when I began to rework this latter version into a game that is played with all the pieces found in the three GIPF Sets (minus the ZÈRTZ rings)—and this is the game you are about to play. It uses the mechanisms that drive GIPF With Potentials, and yet, without the basic pieces, it develops completely differently.

I had my doubts for a long time. Was it okay to add yet another game to Project GIPF? Is it squeezing another drop out a concept that is already complete? Is it too GIPF-like to be presented as a game

in its own right. Or too complex for what can be expected of a Project GIPF game? I still have no answers. But this game is something I was striving for from the very beginning. And now that I have it, I love it. I've always proclaimed that GIPF is my favorite of the series. I'm not sure about that anymore. Maybe MATRX GIPF has surpassed it...

Time will tell. Anyway, I trust there are players (hopefully you too) who will be very happy with this game—and for now, that in itself is enough of an answer to the aforementioned questions.

3. I kept the rules of MATRX GIPF as close as possible to the rules of GIPF With Potentials. However, because the main pieces in GIPF are the single basic pieces—whereas MATRX GIPF is essentially played with potentials—a few adjustments were inevitable. This will undoubtedly cause some confusion when switching from GIPF With Potentials to MATRX GIPF, and especially when playing the one after the other. Nonetheless, I dare hope that players who are prepared to try playing with the potentials will be ready to accept the challenge that playing either version will prove to be, anyway. For the occasion, I will paraphrase a well-known saying: “When the going gets tough, the tough get tougher.”

I sincerely hope you have fun with it!

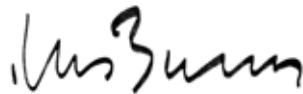


Illustration on pages 2 and 3.

CONTENTS

- 1 game board
- A white and a black set of 33 pieces, each consisting of
 - 3 basic GIPF pieces,
 - 6 TAMSK-potentials,
 - 6 ZËRTZ-potentials,
 - 6 DVONN-potentials,
 - 6 YINSH-potentials and
 - 6 PÜNCT-potentials
- 2 player aid cards for MATRX
- 1 MATRX rulebook
- (+ 1 GIPF With Potentials rulebook)

The term “piece” without further specification refers to all kinds of pieces in the game: GIPF pieces, stacks of 2 potentials, as well as single (i.e., used) potentials.

In these rules, you will encounter some highlighted phrases. These indicate specific differences with regard to the rules of GIPF With Potentials.

A THE GAME BOARD

The board shows an asymmetric pattern of lines. Each line has a **black dot** at its 2 ends. The intersections of the lines are called **spots**.

- 1/ There are **25 dots** around the pattern of lines on the board. Dots are not part of the play area; they serve to position a piece before pushing it into the game.
- 2/ The play area consists of **40 spots**. Only pieces covering a spot are in play.
- 3/ The lines indicate the directions in which pieces can be moved.
- 4/ The **2 separated dots**—one at each side of the board—are for the GIPF pieces that are not (yet) in play.

B STARTING THE GAME

- 1/ Draw lots for your color. Take all the pieces in your color. White goes first.
- 2/ Place the board between you and your opponent with the dot marked E1 on the side of the player with the white pieces.
- 3/ Make 15 stacks of 2 potentials each. The potentials may not be mixed: each stack must contain

2 potentials of the same type. These stacks, i.e., stacks that are not in play, are hereafter called the **reserve**. Leave your stacks clearly visible in front of you on the table. You should always be able to see each other's pieces in reserve.

- 4/ Put your 3 GIPF pieces (as a stack) onto the separate dot on your side of the board. They are also considered as in your reserve.

C GOAL

You must try to either capture your opponent's 3 GIPF pieces, or make your opponent run out of moves.

D A TURN

You and your opponent alternate taking turns. You must make your first three moves with your 3 GIPF pieces. (See section F. below). After you have brought your 3 GIPF pieces in play, on each turn you must either bring a stack of 2 potentials into play or make a move with a potential that is already on the board.

Particulars:

- 1/ To bring a stack into play, you are free to choose any stack in your reserve. There is no specific order that must be followed.
- 2/ A stack must always first be placed on a dot (step 1). The stack is not in play as long as it is on the dot, meaning that the move is not yet complete.
- 3/ To complete the move, the stack must be pushed from the dot onto an adjacent spot (step 2), free or occupied. In the latter case, the occupied spot must first be cleared: the piece that occupies it (**regardless of its color**) must be moved to the next spot; if that spot is also occupied, that piece also moves over one spot, and so on, until you reach a free spot. You then push the new stack onto the spot you cleared. While making this move, all pieces must be moved along the same line. (See illustrations 1a and 1b, showing step 1 and step 2.)

Note: To make a move onto an occupied spot, start by moving the farthest piece in the row—and move over pieces one by one. Otherwise, you risk creating a mess on the board.

- 4/ It is not allowed to push a piece out of the play area,

i.e., onto the dot at the opposite end of a line. A line of which all spots are occupied is blocked in both directions. (See illustration 2.)

5/ Instead of making a move with a stack, a player may choose to play with a potential that is already in play. The rules for playing with the potentials are explained below in sections G. and H.

E RETRIEVING AND CAPTURING PIECES

1/ When you succeed in getting 4 pieces of your color lined up next to each other, you have the possibility of taking them from the board: this is how you retrieve pieces and refill your reserve. Apply this simple rule: each single piece **must** be removed, while each stack of 2 potentials (of the same color) **may** be removed (i.e., such a stack **may** also be left on its spot). However, if the row consists of 4 stacks, you must remove at least one of them; the row-of-4 must be broken.

2/ In addition to this, a row of 4 pieces of the same color is the condition required to capture opposing pieces. If one or more pieces (regardless of color) extend a row-of-4 without interruption, these pieces are considered to be part of the row and may also be removed. Apply the same simple rule for the complete row: single pieces must be removed, stacks may be removed. **Removed pieces of your own color go back to your reserve, while opposing pieces are captured.** (See illustrations 3a – 3d, showing the principle of capturing. **Black captures, respectively, 0, 1, 1 and 2 white pieces and can also retrieve 1 black piece in c and d. Remember that all single pieces in the complete row must be removed, while stacks may be left on the board.**)

Note: An opponent's stack of 2 potentials may also be left on the board.

3/ A stack of 2 potentials of the same color must always be removed as a whole; it is not allowed to only remove the top piece.

4/ The GIPF pieces and used potentials are **single** pieces. This also goes for a (DVONN- or PÜNCT-) potential that has jumped onto another piece. Even though that potential is on top of at least one other piece, it must be dealt with as a single piece. When

it is part of a row that must be removed, you only remove the potential; the piece underneath it (of the other color) remains on the board and, in that manner, comes into play again.

5/ It does not matter which player causes a row-of-4: it is always the color of the pieces that determines the owner of the row. If you make a row in your own color, you must (at least partially) remove it right after completing your move. If you complete a row with opposing pieces, the opponent must deal with it before making their move. (See illustration 4: **White forces Black to remove the row of 5 black pieces [at least partially] from the board.**)

6/ It will occur that more than one row-of-4 of the same color are lined up at the same time. If these rows do not intersect each other, then they are removed (at least partially) following the standard procedure. If they **do** intersect, the player playing that color may choose which row they will deal with first. If they remove the piece on the intersecting spot, the second row is broken up and the remaining pieces of that row stay on the board. If it is a stack and it is left on the intersecting spot, then the second row is still intact, which means that it must also be dealt with. (See illustration 5: **Black may choose between first dealing with the row of 4 pieces or the row of 5 pieces. If the piece on the intersecting spot is a stack and Black removes it from the board, then the other row is not complete anymore; if Black leaves the stack on the board, they must also deal with that other row.**)

7/ In a situation where both players have one or more rows-of-4 on the board, the player who created the situation first deals with their own row(s). Then the opponent handles the row(s) of their color (if still intact) before making their move. (See illustration 6: **White has made the move indicated with the arrow. They must deal with their row first and capture 1 black piece. If the piece on the intersecting spot is a stack, White may leave it on the board... but they will remove it, of course, otherwise Black will capture 2 white pieces. After the stack is removed, Black must deal with their row, which now consists of only 4 black pieces.**)

F THE GIPF PIECES

- 1/ GIPF pieces are identical to the basic pieces used in GIPF, **but in MATRX GIPF they are only used as single pieces.**
- 2/ You and your opponent each start with 3 GIPF pieces. These pieces represent a player's GIPF—their “potential”. As such, when you have no more GIPF, neither on the board nor in your reserve, you have lost all of your potential as a player, which means that you have lost the game.
- 3/ You bring a GIPF piece into play with a regular move: put it on a dot and push it onto a spot.
- 4/ **You may not leave a GIPF piece on the board when it is part of a row that must be removed.** It is a single piece, so you must take it from the board. A GIPF piece of your own color goes to your reserve, while an opponent's GIPF piece is captured.
- 5/ A GIPF piece may not be kept in reserve. If you retrieve one or more of your GIPF pieces, you must bring it/them back into play on your next move(s). This implies that instead of the obligation to each turn add a stack to the game or make a move with a potential on the board, you must play with a GIPF-piece.
- 6/ **When removing one or more of your GIPF pieces, do not mix them with the other pieces in your reserve. Put them in the hexagonal space on your side of the board, as a clear indication that you must play them first.**

G GENERAL USE OF THE POTENTIALS

The following rules apply to all 5 types of potentials.

- 1/ A potential may not be brought into the game as a single piece, but only as a stack of 2 potentials of the same type.
- 2/ Making a move with a potential can only be done with the top piece of a stack of 2 potentials in play. Take the potential from the stack and make the move (according to its particular ability).
- 3/ When making a move with a potential, the stack is split into 2 separate single pieces. Both potentials are then considered as *used*—the top piece because of the actual move, and the bottom piece because it was the carrier of the top piece. A single potential has no special property: you may not make a move with it,

nor may it be left on the board or on top of another piece when it is part of a row that must be removed.

- 4/ A move with a potential may not end on a black dot. It must remain in the play area.
- 5/ The consequences of a move with a potential are exactly the same as when playing with a stack coming from the reserve. A move with a potential can result in pieces being captured.
- 6/ A single potential in your reserve is of no immediate use. If at some point you retrieve a second potential of the same type, the two can be assembled again as a new stack you can bring into play.
- 7/ It can happen that you have no more stacks in your reserve, but still one or more stacks on the board with potentials in a usable position. This enables you to go on with the game.

Note: The main difference in the use of potentials between MATRX GIPF and GIPF With Potentials is that removed potentials are returned to the reserve in MATRX GIPF, whereas that is not allowed in GIPF.

H SPECIFIC USE OF POTENTIALS

TAMSK-, ZERTZ- and YINSH-potentials are used the same way in MATRX GIPF and in GIPF With Potentials. So is the DVONN-potential, for the most part. Only the use of the PÜNCT-potential is significantly adjusted, because MATRX GIPF is played with only basic GIPF pieces. (In GIPF, its use is linked to the double GIPF-pieces.)

H.1. The TAMSK-potential

The TAMSK potential is different from the other potentials. Its use is connected to a condition that must first be met; it is not a separate move in itself.

- 1/ When you succeed in pushing a TAMSK-stack (a stack of 2 TAMSK-potentials) onto the central spot of the board, i.e., spot E5, you may use the top piece to play again. Thus, the particular ability of the TAMSK-potential is an extra move. You must make use of it in the same turn it is pushed onto the middle spot. If not, the potential goes out of the game.

- 2/ To make the extra move, you take the top piece from the stack and bring it back into play as a single piece: put it on a dot and push it onto a spot.
- 3/ If your opponent pushes one of your TAMSK-stacks onto the central spot, then you also get an extra move. In that case, however, you must make the extra move before your regular move.

Note: Your opponent's turn must be completed before it is your turn; if one or more rows must be removed, they must do so before you may make the extra move.

- 4/ A regular move and an extra move are considered one single turn, whether the extra move is made after or before the regular move. The position of the pieces between the two moves is regarded as an "interim" situation. This means that no pieces may be removed or captured in between the regular move and the extra move. The same goes for situations where you succeed in pushing a second or third TAMSK-stack onto the central spot during one and the same turn.

H.2. The ZÈRTZ-potential



- 1/ The ZÈRTZ-potential has the ability to jump over other pieces.
- 2/ Take the top piece from a ZÈRTZ-stack and use it to jump over one or more pieces. It can jump over both your own and your opponent's pieces.
- 3/ The potential must jump over at least one piece. If it jumps over more than one piece, these must all be on the same line.
- 4/ A jump with a ZÈRTZ-potential always ends on the first vacant spot in the direction of the jump; it cannot jump over empty spots.

H.3. The DVONN-potential



- 1/ The DVONN-potential has the ability to jump **only onto a DVONN-potential** of the opposite color. This can be a DVONN-stack, a single DVONN-potential on the board or a DVONN-potential that jumped atop a stack of DVONN-potentials. The potential can jump onto any such piece on an adjacent spot **or onto a piece that can be reached in a straight line over empty spots, i.e., it cannot jump over pieces.**

Note: Unlike in GIPF With Potentials, a DVONN-potential cannot jump on a (basic) GIPF piece.

- 2/ Since you can jump onto each other's DVONN-potentials, it will happen that several of these potentials are stacked on top of each other (always in alternating colors). Unlike a stack of 2 potentials of the same type and color, a stack of several DVONN-potentials is not to be considered as a whole. When such a stack is part of a row, you only remove the top piece (for a used potential is a single piece).
- 3/ A piece on which you jump with a DVONN-potential is neutralized, and it remains neutralized for as long as your piece stays on top of it. Your color occupies that spot. When you or your opponent must remove that top piece, then the piece underneath it is set free again and comes back in play.
- 4/ **Special case:** It can occur that you create a new row-of-4 by removing a DVONN-potential. If you capture an opponent's DVONN-potential on top of a DVONN-potential of your color, the result may be a new row of your own color (i.e., by setting free your piece underneath—which can be the fourth piece in a row). Similarly, if you remove a DVONN-potential of your color on top of an opposing DVONN-potential, the result may be a row-of-4 for your opponent. The main principle to deal with this kind of situations is to keep in mind that your turn is not over if you still have a row that must be removed. Rows must be removed one at a time, and your turn ends when there are no more rows of your color on the board. Then it is your opponent's turn. If there is a row of their color on the board, they must remove it before making a move.

H.4. The YINSH-potential



- 1/ The YINSH-potential has the ability to move along the lines on the board. It may be moved onto an adjacent vacant spot or to any vacant spot that it can reach in a straight line without jumping over pieces.

H.5. The PÜNKT-potential



The PÜNKT-potential is used just like the DVONN-potential, except that it can only jump onto an opponent's PÜNKT-potential. So their function is the same, but each potential can only target potentials of its own type.

I END OF THE GAME

There are two ways to win:

- 1/ Capture all 3 of your opponent's GIPF pieces.
- 2/ Make your opponent run out of moves. (If they have no more pieces in his reserve and no more potentials on the board with which they can play, they cannot go on with the game.)

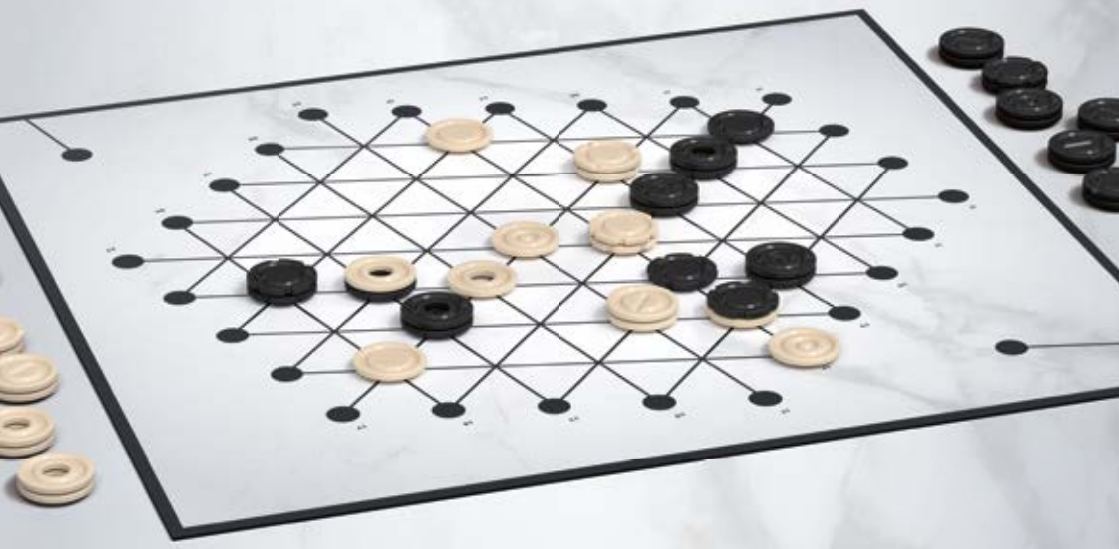
The first player to achieve one of these two goals wins the game.

Note: If both players run out of moves on two consecutive turns, the one who made the last move wins the game, because the other player will be the first unable to make a move.

J GOOD TO KNOW

- 1/ Although MATRX GIPF is played *grosso modo* according to the rules for GIPF and GIPF With Potentials, it is more than just a variant. GIPF With Potentials is mainly played with basic GIPF pieces, to which extra possibilities are added through the potentials—as if playing GIPF with an additional layer. MATRX GIPF is played with the potentials as the core of the game. Moreover, potentials in MATRX may be returned to the reserve, which is not allowed in GIPF With Potentials. That rule difference creates a very specific and thus distinguishable dynamic for each of these games.
- 2/ MATRX GIPF is played on an adjusted GIPF board. Even though it is only 3 spots larger, the asymmetrical pattern allows for more different opening moves and creates more space for the use of the potentials. The wider pattern also has more lines with 7 spots, which makes the game more open and increases the possibilities of multiple captures. That said, it is also perfectly possible to play MATRX on a regular GIPF board. It will feel significantly different, though. On a GIPF board, the game is more dense and may take longer, but that does not make the experience any less challenging.
- 3/ As I already suggested in the preface, no matter how much time you take to consider your next move, you will undoubtedly feel like you are in limbo—more so than with any other game of Project GIPF. Try this: make a move and see what happens! Therein lies the beauty of abstract 2-player games, and in this one even more than most. Put differently, what turns out well and what goes wrong can be equally fascinating. If you accept this, MATRX will offer you plenty of surprises for a long time to come.
- 4/ One of the tough things to learn is choosing which potential you will bring into the game, in particular during your first games. You will have no clue yet in which situations the different potentials can be strong. Oftentimes you will think you picked the wrong potential. So be it. Do not look back: play with what you have on the board. You have to maneuver the potentials into positions where they can become threats, and not necessarily create threats with the moves with which you bring them into play.
- 5/ The potentials are not all equally strong—but they can all be equally dangerous. They should also be considered not just as containers of special abilities, but first and foremost as pieces that can occupy spots for your color. And regardless of their different strengths, they are part of the cycle of getting pieces back into your reserve, in order for you to be able to keep playing when your turn comes around.
- 6/ Avoid focusing too much on the effective use of the potentials. Even if you feel you cannot use them as often as you would like, as long as they remain on the board they form "potential" danger that your opponent must take into account. As such, they will always influence the course of the game.
- 7/ To conclude: give and take! Accept losing one or more pieces when it cannot be avoided. Do not spend valuable moves in what is inevitable and look instead for a counterattack. When your opponent makes a capture, it means they must also remove one or more of their own pieces. This will often open up opportunities to strike back, in particular when they have to remove one or more of their own GIPF pieces—which means they cannot use their potentials for their next move(s).

M A T R X



M A T R X

Cher joueur,

Permettez-moi de commencer par quelques remarques.

- 1. L'expression « facile à apprendre, difficile à maîtriser » a souvent été utilisée pour décrire les jeux du Projet GIPF, mais je dois malheureusement vous annoncer que ce n'est pas le cas de MATRX GIPF. Une fois les règles lues et quelques coups joués, il ne restera plus de cette formule consacrée que « difficile à maîtriser » ...*
- 2. Avant que GIPF ne devienne un projet, il n'était qu'un jeu parmi d'autres sur lesquels je travaillais. Mais avec GIPF, j'avais sur ma table de travail quelque chose que je n'avais pas encore rencontré : un jeu capable d'évoluer de tant de façons différentes (grâce à l'ajout de pièces qui viendraient offrir plusieurs possibilités) que son développement s'est mis à produire des versions de plus en plus complexes. Je me suis retrouvé à jouer avec 72 pièces sur un plateau qui s'élargissait durant la partie. Puisque cette version représentait un défi excessif, j'ai décidé de me rabattre sur une version antérieure et de faire de GIPF le jeu central de ce qui devait désormais devenir une série comprenant plusieurs jeux. Cette décision a permis la publication de certaines des possibilités mises de côté (les « potentiels ») sous forme d'extensions, offertes au public en même temps que les jeux qui allaient suivre.*

À l'époque, je jonglais déjà avec l'idée de fusionner les extensions (GIPF Sets 1, 2 et 3) une fois le Projet complété. J'imaginai non seulement un ensemble de pièces supplémentaires pour GIPF, mais aussi un jeu en bonne et due forme. Au final j'y aurai travaillé sporadiquement pendant 15 ans, mais sans jamais obtenir un résultat satisfaisant. Il demeure que ces efforts ne furent pas en vain, puisque mes échecs ont donné naissance à deux autres jeux qui se sont ajoutés au Projet : TZAAR et LYNGK.

Toutefois, mon désir d'offrir aux joueurs la possibilité d'utiliser les potentiels dans un jeu indépendant ne se tarissait pas. Comme je n'avais pas réussi à concevoir un jeu qui soit complètement différent des autres de la série, je suis retourné au début, à GIPF avant qu'il ne soit un projet. Deux des versions initiales étaient supérieures aux autres. Lune d'elles se jouait avec des pièces de base et un certain nombre de pièces supplémentaires : c'était le précurseur de GIPF Avec Potentiels (GIPF Ultime). L'autre ne comprenait rien d'autre que des potentiels. Au tout début, j'avais choisi de faire de cette première version (sans les pièces supplémentaires) le jeu central du Projet GIPF, et j'avais remisé la deuxième dans un tiroir. Je ne l'en ai ressortie qu'il y a trois ou quatre ans, lorsque je me suis mis à la retravailler pour aboutir à un jeu qui implique toutes les pièces publiées dans les trois GIPF Sets (sans les anneaux de ZÉRTZ) – et c'est le jeu auquel vous vous apprêtez à jouer. Il utilise les mécanismes qui sont au cœur de GIPF Avec Potentiels et pourtant, sans les pièces de base, il évolue de façon complètement différente.

J'ai longtemps douté. Était-il acceptable d'ajouter un autre jeu au Projet GIPF ? S'agissait-il d'une tentative d'extraire une goutte supplémentaire d'un concept qui

était déjà arrivé à terme ? Est-ce que le nouveau jeu ressemblait trop à GIPF pour être offert comme un jeu en soi, ou alors était-il trop complexe par rapport à ce que le public attend d'un jeu du Projet GIPF ? Je n'ai toujours pas les réponses. Mais c'est le jeu que j'essayais de créer depuis le début. Et maintenant qu'il existe, je l'aime vraiment. J'ai toujours dit que GIPF était mon préféré de la série, mais je n'en suis plus certain. Peut-être que MATRX GIPF a réussi à le dépasser...

Le temps saura nous le dire. Quoi qu'il en soit, j'ai confiance qu'il y a des joueurs (peut-être vous aussi) qui seront très ravis de découvrir ce jeu, et pour le moment, c'est une réponse satisfaisante aux questions évoquées plus haut.

3. Je me suis assuré que les règles de MATRX GIPF soient semblables aux règles de GIPF Avec Potentiels. Par contre, comme les pièces centrales dans GIPF sont les pièces de base alors que MATRX se joue essentiellement avec les potentiels, certains ajustements ont été nécessaires. Je n'ai aucun doute quant à la confusion initiale qui émanera du passage de GIPF Avec Potentiels à MATRX GIPF, surtout en jouant aux deux jeux l'un après l'autre. Mais je me plais à croire que, de toute façon, les joueurs qui essayent de jouer avec les potentiels sont prêts à affronter le défi que représente chacune des deux versions.

J'espère de tout cœur que vous vous amuserez !

CONTENU

- 1 plateau
- Un ensemble blanc et un autre noir, chacun comprenant 33 pièces :
 - 3 pièces GIPF de base,
 - 6 potentiels TAMSK,
 - 6 potentiels ZËRTZ,
 - 6 potentiels DVONN,
 - 6 potentiels YINSH et
 - 6 potentiels PÛNCT.
- 2 aide-mémoires pour MATRX
- 1 livret de règles MATRX
- (+ 1 livret de règles GIPF Avec Potentiels)

Le mot « pièce » (sans autre précision) fait référence à tous les types de pièce : les pièces GIPF, les piles de 2 potentiels, et les potentiels uniques (utilisés).

Vous verrez dans ces règles certaines phrases soulignées : elles indiquent les écarts spécifiques par rapport aux règles de GIPF Avec Potentiels.

A LE PLATEAU

Le plateau présente un arrangement asymétrique de lignes. Chaque ligne comporte un rond à ses 2 extrémités. Les intersections avec les autres lignes s'appellent les points.

- 1/ Il y a **25 ronds** autour du motif de lignes sur le plateau. Les ronds ne font pas partie de l'espace de jeu : ils servent à positionner une pièce avant de la mettre en jeu.
- 2/ L'espace de jeu est constitué de **40 points**. Seules les pièces se trouvant sur un point sont considérées en jeu.
- 3/ Les lignes indiquent les directions dans lesquelles les pièces peuvent être déplacées.
- 4/ Les deux espaces hexagonaux (de chaque côté du plateau) sont utilisés pour les pièces GIPF qui ne sont pas (encore) en jeu.

B DÉBUT D'UNE PARTIE

- 1/ Les couleurs sont assignées au hasard, et chaque joueur prend toutes les pièces de sa couleur. Blanc joue en premier.
- 2/ Le plateau est placé entre les deux joueurs de façon à ce que le rond marqué « E1 » se trouve devant Blanc.

3/ Créez 15 piles de 2 potentiels chacune. Les potentiels ne peuvent pas être mélangés : chaque pile doit contenir 2 potentiels du même type. L'ensemble de ces piles – les piles qui ne sont pas en jeu – sera dorénavant appelé la *réserve*. Assurez-vous que vos piles soient clairement visibles sur la table devant vous ; chaque joueur doit toujours pouvoir voir la réserve de son adversaire.

4/ Placez vos 3 pièces GIPF (empilées) dans l'espace hexagonal de votre côté du plateau. Elles aussi font partie de votre réserve.

C BUT DU JEU

Vous devez soit capturer les 3 pièces GIPF de votre adversaire, soit l'empêcher de continuer à jouer.

D UN TOUR

Vous et votre adversaire jouez à tour de rôle. Vous devez obligatoirement jouer vos trois premiers coups avec vos 3 pièces GIPF. (Voir section F. plus bas.) Une fois vos 3 pièces GIPF en jeu, chaque tour, vous devez soit mettre une pile de 2 potentiels en jeu, soit jouer un coup avec un potentiel déjà sur le plateau.

Détails:

- 1/ Au moment de mettre une pile en jeu, vous pouvez choisir n'importe laquelle de votre réserve. Il n'existe pas d'ordre particulier à respecter.
- 2/ Une pile doit toujours tout d'abord être placée sur un rond (étape 1). Tant que la pile est sur le rond, elle n'est pas en jeu – ce qui signifie que le coup n'est pas terminé.
- 3/ Pour terminer le coup, la pile doit être glissée en jeu sur un point adjacent (étape 2) libre ou occupé. Dans ce dernier cas, le point occupé doit tout d'abord être libéré : la pièce qui s'y trouve (quelle que soit sa couleur) doit être déplacée jusqu'au prochain point. Si ce point est lui aussi occupé, la pièce qui s'y trouve doit aussi être déplacée jusqu'au prochain point, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un point libre soit atteint. Vous glissez ensuite la nouvelle pile sur le point ainsi dégagé. Tout au long de cette manœuvre, toutes les pièces doivent se déplacer le long de la même ligne. (Voir les schémas 1a et 1b qui illustrent l'étape 1 et l'étape 2.)

Remarque : Pour jouer un coup vers un point occupé, commencez par déplacer la pièce la plus éloignée le long de la ligne, et bougez les autres pièces une à la fois. Autrement, vous courez le risque de créer un beau dégât sur le plateau.

- 4/ Il n'est pas permis de pousser une pièce hors de l'espace de jeu, c'est-à-dire sur le rond à l'autre extrémité de la ligne. Une ligne dont tous les points sont occupés est bloquée dans les deux directions. (Voir schéma 2.)
- 5/ Plutôt que de jouer un coup avec une pile, vous pouvez décider de jouer un de vos potentiels déjà en jeu. Les règles qui gouvernent le jeu des potentiels sont expliquées dans les sections G. et H.

E RÉCUPÉRER ET PRENDRE DES PIÈCES

- 1/ Lorsque vous réussissez à placer 4 pièces de votre couleur l'une à côté de l'autre sur une même ligne, vous pouvez les retirer du plateau : c'est ainsi que vous récupérez vos pièces et renforcez votre réserve. Utilisez cette règle simple : chaque pièce unique **doit** être retirée, alors que chaque pile de 2 potentiels (de la même couleur) **peut** être retirée (mais **peut** aussi demeurer sur son point). Par contre, si une rangée est composée de 4 piles, vous devez obligatoirement retirer au moins l'une d'entre elles : la rangée de 4 pièces doit être brisée.
- 2/ De plus, la formation d'une rangée de 4 pièces de la même couleur est la condition nécessaire à la prise de pièces adverses. Si une ou plusieurs pièces (peu importe leur couleur) se trouvent dans le prolongement immédiat d'une rangée de 4, elles sont considérées comme faisant partie de ladite rangée et doivent aussi être retirées. Utilisez la même règle que précédemment pour la rangée étendue : les pièces uniques doivent être retirées, et les piles peuvent être retirées. **Les pièces de votre couleur qui sont retirées retournent dans votre réserve**, alors que les pièces adverses sont prises. (Voir schémas 3a à 3d qui illustrent le principe de la prise. Noir prend respectivement 0, 1, 1 et 2 pièces blanches, et peut aussi récupérer 1 pièce noire en c et en d. N'oubliez pas que toutes les pièces uniques doivent être retirées, alors que les piles peuvent demeurer en jeu.)

Remarque : Une pile adverse de 2 potentiels peut aussi être laissée en jeu.

- 3/ Une pile de 2 potentiels de la même couleur doit toujours être retirée dans son entier ; il n'est pas permis de retirer seulement la pièce du dessus.
- 4/ Les pièces GIPF et les potentiels utilisés sont des pièces **uniques**. C'est également le cas d'un potentiel (DVONN ou PÜNCT) qui a sauté sur une autre pièce. Même si ce potentiel se trouve sur au moins une autre pièce, il est traité comme une pièce unique. Lorsqu'il fait partie d'une rangée qui doit être retirée, vous retirez seulement le potentiel : la pièce en-dessous (de l'autre couleur) demeure sur le plateau et, de cette façon, redevient jouable.
- 5/ Peu importe le joueur qui forme une rangée de 4, le propriétaire de la rangée est toujours déterminé par la couleur des pièces qui la composent. Si vous formez une rangée de 4 pièces de votre propre couleur, vous devez la retirer (au moins en partie) immédiatement après avoir joué votre coup. Si vous formez une rangée de la couleur adverse, votre adversaire doit s'en occuper avant de jouer son coup. (Voir schéma 4. Blanc force Noir à retirer [au moins partiellement] la rangée de 5 pièces noires du plateau.)
- 6/ Il est possible que plus d'une rangée de 4 pièces de la même couleur soient formées en même temps. Si ces rangées ne se croisent pas, elles sont retirées (au moins en partie) selon la procédure habituelle. Si, au contraire, elles se croisent, le joueur de cette couleur peut choisir la rangée de laquelle il s'occupera en premier. S'il retire la pièce qui se trouve au croisement des deux rangées, la deuxième rangée est brisée et les autres pièces de cette rangée demeurent sur le plateau. Si la pièce au croisement des deux rangées est une pile et qu'elle est laissée en jeu, la deuxième rangée est par conséquent toujours intacte et doit être traitée comme une rangée en soi. (Voir schéma 5. Noir peut décider de commencer par s'occuper de la rangée de 4 pièces, ou la rangée de 5 pièces. Si la pièce à l'intersection des deux rangées est une pile et que Noir la retire du plateau, l'autre rangée n'est plus complète. Si Noir décide par contre de laisser la pile en jeu, il devra ensuite s'occuper de l'autre rangée.)

7/ Dans une situation où chaque joueur se retrouve avec une ou plusieurs rangées de 4 pièces de sa couleur sur le plateau, le joueur responsable de cette situation doit tout d'abord s'occuper de ses propres rangées. L'adversaire pourra ensuite s'occuper des siennes, si elles sont toujours intactes. (Voir schéma 6. Blanc vient de jouer le coup indiqué par la flèche. Il doit premièrement s'occuper de sa rangée et prendre 1 pièce noire. Si la pièce à l'intersection des deux rangées est une pile, Blanc peut la laisser en jeu...mais il va décider de la retirer, bien sûr, autrement Noir viendra prendre 2 pièces blanches. Une fois la pile retirée, Noir doit s'occuper de sa propre rangée, qui n'est maintenant composée que de 4 pièces noires.)

F LES PIÈCES GIPF

- 1/ Alors que les pièces GIPF sont identiques aux pièces de base utilisées dans GIPF, **elles ne sont utilisées que comme des pièces uniques dans MATRX GIPF.**
- 2/ Chaque joueur commence la partie avec 3 pièces GIPF. Ces pièces représentent le GIPF du joueur, son « potentiel ». Ainsi, lorsque vous n'avez plus de pièces GIPF – ni sur le plateau, ni en réserve – vous avez perdu tout votre potentiel en tant que joueur, ce qui veut dire que vous avez perdu la partie.
- 3/ Vous mettez une pièce GIPF en jeu en jouant un coup normal : vous la placez sur un rond et la glissez sur un point adjacent.
- 4/ **Vous ne pouvez pas laisser une pièce GIPF en jeu lorsqu'elle fait partie d'une rangée qui doit être retirée.** C'est une pièce unique, et vous devez donc la retirer du plateau. Une pièce GIPF de votre couleur retourne à votre réserve, alors qu'une pièce GIPF adverse est prise.
- 5/ Une pièce GIPF ne peut pas être gardée en réserve. Si vous récupérer une ou plusieurs de vos pièces GIPF, vous devez utiliser vos prochains coups pour les remettre en jeu. Cela signifie qu'au lieu de jouer un coup normal en mettant une pile en jeu ou en jouant un potentiel déjà sur le plateau, vous devez jouer une pièce GIPF.
- 6/ **Lorsque vous retirez une ou plusieurs de vos pièces GIPF, ne les mélangez pas avec vos autres pièces en réserve. Placez-les plutôt dans l'espace**

hexagonal de votre côté du plateau, comme rappel de votre obligation de les jouer avant toute autre pièce.

G UTILISATION GÉNÉRALE DES POTENTIELS

Les règles suivantes s'appliquent aux 5 types de potentiels.

- 1/ Un potentiel ne peut pas être mis en jeu en tant que pièce unique, mais toujours sous la forme d'une pile de 2 potentiels du même type.
- 2/ Jouer un potentiel n'est possible qu'avec la pièce du dessus, dans une pile de 2 potentiels en jeu. Retirez le potentiel du dessus de sa pile, et utilisez-le pour jouer votre coup (selon ses propriétés particulières).
- 3/ Lorsque vous jouez un potentiel, sa pile est séparée en 2 pièces uniques. Chacun des potentiels est dorénavant considéré *utilisé* : la pièce du dessus parce qu'elle a servi au coup lui-même, et la pièce du dessous parce qu'elle portait la pièce du dessus. Un potentiel unique n'a aucune propriété : vous ne pouvez pas l'utiliser pour jouer un coup, et il ne peut pas demeurer en jeu lorsqu'il fait partie d'une rangée qui doit être retirée du plateau.
- 4/ Un coup joué avec un potentiel ne peut pas se terminer sur un rond : le potentiel doit rester dans l'espace de jeu.
- 5/ Jouer un potentiel entraîne exactement les mêmes conséquences que de jouer une pile de la réserve. Le jeu d'un potentiel peut causer la prise de pièces.
- 6/ Un potentiel unique en réserve ne sert à rien. Si vous arrivez à récupérer un deuxième potentiel du même type, vous pouvez utiliser les deux pour former une nouvelle pile qu'il vous sera possible de mettre en jeu.
- 7/ Il se peut que vous vous retrouviez sans piles en réserve, mais encore avec des piles en jeu, coiffées de potentiels utilisables. Vous pouvez ainsi continuer à jouer et ne pas perdre la partie.

Remarque : La différence principale entre l'utilisation des potentiels dans MATRX GIPF et dans GIPF Avec Potentiels est que les potentiels enlevés sont retournés en réserve dans MATRX GIPF, alors que cela n'est pas permis dans GIPF Avec Potentiels.

H UTILISATION SPÉCIFIQUE DES POTENTIELS

Les potentiels TAMSK, ZÈRTZ et YINSH sont utilisés dans MATRX GIPF comme ils le sont dans GIPF Avec Potentiels. Aussi, les propriétés particulières du potentiel DVONN sont en principe les mêmes dans les deux jeux, mais pas tout à fait. Il n'y a que le potentiel PÜNCT qui soit significativement différent, parce que MATRX GIPF se joue avec des pièces GIPF de base. (Dans GIPF, l'utilisation du potentiel PÜNCT est reliée aux pièces GIPF doubles.)

H.1. Le potentiel TAMSK

Le potentiel TAMSK est différent de tous les autres potentiels. Son utilisation est la conséquence d'une condition particulière, plutôt qu'un coup en soi.

- 1/ Lorsque vous réussissez à pousser une pile TAMSK (une pile de 2 potentiels TAMSK) sur le point central du plateau, vous pouvez utiliser la pièce du dessus pour jouer à nouveau. Ainsi, la propriété particulière du potentiel TAMSK est d'accorder un coup supplémentaire. Vous devez l'utiliser au cours du tour pendant lequel il se retrouve sur le point central, autrement le potentiel est éliminé.
 - 2/ Pour jouer le coup supplémentaire, retirez le potentiel du dessus de sa pile et remettez-le en jeu en tant que pièce unique : placez-le sur un rond et glissez-le sur un point adjacent.
 - 3/ Si votre adversaire pousse l'une de vos piles TAMSK sur le point central, vous obtenez également un coup supplémentaire. Dans ce cas, vous devez cependant jouer le coup supplémentaire avant votre prochain coup.
- Remarque : Vous devez attendre la conclusion du tour de votre adversaire avant de jouer. Si une ou plusieurs rangées doivent être retirées, votre adversaire doit s'en occuper avant que vous ne puissiez jouer votre coup supplémentaire.**
- 4/ Un coup normal et un coup supplémentaire sont considérés comme faisant partie d'un seul et même tour, que le coup supplémentaire vienne avant ou après le coup normal. La position des pièces entre les deux coups devient une situation intérimaire, ce qui signifie qu'aucune pièce ne peut être retirée du plateau entre le coup normal et le

coup supplémentaire. Cela vaut aussi pour les cas où vous réussiriez à pousser un deuxième ou un troisième potentiel TAMSK sur le point central durant un seul et même tour.

H.2. Le potentiel ZÈRTZ

- 1/ Le potentiel ZÈRTZ peut sauter par-dessus d'autres pièces.
- 2/ Retirez le potentiel du dessus de sa pile et utilisez-le pour sauter par-dessus une ou plusieurs autres pièces. Il peut sauter à la fois par-dessus vos propres pièces et les pièces adverses.
- 3/ Le potentiel doit sauter par-dessus au moins une pièce. S'il saute par-dessus plusieurs pièces, toutes ces pièces doivent se trouver sur la même ligne.
- 4/ Le mouvement d'un potentiel ZÈRTZ se termine toujours sur le premier point libre dans la direction du saut – il ne peut pas sauter par-dessus des points libres.

H.3. Le potentiel DVONN

- 1/ Le potentiel DVONN peut sauter **seulement sur un potentiel DVONN** de la couleur adverse. ça peut être une pile DVONN, un potentiel DVONN unique sur le plateau, ou un potentiel DVONN qui a lui-même sauté sur d'autres potentiels DVONN. Le potentiel peut sauter sur n'importe laquelle de ces pièces si elle est adjacente, ou s'il peut l'atteindre **par un mouvement en ligne droite par-dessus des points libres**. Autrement dit, il ne peut pas sauter par-dessus des pièces.
- 2/ Puisque chaque joueur peut sauter sur les potentiels DVONN de son adversaire, il se peut que plusieurs de ces potentiels se retrouvent empilés sur un même point (toujours avec une alternance des couleurs). Contrairement à une pile de 2 potentiels de la même couleur, une pile composée de plusieurs potentiels DVONN n'est jamais considérée dans son entier. Lorsqu'une telle pile fait partie d'une rangée qui doit être retirée, ne retirez que la pièce du dessus (parce qu'un potentiel utilisé est une pièce unique).
- 3/ Une pièce sur laquelle vous sautez avec un de vos potentiels DVONN devient neutralisée, et elle demeure neutralisée tant et aussi longtemps que votre potentiel DVONN se trouve sur elle. C'est

votre couleur qui occupe ce point du plateau. Si vous ou votre adversaire devez retirer cette pièce, la pièce d'en-dessous est libérée et redevient jouable.

4/ *Cas particulier !* Le fait de retirer un potentiel DVONN peut créer une nouvelle rangée de 4 pièces de la même couleur. Si vous prenez un potentiel DVONN adverse qui se trouve sur un potentiel DVONN de votre couleur, le résultat pourrait être une nouvelle rangée de votre couleur (parce que vous avez libéré la pièce en-dessous, qui pourrait être la quatrième pièce d'une rangée). De la même façon, si vous libérez un potentiel DVONN adverse en retirant un de vos propres potentiels DVONN, vous pourriez former une rangée de 4 pièces de la couleur de votre adversaire. Le principe à garder en tête est que votre tour n'est pas terminé tant qu'il reste encore une rangée à retirer. Les rangées doivent être retirées une à la fois, et votre tour ne s'achève que lorsqu'il ne reste plus de rangées de votre couleur sur le plateau. Ensuite, c'est le tour de votre adversaire. Si une rangée de sa couleur se trouve sur le plateau, il doit la retirer avant de jouer son coup.

Remarque : Contrairement aux règles de GIPF Avec Potentiels, un potentiel DVONN ne peut pas sauter sur une pièce GIPF.

H.4. Le potentiel YINSH

1/ Le potentiel YINSH peut se déplacer le long des lignes sur le plateau. Il peut se déplacer sur un point adjacent ou sur n'importe quel point libre qu'il peut atteindre par un mouvement en ligne droite sans sauter par-dessus des pièces.

H.5. Le potentiel PÜNCT

Le potentiel PÜNCT fonctionne comme le potentiel DVONN, et par conséquent peut sauter sur les potentiels PÜNCT adverses. Ainsi, l'utilisation des deux potentiels est identique, et chacun ne peut affecter que les potentiels de son propre type.

I LA FIN DE LA PARTIE

Il y a deux façons de gagner:

- 1/ Prenez les 3 pièces GIPF de votre adversaire.
- 2/ Faites en sorte que votre adversaire ne détienne plus de pièces jouables. (S'il n'a plus de pièces en réserve et aucun potentiel jouable sur le plateau, il ne pourra pas continuer à jouer.)

Le premier joueur à atteindre l'un de ces deux buts remporte la partie.

Remarque : Si les deux joueurs se retrouvent immédiatement l'un après l'autre dans une situation où ils ne pourront pas continuer à jouer, le joueur qui a joué le dernier coup l'emporte, puisque l'autre joueur sera incapable de jouer son prochain coup.

J BON À SAVOIR

- 1/ Même si MATRX GIPF se joue grosso modo selon les règles de GIPF et de GIPF Avec Potentiels, il s'agit de plus qu'une simple variante. GIPF Avec Potentiels se joue principalement avec les pièces GIPF de base auxquelles on ajoute des possibilités additionnelles grâce aux potentiels, un peu comme une couche supplémentaire déposée sur GIPF. Dans MATRX GIPF, par contre, les potentiels sont le cœur du jeu. De plus, dans MATRX GIPF les potentiels peuvent retourner en réserve, ce qui n'est pas permis dans GIPF Avec Potentiels. Cette différence dans les règles crée une dynamique unique à chaque jeu.
- 2/ MATRX GIPF se joue sur un plateau de GIPF légèrement modifié. Le nouveau plateau n'est certes plus grand que de trois points, mais le motif asymétrique permet une plus grande variété d'ouvertures et crée davantage d'espace quant à l'utilisation des potentiels. Le plateau comporte aussi un plus grand nombre de lignes à 7 points, ce qui vient ouvrir le jeu encore un peu plus et augmente les occasions de prises multiples. Ceci étant dit, il demeure parfaitement possible de jouer à MATRX GIPF sur un plateau de GIPF normal – mais le jeu se comportera de façon différente. Sur un plateau de GIPF, le jeu est plus dense et risque de durer plus longtemps, ce qui d'ailleurs n'enlève rien au défi que représente l'expérience.

3/ Comme je l'ai déjà suggéré dans ma préface, peut importe le temps passé à réfléchir à votre prochain coup, vous ressentirez sans doute un flou – encore davantage qu'avec n'importe quel autre jeu du Projet GIPF. Mon conseil est le suivant : jouez un coup et voyez ce qui se passe ! C'est là la beauté des jeux abstraits pour deux joueurs, et particulièrement dans le cas de celui-ci. En d'autres mots, les bons et les mauvais résultats peuvent être également fascinants. Si vous acceptez cette façon de voir les choses, MATRX vous offrira son lot de surprises pendant longtemps.

4/ L'une des choses difficiles à apprendre est de choisir le potentiel à mettre en jeu, surtout durant vos premières parties. Vous n'aurez aucune idée des situations dans lesquelles tel ou tel potentiel peut s'avérer puissant. Souvent, vous aurez l'impression d'avoir choisi le mauvais potentiel ; tant pis. Ne regardez pas derrière, jouez avec ce que vous avez sur le plateau. Vous devez bouger vos potentiels jusqu'à ce qu'ils soient en position de menacer votre adversaire il n'est pas nécessaire que les coups utilisés pour mettre les potentiels en jeu soient eux-mêmes des menaces.

5/ Les potentiels ne se battent pas tous à armes égales, mais ils peuvent tous devenir aussi dangereux les uns que les autres. De plus, ils ne doivent pas

être considérés comme de simples contenants de propriétés particulières, mais d'abord comme des pièces qui peuvent occuper des points pour votre couleur. Peu importe leurs différentes forces, ils sont partie intégrante du cycle qui vous permet de ramener des pièces en réserve et de continuer à jouer lorsque c'est votre tour.

6/ Ne faites pas l'erreur de trop vous concentrer sur l'utilisation spécifique des potentiels. Même si vous ne pouvez pas vous en servir aussi souvent que vous le voudriez, leur simple présence sur le plateau constitue un danger « potentiel » que votre adversaire ne peut pas ignorer. De cette façon, il viendront toujours influencer le cours de la partie.

7/ En conclusion, soyez prêts à donner et à recevoir ! Acceptez de perdre une ou même plusieurs pièces quand vous ne pouvez pas faire autrement. Ne gaspillez pas de précieux coups devant l'inévitable, et cherchez plutôt une contre-attaque. Lorsque votre adversaire prend l'une de vos pièces, il doit aussi retirer du plateau certaines des siennes. Cela pourrait vous donner l'occasion d'attaquer à votre tour, et particulièrement s'il a été forcé de retirer une ou plusieurs de ses pièces GIPF – ce qui voudrait dire qu'il ne pourra pas utiliser des potentiels pour ses prochains coups.



M A T R X

Cari giocatori,

Permettetemi di iniziare questo regolamento con alcune note.

- 1. “Facile da imparare, difficile diventare bravi” è stato detto più volte riguardo ai giochi del Progetto GIPF. Mi rincuora informarvi che questo non si applica a MATRX GIPF. “Difficile diventare bravi” sarà tutto ciò che rimarrà della frase dopo aver letto le regole ed eseguito le prime mosse...*
- 2. Prima che GIPF diventasse un progetto, era solo un gioco come tutti gli altri su cui avevo lavorato. Con GIPF, però, mi trovavo davanti ad una novità: un gioco che poteva evolversi in così tanti modi differenti – con pezzi aggiuntivi che offrivano così tante possibilità – tale per cui nel processo di sviluppo le versioni diventavano via via sempre più complesse. Al punto che alla fine avevo fra le mani qualcosa che si giocava con 72 pedine, su un tavoliere che si espandeva nel corso della partita. Siccome giocare con questa versione era un'impresa, decisi di tornare ad una precedente e rendere GIPF il punto centrale di quello che sarebbe diventato un progetto multigioco. Questo permise la pubblicazione, assieme ai giochi successivi, di kit d'espansione che contenevano alcune delle possibilità che erano state escluse (i “potenziali”).*

Ma già allora avevo avuto l'idea di unire insieme i kit di espansione (i GIPF Set 1, 2 e 3) una volta che il progetto fosse stato completato. Non solo come singolo set di espansione, ma anche come gioco a sé stante. Per circa 15 anni, a intervalli, lavorai sulla questione, purtroppo senza giungere a un risultato soddisfacente. Però il tempo speso non fu del tutto sprecato, visto che i miei tentativi falliti divennero le basi per altri due titoli che si unirono al Progetto: TZAAR e LYNGK.

Detto questo, il mio desiderio di proporre un uso per i potenziali in un gioco a sé rimaneva. Siccome non ero riuscito a creare qualcosa che fosse completamente differente dagli altri giochi della serie, guardai indietro all'inizio del tragitto – a GIPF prima che diventasse un progetto. Due delle prime versioni spiccavano sulle altre. Ve ne era una con pedine base e un numero di pezzi extra, una antenata di GIPF Con Potenziali (GIPF Ultimate), ed una versione con nulla se non potenziali. Al tempo avevo scelto la prima (anche se senza i pezzi extra) come gioco centrale del Progetto GIPF, mentre l'altra era finita in un cassetto. Tutto ciò fino a tre o quattro anni fa, quando iniziai a rielaborare quella versione in un gioco che fosse giocabile con tutti i pezzi presenti nei tre set di espansione (esclusi gli anelli ZÈRTZ aggiuntivi) – e questo è il gioco che avete in mano ora. Utilizza i meccanismi di base di GIPF Con Potenziali ma, senza i pezzi base, ha uno sviluppo completamente differente.

Ho avuto i miei dubbi per un bel po' di tempo. Era sensato aggiungere un ulteriore gioco al Progetto GIPF? Era come cercare di strizzare ancora una goccia da un concetto ormai esaurito? MATRX è troppo simile a GIPF per essere presentato come gioco autonomo, o troppo

complesso per quello che ci si aspetterebbe da un gioco del Progetto GIPF? Continuo a non avere delle risposte. Ma questo gioco è qualcosa per cui stavo lottando sin dall'inizio. E adesso che ce l'ho, ne sono innamorato. Ho sempre detto che GIPF era il mio preferito della serie. Ma adesso non ne sono più così sicuro. Forse questa versione MATRX lo ha superato...

Il tempo ci dirà. E potrò capire se è stata una buona idea arrivare alla pubblicazione. Ad ogni modo, ho fiducia nel fatto che ci saranno giocatori felici di fare partite con MATRX GIPF – e per ora questo costituisce una risposta sufficiente alle domande riportate prima.

3. *Ho mantenuto le regole di MATRX GIPF il più possibile simili alle regole di GIPF con Potenziali. Ma, siccome i pezzi principali in GIPF sono le singole pedine base – mentre MATRX è essenzialmente giocato con i potenziali – alcune modifiche erano inevitabili. Questo sicuramente potrà generare qualche confusione passando da GIPF con Potenziali a MATRX GIPF, in special modo se doveste giocarli uno dopo l'altro. Nonostante ciò, nutro la speranza che i giocatori disposti a cimentarsi con i potenziali siano pronti ad accettare la sfida che affrontare entrambe le versioni comporta. Per l'occasione, parafraserò un detto molto noto: "Quando il gioco si fa duro, i duri diventano ancora più duri."*

Spero sinceramente che possiate divertirvi con questo gioco!

Figure alle pagine 2 e 3.

CONTENUTO

- 1 plancia di gioco
- Un set bianco ed un set nero di 33 pedine, ognuno dei quali composto da:
 - 3 pedine GIPF,
 - 6 potenziali TAMSK,
 - 6 potenziali ZÈRTZ,
 - 6 potenziali DVONN,
 - 6 potenziali YINSH e
 - 6 potenziali PÜNCT.
- 1 regolamento per MATRX
- (+ 1 regolamento per GIPF CON POTENZIALI)

Il termine “pezzo” senza ulteriori specificazioni si riferisce a tutte le tipologie di pezzo nel gioco: pedine GIPF, pile di 2 pedine potenziali, o singole (ovvero: usate) pedine potenziali.

In queste regole troverete delle frasi sottolineate. Indicano le differenze specifiche rispetto alle regole di GIPF Con Potenziali.

A LA PLANCIA DI GIOCO

Sulla plancia vi è una serie di linee che si intersecano, formando uno schema asimmetrico. Ogni linea ha alle sue estremità dei punti di color nero. Si gioca ponendo i pezzi sulle intersezioni delle linee, per cui per comodità chiameremo queste intersezioni “caselle”.

- 1/ Ci sono **25 punti** intorno alle caselle della plancia. I punti non fanno parte dell'area di gioco; servono solo per posizionarvi sopra i pezzi prima di spingerli in gioco.
- 2/ L'area di gioco consiste in **40 caselle**. Solo i pezzi su una casella sono in gioco.
- 3/ Le linee indicano le direzioni lungo le quali i pezzi possono muovere.
- 4/ I due spazi esagonali alle due estremità della plancia sono per le pedine GIPF che non sono (ancora) in gioco.

B PREPARAZIONE

- 1/ Estraiete a sorte i colori. Prendete tutti i pezzi del vostro colore. Inizia il bianco.
- 2/ Mettete la plancia fra voi e il vostro avversario, con il punto contrassegnato con **F1** dalla parte del giocatore con i pezzi bianchi.

- 3/ Formate 15 pile di 2 pedine potenziali ciascuna. I potenziali non vanno mischiati: ogni pila sarà fatta da due potenziali dello stesso tipo. Queste pile (cioè i pezzi che non sono ancora in gioco) sono chiamate la riserva. Lasciate le pile bene in vista davanti a voi sul tavolo. I pezzi in riserva devono sempre essere chiaramente visibili a entrambi i giocatori.
- 4/ Mettete le vostre 3 pedine GIPF impilate nello spazio esagonale sul vostro lato della plancia. Anche esse sono considerate parte della vostra riserva.

C SCOPO DEL GIOCO

Si vince: o catturando le 3 pedine GIPF del vostro avversario, o mettendo il vostro avversario nella condizione di non poter effettuare alcuna mossa.

D UN TURNO

Voi e il vostro avversario giocherete a turno, alternandovi. Dovete eseguire le prime tre mosse con le vostre pedine GIPF. (V. la sezione F. sotto.) Dopo che avrete portato in gioco le vostre 3 pedine GIPF, in ognuno dei vostri turni dovrete: o mettere in gioco una pila di due potenziali, o eseguire una mossa con una delle vostre pile già in gioco.

Particolari:

- 1/ Per portare una pila di due potenziali in gioco, siete liberi di scegliere quella che volete nella vostra riserva. Non c'è un ordine preciso da seguire.
- 2/ Una pila deve sempre essere prima posizionata su un punto (prima fase). La pila non è considerata in gioco fino a quando si trova sul punto; finché è sul punto la mossa non è stata completata.
- 3/ Per completare la mossa, la pila deve essere spinta dal punto su una casella adiacente (seconda fase), libera o occupata. Nel secondo caso, la casella occupata deve prima essere liberata: il pezzo che vi si trova sopra (a prescindere dal colore) deve essere mosso sulla casella successiva; se quella casella è anche occupata, il pezzo che vi è deve essere parimenti spostato sulla casella successiva, e così via fino a quando non si raggiunge una casella libera. A questo punto potete spostare la nuova pila nella casella che avete liberato. Mentre si esegue

questa mossa, tutti i pezzi si muovono lungo la stessa linea. (V. fig. 1a e 1b, che mostrano la prima e la seconda fase di un turno.)

Nota: Per eseguire una mossa verso una casella già occupata, iniziate col muovere il pezzo più distante lungo la linea – e poi muovete gli altri pezzi uno per uno. Altrimenti, rischiate di fare un pasticcio.

- 4/ Non è consentito spingere un pezzo fuori dall'area di gioco, ovvero sul punto all'altra estremità di una linea. Una linea che abbia tutte le caselle occupate è bloccata in entrambe le direzioni. (V. fig. 2.)
- 5/ Invece di eseguire una mossa inserendo una pila, un giocatore può scegliere di utilizzare il potere di un potenziale già presente nell'area di gioco. Le regole per sfruttare i potenziali sono descritte più avanti nelle sezioni G. e H.

E RECUPERO E CATTURA DEI PEZZI

- 1/ Quando riuscite ad ottenere 4 pezzi del vostro colore allineati e adiacenti, avete la possibilità di rimuoverli dall'area di gioco: questo è il modo per recuperare pezzi e rimpinguare la vostra riserva. Applicate questa semplice regola: ogni pedina singola **deve** essere rimossa, mentre ogni pila di due potenziali (dello stesso colore) **può** essere rimossa (ovvero: una pila può essere lasciata sulla sua casella). Ad ogni modo, se un allineamento è composto da 4 pile, ne dovete rimuovere almeno una; l'allineamento deve essere interrotto.
- 2/ Oltre a questo, un allineamento di 4 pezzi dello stesso colore è la condizione necessaria per catturare pezzi avversari. Se uno o più pezzi (a prescindere dal loro colore) continuano un allineamento di 4 senza interruzioni (ovvero: senza caselle vuote in mezzo), questi pezzi sono considerati parte dell'allineamento e vanno anche loro rimossi. Applicate sempre, per tutto l'allineamento, la semplice regola: le pedine singole devono essere rimosse, le pile possono essere rimosse. **I pezzi rimossi del vostro colore ritornano nella vostra riserva**, mentre i pezzi avversari vengono catturati. (V. fig. 3a-3d, che mostrano i principi delle catture. Il Nero cattura, rispettivamente, 0, 1, 1 e 2 pezzi bianchi ed inoltre recupera nella riserva 1 pezzo
- nero in c e d. Ricordate: tutte le pedine singole negli allineamenti vanno rimosse; le pile possono essere tenute nell'area di gioco.)
- Nota:** Potete decidere di lasciare nell'area di gioco anche le pile del vostro avversario.
- 3/ Una pila di 2 potenziali dello stesso colore, se rimossa, va rimossa integralmente; non è consentito togliere solo la pedina superiore.
- 4/ Le pedine GIPF e i potenziali usati sono pedine **single**. Questo vale anche per i potenziali DVONN e PÜNCT che sono saltati al di sopra di un altro pezzo. Anche se quella pedina potenziale si trova al di sopra di almeno un altro pezzo, va trattata come pedina singola. Quando fa parte di un allineamento che va rimosso, voi rimuovete solo il potenziale; il pezzo al di sotto di esso (del colore opposto) rimane nell'area di gioco e, in questo modo, ritorna ad essere considerato in gioco.
- 5/ Non è importante chi dei due giocatori abbia creato un allineamento: è sempre il colore dei pezzi a determinare il possessore dell'allineamento. Se create un allineamento del vostro colore, dovete rimuoverlo (anche solo in parte) subito dopo aver completato la vostra mossa. Se create un allineamento con i pezzi del vostro avversario, sarà lui a doverlo rimuovere prima della sua mossa. (V. fig. 4. Il Bianco costringe il Nero a rimuovere [anche solo parzialmente] l'allineamento di 5 pezzi neri dall'area di gioco.)
- 6/ Può accadere che più di un allineamento dello stesso colore venga a crearsi allo stesso tempo. Se questi allineamenti non si intersecano, andranno rimossi (anche solo in parte) seguendo la procedura standard. Se *si intersecano*, il giocatore il cui colore è quello degli allineamenti deciderà su quale allineamento agire prima. Se dovesse rimuovere il pezzo presente sulla casella in cui i due allineamenti si intersecano, il secondo allineamento verrebbe interrotto e i pezzi rimanenti di quell'allineamento resterebbero nell'area di gioco. Se il pezzo presente sulla casella di intersezione invece fosse una pila e venisse lasciato lì, allora il secondo allineamento sarebbe ancora intatto e quindi dovrebbe essere (anche solo in parte) rimosso. (V. fig. 5. Il Nero può decidere se risolvere prima l'allineamento di 4 pezzi, o l'allineamento di 5. Se il pezzo nella casella

comune ai due allineamenti è una pila e viene rimosso dall'area di gioco quando si risolve il primo allineamento, il secondo allineamento non sarà più integro; se invece viene lasciato sull'area di gioco, allora dopo aver risolto il primo allineamento sarà necessario risolvere il secondo.)

- 7/ In una situazione in cui entrambi i giocatori si trovassero ad avere uno o più allineamenti sull'area di gioco, allora il giocatore che ha creato la situazione sarà il primo a gestire i suoi allineamenti. Poi il suo avversario gestirà gli allineamenti del suo colore (se ancora presenti) prima di eseguire la sua mossa. (V. fig. 6. Il Bianco ha eseguito la mossa indicata dalla freccia. Deve prima risolvere il suo allineamento e cattura 1 pezzo nero. Se il pezzo nella casella comune ai due allineamenti fosse una pila, potrebbe lasciarlo sull'area di gioco... Ma preferisce toglierlo, ovviamente, altrimenti il Nero catturerà 2 pezzi bianchi. Dopo che quel pezzo è stato rimosso, il Nero risolverà il suo allineamento, composto ora solo da 4 pezzi neri.)

F LE PEDINE GIPF

- 1/ Le pedine GIPF sono identiche alle pedine base usate in GIPF, **ma in MATRX GIPF vengono usate solo come pedine singole.**
- 2/ Voi e il vostro avversario iniziate la partita con 3 pedine GIPF ciascuno. Queste pedine rappresentano il "potenziale GIPF" del giocatore. Per cui, quando non avete più GIPF né sulla plancia, né in riserva, avete perso tutto il vostro potenziale di giocatore, e di conseguenza la partita.
- 3/ Una pedina GIPF viene portata in gioco tramite una mossa regolare: la si piazza su un punto nero e la si spinge su una casella.
- 4/ **Non potete lasciare una pedina GIPF nell'area di gioco quando fa parte di un allineamento che va rimosso.** È una pedina singola, per cui va tolta. Una pedina GIPF del vostro colore torna nella vostra riserva; una pedina GIPF avversaria viene catturata.
- 5/ Una pedina GIPF non può essere tenuta in riserva. Se recuperate una o più delle vostre pedine GIPF, dovete riportarla/e in gioco nella/e mossa/e immediatamente successiva/e. Questo implica che invece dell'obbligo di mettere in gioco una pila di potenziali o di eseguire una mossa con un

potenziale, dovete mettere in gioco una pedina GIPF.

- 6/ **Quando togliete dall'area di gioco una o più delle vostre pedine GIPF, non mettetele con gli altri vostri pezzi in riserva. Mettetele nello spazio esagonale sul vostro lato della plancia, in modo da ricordare che andranno riportate in gioco per prime.**

G USO GENERALE DEI POTENZIALI

Le seguenti regole si applicano a tutti e 5 i tipi di potenziali.

- 1/ Un potenziale non può essere portato in gioco come pedina singola, ma sempre come pila di due potenziali dello stesso tipo.
- 2/ Giocare una mossa con un potenziale può essere fatto solo con la pedina superiore di una pila di 2 in gioco. Prendete la pedina potenziale superiore ed eseguite la mossa (secondo il suo specifico potere).
- 3/ Quando fate una mossa con un potenziale, la pila viene separata nelle sue due distinte pedine. Entrambe le pedine potenziale sono a questo punto considerate usate - la pedina superiore a causa della mossa appena eseguita, la pedina inferiore perché era la portatrice della superiore. Una pedina potenziale singola non ha poteri speciali: non potete eseguire una mossa con essa, né lasciarla sulla plancia o al di sopra di un altro pezzo se fa parte di un allineamento che va rimosso.
- 4/ Una mossa fatta con un potenziale non può concludersi su un punto nero. Deve restare nell'area di gioco.
- 5/ Le conseguenze di una mossa con un potenziale sono le stesse di quando si fa entrare in gioco un pezzo dalla riserva. Una mossa con un potenziale può risultare in allineamenti di 4 e catture.
- 6/ Una singola pedina potenziale nella vostra riserva non ha un utilizzo immediato. Se a un certo punto riuscite a recuperare un'altra pedina potenziale dello stesso tipo, potete ricomporle in una pila che potrete poi rimettere in gioco.
- 7/ Può accadere che voi non abbiate più pezzi in riserva, ma abbiate ancora una o più pile potenziali nell'area di gioco, in posizioni che vi permettano di usarle. Questo vi consente di continuare la partita.

Nota: La principale differenza nell'uso dei potenziali fra MATRX GIPF e GIPF Con Potenziali, è che i potenziali rimossi dalla plancia in MATRX GIPF ritornano nella riserva, mentre questo non accade in GIPF.

H USO SPECIFICO DEI POTENZIALI

I potenziali TAMSK, ZÈRTZ e YINSH sono usati nello stesso modo sia in MATRX GIPF che in GIPF Con Potenziali. Riguardo al potenziale DVONN, il suo potere è in principio, pur se non completamente, lo stesso che ha in GIPF. Solo l'uso del potenziale PÜNCT è stato modificato significativamente, perché MATRX GIPF viene giocato solo con pedine GIPF singole. (In GIPF il suo utilizzo è legato a pile di due pedine GIPF.)

H.1. Il potenziale TAMSK

Il potenziale TAMSK è diverso dagli altri potenziali. Il suo uso è legato ad una condizione che deve essere raggiunta; non è una mossa di per sé.

- 1/ Quando riuscite a portare una pila di due potenziali TAMSK sulla casella centrale della plancia, potete usare la pedina superiore per muovere nuovamente. Per cui, l'abilità peculiare del potenziale TAMSK è quella di una mossa extra. Dovete usare questa opportunità nello stesso turno in cui la pila di potenziali TAMSK è stata spinta nella casella centrale. Se non lo fate, perdetevi la possibilità e la pedina potenziale viene tolta dal gioco.
- 2/ Per eseguire la mossa extra, prendete la pedina superiore della pila e riportatela in gioco come pedina singola: mettetela su un punto nero e spingetela su una casella.
- 3/ Se il vostro avversario spinge una vostra pila di due potenziali TAMSK sulla casella centrale, anche in questo caso ottenete una mossa extra. In tale eventualità, però, dovrete effettuare la vostra mossa extra prima di eseguire la vostra mossa regolare.

Nota: Il turno del vostro avversario deve essere completato prima che possa iniziare il vostro; se uno o più allineamenti devono essere rimossi, questo deve essere fatto prima che voi facciate la mossa extra.

- 4/ Una mossa regolare ed una mossa extra sono considerate un singolo turno, a prescindere che la mossa extra venga eseguita prima o dopo la mossa regolare. La posizione dei pezzi fra le due mosse va considerata come una situazione "ad interim". Questo significa che non è possibile rimuovere o catturare pezzi fra la mossa regolare e la mossa extra. Lo stesso vale nel caso che voi riusciate a spingere una seconda o terza pila di potenziali TAMSK sulla casella centrale sempre nello stesso singolo turno.

H.2. Il potenziale ZÈRTZ

- 1/ Il potenziale ZÈRTZ ha l'abilità di saltare al di là di altri pezzi.
- 2/ Prendete la pedina superiore da una pila di due potenziali ZÈRTZ e fatela saltare oltre uno o più pezzi. Può saltare indistintamente oltre pezzi di entrambi i giocatori.
- 3/ La pedina potenziale deve scavalcare almeno un pezzo. Se salta al di là di più di un pezzo, questi devono trovarsi tutti sulla stessa linea.
- 4/ Un salto con una pedina ZÈRTZ deve obbligatoriamente terminare nella prima casella vuota nella direzione del salto; non si possono scavalcare caselle vuote.

H.3. Il potenziale DVONN

- 1/ Il potenziale DVONN ha l'abilità di poter saltare **al di sopra di un pezzo potenziale DVONN** del colore opposto, sovrapponendovisi. Il pezzo su cui la vostra pedina potenziale DVONN si sovrappone può essere una pila DVONN, una singola pedina potenziale DVONN sulla plancia o una pedina DVONN già al di sopra di altri pezzi DVONN. Il potenziale può saltare al di sopra dei suddetti pezzi se presenti su una casella adiacente, o su una casella raggiungibile tramite movimento lungo una linea senza altri pezzi in mezzo; in altre parole, non può saltare oltre altri pezzi.
- 2/ Dato che il potenziale DVONN può saltare al di sopra di altri potenziali DVONN, può accadere che vengano a formarsi delle colonne di potenziali sovrapposti (sempre con colori alternati). A differenza di una pila di due potenziali dello stesso tipo e colore, una colonna di più potenziali

DVONN sovrapposti non è considerata un pezzo unico. Quando una colonna del genere fa parte di un allineamento di 4, va rimossa solo la pedina superiore (essendo un potenziale usato e quindi una pedina singola).

3/ Un pezzo al di sopra del quale sia saltata una vostra pedina potenziale DVONN è neutralizzato, e rimane tale fintanto che la vostra pedina vi resta al di sopra. Il vostro colore occupa quella casella. Quando voi o il vostro avversario rimuovete la pedina superiore, il pezzo al di sotto è nuovamente libero e rientra a tutti gli effetti in gioco.

4/ *Caso particolare!* Può accadere che, rimuovendo una pedina potenziale DVONN si crei un nuovo allineamento di 4. Se catturate una pedina potenziale DVONN del vostro avversario che sta al di sopra di un vostro pezzo DVONN, il risultato potrebbe essere un nuovo allineamento di 4 del vostro colore (liberando il vostro pezzo che era al di sotto della pedina avversaria, potrebbe questo risultare il quarto pezzo in un allineamento). Analogamente, rimuovendo una vostra pedina potenziale DVONN presente al di sopra di un pezzo DVONN avversario, potrebbe crearsi un allineamento di 4 del suo colore. Il principio da applicare in situazioni del genere è di tenere a mente che il vostro turno non è finito finché avete dei vostri allineamenti di 4 da rimuovere. Gli allineamenti vanno tolti uno alla volta, e il vostro turno termina quando non ci sono più allineamenti del vostro colore nell'area di gioco. Quindi il turno passa al vostro avversario. Se c'è un allineamento del suo colore nell'area di gioco, dovrà rimuoverlo prima di effettuare la sua mossa.

Nota: A differenza di quanto accade in GIPF Con Potenziali, un potenziale DVONN non può saltare al di sopra di una pedina GIPF.

H.4. Il potenziale YINSH



1/ Il potenziale più semplice da usare. Il potenziale YINSH ha la capacità di muoversi lungo le linee dell'area di gioco. Può essere mosso su una casella libera adiacente, o su qualsiasi casella libera che può raggiungere muovendosi lungo una linea senza saltare altri pezzi.

H.5. Il potenziale PÜNCT



Il potenziale PÜNCT è usato come il potenziale DVONN, con la differenza che può saltare al di sopra solo di un potenziale PÜNCT avversario. Per cui la funzione è la stessa, ma ogni potenziale può solo agire su potenziali dello stesso tipo.

I FINE DEL GIOCO

La partita può essere vinta in uno di questi due modi:

- 1/ Catturando tutte e tre le pedine GIPF dell'avversario
- 2/ Mettere l'avversario nella condizione di non aver più mosse disponibili (se non ha più pezzi in riserva e nessun potenziale ancora da utilizzare nell'area di gioco, non può continuare la partita).

Il primo giocatore a raggiungere uno di questi due obiettivi vince la partita.

Nota: se entrambi i giocatori rimangono senza mosse in due turni consecutivi, vince chi ha eseguito l'ultima mossa, perché l'altro giocatore è il primo a trovarsi nella situazione di non poter muovere.

J BUONO A SAPERSI

1/ Anche se MATRX GIPF è giocato grosso modo seguendo le regole di GIPF e GIPF Con Potenziali, è qualcosa in più di una semplice variante. GIPF Con Potenziali è giocato principalmente con le pedine GIPF base, e vengono aggiunte delle possibilità extra tramite i potenziali – un po' come giocare a GIPF con un livello in più. MATRX GIPF invece ha i potenziali come nucleo del gioco. Inoltre, i potenziali in MATRX possono ritornare nella riserva, cosa che non è consentita in GIPF Con Potenziali. Questa differenza nelle regole crea delle dinamiche specifiche e visibilmente differenti per ognuno dei due giochi.

2/ MATRX GIPF è giocato su una plancia di GIPF modificata. Anche se è solo lievemente più grande, la sua disposizione asimmetrica permette mosse di apertura diverse e maggiore opportunità per l'utilizzo dei potenziali. Inoltre, vi sono più linee di 7 caselle: ciò rende il gioco più aperto ed aumenta le possibilità di catture multiple. Detto ciò, è perfettamente possibile giocare MATRX su

- una regolare plancia di GIPF. Certo, la cosa verrà percepita in modo diverso. Su una plancia di GIPF il gioco sarà più compresso e potrà durare più a lungo, ma questo non renderà l'esperienza meno impegnativa.
- 3/ Come ho già suggerito nell'introduzione, non importa quanto tempo dedicherete a considerare la vostra prossima mossa: spesso vi sentirete comunque incerti – più di quanto potesse capitarvi con gli altri giochi del Progetto GIPF. Il mio suggerimento è: muovete e state a guardare che succede! Questa è la bellezza dei giochi astratti per due giocatori, e in questo titolo più che in altri. In altre parole, che le cose vadano per il verso giusto, o completamente a rotoli, può essere egualmente affascinante. Se accettate questo fatto, MATRX potrà riservarvi molte sorprese per lungo tempo.
- 4/ Una delle cose difficili da imparare, è saper scegliere quale potenziale mettere in gioco, specialmente nelle vostre prime partite. Inizialmente non avrete la minima idea delle situazioni in cui diversi potenziali possono essere più o meno forti. Spesso penserete di aver scelto il potenziale sbagliato. Amen. Non abbiate rimpianti: giocate con quello che avete sulla plancia. Dovrete manovrare i potenziali in posizioni dove possano costituire delle minacce, non preoccupatevi che siano una minaccia già nella mossa in cui entrano in gioco.
- 5/ I potenziali non hanno tutti la stessa forza – ma possono essere tutti ugualmente pericolosi. Dovrebbero anche essere considerati non solo come portatori di abilità speciali, ma innanzitutto come pezzi che occupano caselle per il vostro colore. A prescindere dai loro diversi poteri, essi fanno parte del ciclo di rifornimento della vostra riserva; riportare pezzi nella riserva vi renderà sempre possibile continuare a giocare quando arriva il vostro turno.
- 6/ Evitate di concentrarvi troppo sul voler utilizzare i potenziali in modo efficace. Anche se vi sembra di non riuscire ad usarli con la frequenza che vorreste, fintantoché restano sulla plancia sono un “potenziale” pericolo di cui il vostro avversario deve tenere conto. In tal modo, influenzano sempre il corso della partita.
- 7/ Per concludere: date e prendete! Accettate di perdere uno o più pezzi quando non potete impedirlo. Non sprecate mosse preziose per andare contro l'inevitabile e piuttosto progettate un contrattacco. Quando il vostro avversario esegue una cattura, deve necessariamente anche rimuovere uno o più dei suoi pezzi. Questo vi può aprire l'opportunità di riprendere l'iniziativa, in particolare se ha dovuto riportare in riserva una o più delle sue pedine GIPF – ciò significa che non potrà usare i potenziali per la/e mossa/e successive/e.

M A T R X

Beste speler,

Sta me toe om dit spelreglement te beginnen met een paar aantekeningen.

1/ “Makkelijk te leren, moeilijk te beheersen” is vaak over de spellen van project GIPF gezegd. Het spijt me te moeten melden dat dit niet van toepassing is op MATRX GIPF. “Moeilijk te beheersen”, meer zal er van die uitspraak niet overblijven na dit reglement doorgenomen te hebben en een eerste partij begonnen te zijn.

2/ Vóór GIPF een project werd, was het een spel zoals alle andere waaraan ik tot dan toe had gewerkt. Alhoewel, gaandeweg bleek dat ik met iets aan de slag was dat zich toch van de andere onderscheidde: GIPF kon op zoveel verschillende manieren uitgewerkt worden, o.a. door toevoeging van stukken die weer nieuwe mogelijkheden boden, wat het ontwikkelingsproces leidde tot almaar complexere versies. Eén daarvan werd gespeeld met 72 stukken op een bord dat tijdens het verloop uitbreidde. Vermits ik met dit soort varianten in al te extreme buitenisigheden dreigde te verzanden, besloot ik om terug te gaan naar een eerdere versie en daarvan het centrale spel te maken van wat het GIPF project is geworden. Dat liet toe om sommige van de aan de kant geschoven mogelijkheden (de “potentiëlen”) toch nog als uitbreidingssets uit te geven, tezamen met de spellen die nog zouden volgen.

Maar toen al speelde ik met de gedachte om de uitbreidingssets (de GIPF Sets 1, 2 en 3) samen te voegen zodra het project volledig gerealiseerd zou zijn, niet zomaar als één uitbreidingsset met extra stukken voor GIPF, maar tevens als een op zichzelf staand spel. Met tussenpozen heb ik nagenoeg 15 jaar aan dit spel gewerkt maar, helaas, zonder bevredigend resultaat. Toch was die tijd goed besteed, want de mislukte pogingen hebben de basis gelegd voor 2 andere spellen die daarna nog aan project GIPF zijn toegevoegd: TZAAR en LYNGK.

Dit gezegd zijnde, nog altijd liep ik rond met het idee om de potentiëlen ook als afzonderlijk spel aan te kunnen bieden. Vermits ik er niet in geslaagd was om met die stukken iets te bedenken dat grondig verschilde van de andere spellen van het project, ben ik teruggegaan naar het ander eind van de tijdslijn: GIPF vóór het een project was. Al snel kwamen 2 van die vroegere manieren van spelen weer naar voren: een versie met 18 basistukken en tal van extra stukken, in casu de voorloper van GIPF Met Potentiëlen, en een versie met alleen maar potentiëlen. Destijds had ik de eerste versie gekozen als het centrale spel voor project GIPF (zij het zonder de extra stukken), en de andere kwam in een late terech. Tot ik het er 3 of 4 jaar geleden weer uithaalde en herwerkte tot de versie die wordt gespeeld met alle stukken van de 3 GIPF Sets (minus de ZËRTZ-ringen), zijnde het spel waarvan hierna het reglement volgt. Het vertoont veel overeenkomsten met GIPF Met Potentiëlen en toch kent het zonder de basistukken een totaal ander spelverloop.

Ik had mijn twijfels. Was het oké om nog een spel aan project GIPF toe te voegen? Was het een poging om nog een druppel te persen uit een concept dat reeds was

voltooid? Geleek het te veel op GIPF om als op zichzelf staand voorgesteld te worden of was het te complex voor wat van een spel in deze reeks verwacht kan worden? Ik heb de antwoorden nog niet. Wel weet ik dat ik van in het begin naar een spel als dit heb verlangd. En nu ik het heb, wil ik het laten bestaan. Ik heb altijd beweerd dat GIPF mijn favoriete spel van de reeks is. Daar ben ik niet meer zo zeker van. Misschien is het intussen door deze MATRX-versie voorbijgestoken...

De tijd zal het uitwijzen. In afwachting durf ik erop te vertrouwen dat een aantal spelers blij zal zijn dat het spel nu bestaat – en voorlopig voldoet dat voor mij als antwoord op de hierboven gestelde vragen.

- 3/ Ik heb de spelregels van MATRX GIPF zoveel mogelijk dezelfde gehouden als die van GIPF Met Potentiëlen. Maar vermits MATRX GIPF vooral met basistukken wordt gespeeld en MATRX GIPF bijna uitsluitend met potentiëlen, waren sommige aanpassingen onvermijdelijk. Dit kan voor verwarring zorgen wanneer je van het ene spel overschakelt op het andere. Niettegenstaande dat, neem ik aan dat spelers die interesse hebben in de potentiëlen, hoe dan ook bereid zijn de uitdaging te aanvaarden die het spelen van beide versies zal blijken te zijn. Sta me toe voor deze gelegenheid een welgekend Engels gezegde te parafraseren: “Wanneer het moeilijk wordt, dan worden de taaïen taaïer.”

I hoop dat u er plezier aan zult beleven.

Illustraties op pagina 2 en 3.

INHOUD

- 1 speelbord
- Een witte en een zwarte set van 33 stukken, elk bestaande uit
 - 3 basis GIPF-stukken,
 - 6 TAMSK-potentiëlen,
 - 6 ZÈRTZ-potentiëlen,
 - 6 DVONN-potentiëlen,
 - 6 YINSH-potentiëlen en
 - 6 PÜNCT-potentiëlen.
- 2 overzichtskaarten
- 1 reglement voor MATRIX GIPF
- (+ 1 reglement voor GIPF Met Potentiëlen)

Het gebruik van de benoeming “stuk” zonder verdere bepaling verwijst naar alle soorten stukken in het spel: GIPF-stukken, stapels van 2 potentiëlen en enkele (ofwel “gebruikte”) potentiëlen.

Je zal merken dat bepaalde passages in dit reglement **onderlijnd** zijn. Deze geven specifieke verschillen aan met het gebruik van potentiëlen in *GIPF Met Potentiëlen*.

A HET SPEELBORD

Het bord toont een asymmetrisch patroon van lijnen. Elke lijn wordt gekenmerkt door twee zwarte **stippen** met daartussen een variërend aantal **snijpunten** met andere lijnen, hierna kortweg **punten** genoemd.

- 1/ Het bord telt **25 stippen**. Deze stippen maken geen deel uit van het speelveld. Ze dienen om een stuk te positioneren alvorens het in het spel te brengen.
- 2/ Het centrale gedeelte is het eigenlijke speelveld, dat bestaat uit **40 punten**.
- 3/ De lijnen geven aan in welke richting stukken kunnen verschoven worden.
- 4/ De **2 afgezonderde stippen** – één aan elke kant van het bord – dienen om GIPF-stukken op te plaatsen die (nog) niet in het spel zijn.

B HET SPELBEGIN

- 1/ Bepaal onderling wie met welke kleur speelt. Wit begint.
- 2/ Plaats het bord tussen de spelers met stip “E1” naar de zijde van de speler met de witte stukken.
- 3/ Neem de stukken van je kleur en maak 15 stapels

van elk 2 potentiëlen van hetzelfde type. Potentiëlen mogen niet gemengd gestapeld worden. Deze stapels worden hierna de **reserve** genoemd. Stapels mogen niet afgeschermd worden; je moet altijd elkaars stukken in de reserve kunnen zien.

- 4/ Plaats je 3 GIPF-stukken (als een stapel) op het hexagonale vlak aan jouw kant van het bord. Deze worden ook beschouwd als stukken in je reserve.

C HET DOEL

Je moet proberen om óf de 3 GIPF-stukken van de tegenspeler te slaan, óf ervoor te zorgen dat hij geen mogelijkheid meer heeft om nog een zet te doen.

D EEN BEURT

Jij en je tegenspeler spelen om de beurt. De eerste drie beurten ben je verplicht om met je 3 GIPF-stukken te spelen. (**Zie punt F. hieronder.**) Nadat je je 3 GIPF-stukken in het spel hebt gebracht, moet je elke beurt een nieuwe stapel aan het spel toevoegen (D.1.) of een zet doen met een potentieel dat al in het spel is.

Bijzonderheden:

- 1/ Als je een stapel in het spel wil brengen, mag je vrij kiezen met welke stapel je zal spelen. Er is geen specifieke volgorde die in acht genomen moet worden.
- 2/ Een stapel moet altijd eerst op een stip geplaatst worden (stap 1). Een stapel op een stip is nog niet in het spel, wat betekent dat de zet nog niet is uitgevoerd.
- 3/ Om een zet te volbrengen, moet de stapel naar een belendend punt geduwd worden (stap 2). Dat kan een vrij punt of een al bezet punt zijn. In het tweede geval moet het punt eerst vrij gemaakt worden; het stuk op het punt (ongeacht de kleur) moet een punt verschoven worden; is dat punt ook reeds bezet, dan moet ook dit stuk een punt opschuiven, enzoverder, tot je een vrij punt bereikt. Vervolgens duw je de nieuwe stapel op het vrijgemaakte punt. (**Zie illustraties 1a en 1b, zijnde stap 1 en stap 2.**) **Opmerking: om een punt vrij te maken, moeten alle stukken langs dezelfde lijn verplaatst worden. Je begint best met het verste stuk in de rij, waarna je de andere één voor één laat volgen.**

Zo niet creëer je mogelijk een wanordelijke situatie op het bord.

- 4/ Het is niet toegelaten om een stuk uit het speelveld op een stip te duwen. Een lijn waarvan alle punten bezet zijn, is in de richting van beide stippen geblokkeerd. (Zie illustratie 2.)
- 5/ In plaats van een stapel in het spel te brengen, kun je ook zet doen met een potentieel dat reeds in het spel is. De regels voor het spelen met de potentiëlen volgen hieronder **in de punten G. en H.**

E HET RECUPEREREN EN HET SLAAN VAN STUKKEN

- 1/ Wanneer je erin slaagt om 4 stukken van je eigen kleur naast elkaar op een rij te krijgen, dan biedt dat de mogelijkheid deze stukken van het bord te nemen. Dit is hoe je stukken recupereert en je reserve weer aanvult. Pas dit eenvoudig principe toe: elk enkel stuk **moet** van het bord genomen worden, elke stapel van 2 potentiëlen (van dezelfde kleur) **mag** van het bord genomen worden. Je mag een stapel dus ook op het bord laten. Hoewel, wanneer een rij-van-4 gevormd wordt met uitsluitend stapels, dan moet je ten minste één van die stapels verwijderen. De rij-van-4 moet onderbroken worden. (Zie illustraties 3a – 3d voor het principe van stukken slaan. Zwart slaat respectievelijk 0, 1, 1 en 2 witte stukken en kan ook een zwart stuk recupereren in c en d. Ter herinnering: alle enkele stukken van de volledige rij moeten weggenomen worden, stapels mogen op het bord gelaten worden.)
- 2/ Daarenboven is een rij van 4 stukken van de eigen kleur de voorwaarde om stukken van de tegenspeler te slaan. Wanneer één of meer stukken (ongeacht de kleur) zonder onderbreking in het verlengde liggen van een rij-van-4, dan worden deze stukken als behorend tot die rij beschouwd en moeten of mogen dus ook van het bord genomen worden. Pas hetzelfde simpele principe toe: enkele stukken **moeten** weggenomen worden, stapels **mogen** op het bord blijven. **Van het bord genomen stukken van de eigen kleur gaan terug naar je reserve**, de stukken van de tegenspeler zijn geslagen.
- Opmerking: ook een stapel van de tegenspeler mag je desgewenst op het bord laten staan.**
- 3/ Een stapel van 2 potentiëlen van dezelfde kleur moet altijd als een geheel van het bord genomen worden; het is niet toegelaten alleen het bovenste stuk weg te nemen.
- 4/ De GIPF-stukken en gebruikte potentiëlen zijn **enkele** stukken. Dit geldt ook voor een (DVONN- of PÜNCT-) potentieel dat op een ander stuk is gesprongen. Ook al ligt dit potentieel op ten minste één ander stuk, het moet toch beschouwd worden als zijnde “enkel”. Als het deel is van een rij die weggenomen moet worden, dan neem je alleen dat potentieel; het stuk eronder (van de andere kleur) blijft op het bord en komt aldus weer in het spel.
- 5/ Het speelt geen rol welke speler een rij-van-4 vormt; het is altijd de kleur van de stukken die bepaalt van wie de rij is. Wanneer je een rij vormt met stukken van je eigen kleur, dan moet je die rij (minstens gedeeltelijk) onmiddellijk na je zet van het bord nemen. Vorm je een rij in de kleur van de tegenspeler, dan moet hij die rij afhandelen vóór zijn volgende zet. (Zie illustratie 4. Wit dwingt Zwart op de rij van 5 stukken van het bord te nemen, of in ieder geval de breken.)
- 6/ Het zal voorvallen dat er met één zet tegelijk twee (of zelfs meer) rijen van dezelfde kleur worden gevormd. Als deze rijen elkaar niet kruisen, dan moeten ze volgens de normale regels afgehandeld worden. Kruisen ze elkaar wél, dan mag de speler die met die kleur speelt kiezen welke rij hij eerst zal afhandelen. Als hij daarbij het stuk op het snijpunt van de rijen van het bord neemt, dan is de andere rij onderbroken en blijven die stukken op het bord. Ligt er een stapel op het snijpunt en de speler laat die op het bord, dan is de andere rij-van-4 nog intact, wat betekent dat die ook minstens deels moet weggenomen worden. (Zie illustratie 5. Zwart mag kiezen of hij eerst de rij met 4 stukken of de rij met 5 stukken afhandelt. Als het stuk op het kruispunt een stapel is en hij neemt die van het bord, dan is de andere rij niet meer compleet; als hij de stapel op het bord laat, moet hij ook de andere rij afhandelen.)
- 7/ Doet zich een situatie voor waarin beide spelers een of meer rijen op het bord hebben, dan neemt eerst de speler die de situatie heeft veroorzaakt zijn rij(en) van het bord. Daarna handelt de andere

speler zijn rij(en) af vóór hij een zet mag doen. (Zie **illustratie 6**. Wit doet de zet met de pijl. Hij moet als eerste zijn rij afhandelen en slaat 1 zwart stuk. Is het stuk op het kruispunt een stapel, dan mag hij die op het bord laten. Maar als hij dat doet, dan slaat Zwart 2 witte stukken. Neemt hij de stapel van het bord, dan bestaat de zwarte rij nog slechts uit 4 zwarte stukken – en verliest Wit geen stukken.)

F DE GIPF-STUKKEN

- 1/ GIPF-stukken zijn hetzelfde als de basisstukken waarmee GIPF en GIPF Met Potentiëlen wordt gespeeld, **maar in MATRX GIPF komen ze alleen als enkele stukken in het spel.**
- 2/ Beide spelers beginnen het spel met elk 3 GIPF-stukken. Deze stukken staan voor het “potentieel” van de spelers – hun “GIPF”. Wanneer een speler geen GIPF meer op het bord of in zijn reserve heeft, is hij als speler al zijn potentieel kwijt, wat betekent dat hij het spel heeft verloren.
- 3/ Je brengt een GIPF-stuk in het spel met een reguliere zet: je plaatst het op een stip en duwt het op een punt.
- 4/ **Je mag een GIPF-stuk niet op het bord laten wanneer het deel is van een rij die afgehandeld moet worden.** Net als alle andere enkele stukken moet het weggenomen worden. Een GIPF-stuk van de eigen kleur gaat naar je reserve, een GIPF-stuk van de tegenspeler is geslagen en gaat uit het spel.
- 5/ Een GIPF-stuk mag niet in de reserve gehouden worden. Wanneer je een of meer GIPF-stukken recupereert, moet je het/ze weer in het spel brengen met je eerstvolgende zet(ten). Dit impliceert dat je in de plaats van de verplichting om elke beurt een stapel in het spel te brengen of een zet met een potentieel te doen, nu verplicht bent om met een GIPF-stuk te spelen.
- 6/ **Wanneer je een of meer GIPF-stukken van het bord neemt, leg die dan niet bij de andere stukken in je reserve. Plaats ze in het hexagonale veld aan jouw kant van het bord, als een duidelijke indicatie dat je eerst deze stukken terug in het spel moet brengen.**

G ALGEMEEN GEBRUIK VAN DE POTENTIËLEN

De hierna volgende regels gelden voor de 5 types van potentiëlen.

- 1/ Potentiëlen mogen niet als enkel stuk in het spel gebracht worden, maar slechts als stapel van 2 potentiëlen van hetzelfde type.
- 2/ Een zet met een potentieel kan alleen met het bovenste potentieel van een stapel van 2 die reeds in het spel is. Neem het potentieel van de stapel en doe de zet die overeenkomt met het specifieke vermogen van het potentieel.
- 3/ Het maken van een zet met een potentieel heeft tot gevolg dat de respectieve stapel in 2 enkele stukken wordt opgesplitst. Beide potentiëlen worden daarna als gebruikt beschouwd – het bovenste stuk vanwege de gemaakte zet, het onderste stuk omdat het de drager was van het bovenste stuk. Een enkel potentieel heeft géén speciaal vermogen meer; er kan geen bijzondere zet mee uitgevoerd worden en het mag niet op het bord blijven als het deel is van een rij die weggenomen moet worden.
- 4/ Een zet met een potentieel mag niet op een stip eindigen. Het stuk moet in het speelveld blijven.
- 5/ De gevolgen van een zet met een potentieel zijn dezelfde als van een zet met een stapel uit de reserve. Het slaan van stukken kan het gevolg zijn van een zet met een potentieel.
- 6/ Een enkel potentieel in je reserve heeft geen onmiddellijk nut. Pas wanneer je een tweede potentieel van hetzelfde type recupereert, kan je van die 2 stukken een stapel maken die je weer in het spel kan brengen.
- 7/ Het kan voorvallen dat je geen stapels meer in je reserve hebt maar nog wel een of meer stapels op het bord met potentiëlen in een bruikbare positie. In dit geval kan je het spel daarmee voortzetten.

Opmerking: het grootste verschil tussen het gebruik van de potentiëlen in MATRX GIPF en GIPF Met Potentiëlen is dat potentiëlen die van het bord worden genomen terug naar de reserve gaan in MATRX GIPF, en uit het spel gaan in GIPF.

H HET SPECIFIEKE GEBRUIK VAN DE POTENTIËLEN

De regels voor de TAMSK-, ZÈRTZ- en YINSH-potentiëlen zijn hetzelfde in MATRX GIPF en GIPF Met Potentiëlen. Ook het principe voor het gebruik van het DVONN-potentieel is hetzelfde. Alleen het gebruik van het PÜNCT-potentieel is helemaal anders omdat MATRX GIPF wordt gespeeld met enkele GIPF-Stukken. (In GIPF is het gebruik gekoppeld aan dubbele GIPF-stukken.)

H.1. Het TAMSK-potentieel

Het TAMSK-potentieel verschilt van de andere potentiëlen omdat het gebruik is gekoppeld aan een voorwaarde waaraan eerst moet worden voldaan; het is geen zet op zichzelf.

- 1/ Wanneer je erin slaagt om een TAMSK-stapel (2 op elkaar gestapelde TAMSK-potentiëlen) op het centrale punt van het bord te duwen (punt E5), dan mag je het bovenste stuk gebruiken om nogmaals te spelen. M.a.w. de bijzondere eigenschap van het TAMSK-potentieel is een extra zet. Daar moet je in dezelfde beurt meteen gebruik van maken, zo niet gaat het potentieel ongebruikt uit het spel.
- 2/ Om de extra zet te doen, neem je het bovenste potentieel van de stapel. Breng het weer in het spel als een enkel stuk: plaats het op een stip en duw het op een punt.
- 3/ Als je tegenspeler een TAMSK-stapel van jouw kleur op het centrale punt duwt, dan krijg je evengoed een extra zet. In dit geval moet je die extra zet uitvoeren vóór je reguliere zet.

Opmerking: de beurt van je tegenspeler moet eerst afgerond zijn. Als er een of meer rijen-van-4 op het bord liggen, moeten deze verwijderd worden voor je de extra zet mag doen.

- 4/ Een reguliere zet en een extra zet worden als één beurt beschouwd, ongeacht of de extra zet voor of na de reguliere zet wordt uitgevoerd. De positie van de stukken tussen deze twee zetten is een “interim” situatie. Dit houdt in dat er tussen de reguliere en de extra zet geen stukken kunnen gerecupereerd of geslagen worden. Dit geldt ook voor het geval je in dezelfde beurt nog een 2^{de} of 3^{de} TAMSK-stapel op de centrale stip zou duwen.

H.2. Het ZÈRTZ-potentieel

- 1/ Het ZÈRTZ-potentieel kan over andere stukken te springen. Neem het bovenste potentieel van de ZÈRTZ-stapel en verplaats het in een rechte lijn over een of meer stukken, ongeachte de kleur.
- 2/ Het potentieel moet over minstens één stuk springen.
- 3/ Een zet met een ZÈRTZ-potentieel eindigt altijd op het eerste lege punt in de gesprongen richting. Het mag dus niet over een of meer lege punten verplaatst worden.

H.3. Het DVONN-potentieel

- 1/ Het DVONN-potentieel kan **(alleen) op een DVONN-potentieel** van de tegenspeler springen, meer bepaald op een DVONN-stapel, een enkel DVONN-potentieel op het bord of een DVONN-potentieel dat op een DVONN-stapel is gesprongen. Het kan springen op elk van deze stukken op een belendend punt of op een punt dat in rechte lijn bereikt kan worden over lege punten. Het DVONN-potentieel kan niet over stukken springen.

Opmerking: anders dan in GIPF Met Potentiëlen, kan het niet op een enkel GIPF-stuk springen.

- 2/ Vermits het DVONN-potentieel op andere DVONN-potentiëlen kan springen, zal het voorvallen dat er stapels gevormd worden met potentiëlen van beide spelers. Anders dan een stapel met 2 potentiëlen van dezelfde kleur, mag een stapel van meerdere DVONN-potentiëlen niet als één geheel beschouwd worden. Wanneer zo'n stapel deel is van een rij-van-4, dan neem je alleen het bovenste potentieel weg (want een gebruikt potentieel is een enkel stuk).
- 3/ Een stuk waarop je met een DVONN-potentieel springt, is geneutraliseerd, en het blijft geneutraliseerd zolang je potentieel erop blijft liggen. Jouw kleur bezet de stip. Wanneer jij of je tegenspeler dat stuk van de stapel moet nemen, dan komt het onderliggende stuk vrij en dus weer in het spel.
- 4/ **Bijzondere situatie!** Het kan gebeuren dat je een rij-van-4 vormt door een DVONN-potentieel weg te nemen. Als je een DVONN-potentieel van de tegenspeler slaat, kan het zijn dat met het stuk dat

vrijkomt een nieuwe rij-van-4 in jouw kleur wordt gevormd. Op dezelfde manier kan je – wanneer je een potentieel van je eigen kleur recupereert – voor je tegenspeler een rij-van-4 vormen. Dit moet afgehandeld worden door een duidelijk onderscheid te maken tussen het einde van jouw beurt en het begin van de beurt van je tegenspeler. Rijen worden één voor één (minstens gedeeltelijk) van het bord gehaald en jouw beurt eindigt wanneer je geen rij-van-4 meer op het bord hebt. Dan gaat de beurt naar je tegenspeler. Als er een rij met stukken van zijn kleur op het bord ligt, moet hij die (minstens gedeeltelijk) wegnemen voor hij een zet mag doen.

H.4. Het YINSH-potentieel



1/ Met het YINSH-potentieel kun je de lijnen op het bord aflopen. Je kunt het verplaatsen naar een belovend vrij punt of naar elk vrij punt dat in rechte lijn bereikbaar is zonder over stukken te springen.

H.5. Het PÜNCT-potentieel



Het gebruik van het PÜNCT-potentieel is hetzelfde als het DVONN-potentieel, maar met het verschil dat het alleen op de PÜNCT-potentiëlen van de tegenspeler kan springen. Dus hun vermogen is identiek, maar slechts toepasbaar op de potentiëlen van het eigen type.

I EINDE VAN HET SPEL

Je kan het spel op 2 manieren winnen:

- 1/ door de 3 GIPF-stukken van de tegenspeler te slaan;
- 2/ door een spelsituatie te veroorzaken waarin je tegenspeler geen zet meer kan doen. (Heeft hij geen stukken meer in zijn reserve en geen potentiëlen op het bord waarmee hij nog een zet kan doen, dan betekent dit het einde van de partij.)

Wie één van deze twee doelen bereikt, wint het spel.

Opmerking: als beide spelers in op elkaar volgende beurten geen zet meer kunnen doen, dan wint degene die als laatste heeft gespeeld, vermits de andere als eerste moet passen.

J GOED OM WETEN

1/ Hoewel MATRX GIPF veel overeenkomsten heeft met GIPF Met Potentiëlen, is het meer dan gewoon maar een variant. GIPF Met Potentiëlen wordt gespeeld met hoofdzakelijk basisstukken, die middels toevoeging van potentiëlen meer mogelijkheden krijgen. In MATRX GIPF staan de potentiëlen voor het spel zelf. Dit blijkt onder andere uit het gegeven dat de potentiëlen in MATRX telkens weer in de reserve worden opgenomen, terwijl ze in GIPF Met Potentiëlen vaak ongebruikt uit het spel gaan. Dit verschil geeft een heel specifieke en fundamenteel andere dynamiek aan elk van deze spellen.

2/ MATRX GIPF wordt gespeeld op een aangepast speelbord. Hoewel er aan het speelveld slechts 3 punten zijn toegevoegd, zijn er door het asymmetrisch patroon meer openingszetten mogelijk en creëert het meer ruimte voor het gebruik van de potentiëlen.

Het bredere speelveld heeft nu ook meer lijnen met 7 punten, wat de kans vergroot om meerdere stukken in een en dezelfde beurt te slaan. Dit gezegd zijnde, is het ook perfect mogelijk om MATRX op een gewoon GIPF-bord te spelen. De ervaring zal wel anders zijn. Op een GIPF-bord speelt het spel zich veel compacter af en zal het in de meeste gevallen ook langer duren, maar dat betekent niet dat de uitdaging minder groot is.

3/ Zoals reeds in de inleiding gesuggereerd, ongeacht hoeveel tijd je neemt om je volgende zet te overwegen, zal je hoe dan ook geconfronteerd worden met een overvloed aan mogelijkheden – meer dan bij de andere spellen van project GIPF. Dé manier om daarmee om te gaan is: doe een zet en zie wat er gebeurt! Daarin schuilt de schoonheid van abstracte 2-persoonsspellen. Of anders gezegd: wat goed gaat en wat verkeerd afloopt, kan even fascinerend zijn. Als je dit aanvaardt, zal MATRX je nog lang blijven verrassen.

4/ Het is lastig om te leren kiezen welk potentieel je in het spel zult brengen. Omdat je nog niet weet in welke situaties de verschillende potentiëlen sterk kunnen zijn, zal dit je vooral tijdens de eerste partijen meermaals doen zuchten – en niet zelden zal je daarna de indruk hebben het verkeerde

- potentieel gekozen te hebben. Sta daar niet bij stil. Concentreer je op wat je op het bord hebt liggen, want het is dáár dat je je potentiëlen in posities moet manoeuvreren die het mogelijk maken ze te gebruiken. Dat is van meer belang dan te proberen al gevaar te creëren met de zetten waarmee je ze in het spel brengt.
- 5/ De potentiëlen zijn niet allemaal even sterk – hoewel ze wel allemaal even gevaarlijk kunnen zijn. Essentieel is ze niet alleen te wikken en te wegen in functie van hun sterkte, maar vooral als stukken die punten bezetten voor jouw kleur. En los daarvan – en van hun afzonderlijke sterkte – maken ze deel uit van de cyclus die ervoor zorgt dat je weer stukken in je reserve krijgt, zodat je voort kunt blijven spelen!
- 6/ Richt je aandacht dus niet al te zeer op het effectief gebruik van de potentiëlen. Ook al gebruik je ze niet zo vaak als je zou willen, zo lang ze op het bord liggen, zorgen ze voor “potentieel” gevaar waar je tegenspeler rekening mee moet houden. Aldus zijn ze ook “ongebruikt” op het verloop van het spel van invloed.
- 7/ Tot slot: aanvaard het verlies van een of meer stukken als het niet vermeden kan worden. Vermijd waardevolle zetten te gebruiken voor iets wat onafwendbaar is en concentreer je op een tegenaanval. Wanneer je tegenspeler stukken slaat, betekent dit dat hij ook een of meerdere stukken van zichzelf van het bord moet nemen. Dit biedt vaak mogelijkheden om terug te slaan, vooral wanneer hij ook GIPF-stukken van het bord moet nemen – vermits hij dan de volgende beurt(en) geen potentieel mag gebruiken.

M A T R X

Querido jugador o jugadora,

me gustaría comenzar este reglamento con algunos apuntes.

- 1. «Fácil de aprender y difícil de jugar bien» ha sido una descripción frecuente de los juegos del proyecto GIPF. Desafortunadamente, ya no es válida para MATRX GIPF: después de haber leído estas reglas y haber jugado un par de turnos posiblemente solo estarás de acuerdo con «difícil de jugar bien»...*
- 2. Antes de que GIPF se convirtiese en un proyecto, era un juego como todos en los que había trabajado hasta entonces. Sin embargo, esta vez vi algo hasta entonces insólito para mí: el juego podía desarrollarse de múltiples maneras y con fichas adicionales muy diferentes. Así, cada borrador del juego se fue volviendo más complejo y al final acabé con un batiburrillo de 72 fichas sobre un tablero que se expandía durante la partida. Ya que no parecía nada fácil empezar a jugar a semejante creación, decidí volver a una versión anterior del diseño y convertirla en el núcleo de una serie de varios juegos diferentes. Esto permitiría que algunas de las posibilidades que habían sido descartadas, posteriormente denominadas «potenciales», fuesen publicadas como expansiones al mismo ritmo que otros juegos de la serie.*

No obstante, ya por aquel entonces tenía también en mente unir estas expansiones (los llamados GIPF Sets 1, 2 y 3) una vez completase el proyecto, no solo como un surtido de fichas adicionales para el GIPF, sino dentro de un juego propio. Trabajé en ello a rachas durante cerca de 15 años, por desgracia sin resultados satisfactorios. Este tiempo, a pesar de ello, estuvo bien empleado: a raíz de mis intentos fallidos surgieron dos juegos más para la serie (TZAAR y LYNGK).

Aun así, todavía perduraba mi deseo de ofrecer los potenciales en un juego independiente. Al no haber podido avanzar hacia nada que fuera diferente de los otros juegos en la serie, decidí volver la vista a los primeros bocetos de GIPF, cuando todavía no había evolucionado de simple juego a proyecto. Dos de las primeras versiones destacaban sobre el resto: una versión con fichas básicas y 5 potenciales (antecesora del GIPF actual con potenciales, también llamado Ultimate GIPF) y otra que solo incluía potenciales. Tras elegir la primera como juego troncal del proyecto GIPF (aunque sin fichas adicionales), dejé la segunda guardada en un cajón... hasta hace 3 o 4 años. Desde entonces la he ido revisando y modificando hasta obtener un juego que incluye todas las fichas contenidas en los 3 GIPF Sets (salvo los anillos de ZËRTZ): el juego que tienes ahora en tus manos. Hace uso de los mecanismos de GIPF con potenciales, pero su desarrollo es completamente distinto al casi carecer de fichas básicas.

Durante mucho tiempo he tenido mis dudas. ¿Es lo correcto añadir otro juego al proyecto GIPF? ¿Estoy intentando exprimir un concepto ya agotado? ¿El juego es demasiado próximo al GIPF

para ser presentado aparte? ¿Demasiado complejo para lo que se espera de la serie? Sigo sin tener las respuestas. Sin embargo, este juego ha sido una meta que he anhelado desde el principio del proyecto. Ahora que ya lo tengo, lo adoro. Siempre he manifestado que GIPF es mi juego favorito de la serie. Ahora ya no estoy tan seguro: quizá esta versión, MATRX, lo haya superado...

Solo el tiempo lo dirá. Sobre si merece la pena publicarlo, yo personalmente confío en que algunos queden contentos con MATRX GIPF. De momento, esto me parece una solución suficiente a todos mis interrogantes.

3. He intentado que las reglas de MATRX GIPF se aproximen al máximo a las de GIPF con potenciales. Ha sido inevitable realizar algunos ajustes, ya que MATRX GIPF se juega principalmente con potenciales y no con piezas básicas. Estos ajustes seguramente confundan al cambiar de GIPF con potenciales a MATRX GIPF, sobre todo si se juegan partidas consecutivas a ambos. No obstante, espero que quien se haya atrevido a jugar al GIPF con potenciales no tenga problema con el reto de jugar también al MATRX GIPF. En fin, dándole la vuelta al dicho, «cuando la marcha se pone dura, los duros se ponen más duros todavía».

Espero sinceramente que te diviertas con MATRX GIPF. ¡Disfrútalo!

Diagrammi alle pagine 2 e 3.

CONTENIDO

- 1 tablero
- 2 conjuntos de 33 fichas, en blanco y negro; cada conjunto se compone de
 - 3 fichas GIPF básicas y
 - 6 potenciales de TAMSK,
 - 6 potenciales de ZËRTZ,
 - 6 potenciales de DVONN,
 - 6 potenciales de YINSH y
 - 6 potenciales de P'ÛNCT.
- 1 reglamento de MATRX GIPF
(+1 reglamento de GIPF con potenciales)

El término *ficha*, sin más especificación, se refiere a toda clase de ficha en el juego: fichas GIPF, pilas de 2 potenciales y potenciales sueltos (usados).

En estas reglas encontrarás frases subrayadas. El subrayado indica que las reglas se desvían de las de GIPF con potenciales.

A EL TABLERO

El tablero muestra un entramado asimétrico de líneas. Cada línea tiene círculos negros (*puntos*) en sus dos extremos. Las intersecciones de estas líneas las denominaremos *sitios*.

- 1/ Hay 25 puntos en torno a la superficie de juego. Los puntos no forman parte de ella, sino que sirven para colocar las fichas antes de ponerlas en juego.
2. La superficie de juego consta de 40 sitios. Solo están en juego las fichas que cubren un sitio.
3. Las líneas indican las direcciones en las que se pueden mover las fichas.
4. Hay un espacio hexagonal para las fichas GIPF fuera de juego en ambos lados del tablero.

B COMIENZO DEL JUEGO

- 1/ Los colores se sortean al azar. Toma las fichas de tu color. Las fichas blancas mueven primero.
- 2/ Coloca el tablero entre ti y tu oponente, con el lado marcado con «E1» junto a quien juegue con las fichas blancas.
- 3/ Prepara 15 pilas de 2 potenciales. Los potenciales no deben mezclarse: cada pila debe componerse de 2 potenciales idénticos. Estas pilas, inicialmente fuera de juego, se denominan reserva. Coloca tus

pilas de forma que se vean bien, junto al tablero. A su vez, deberás poder ver las fichas en la reserva de tu oponente.

- 4/ Coloca tus 3 fichas GIPF sobre el espacio hexagonal en tu lado del tablero. También se consideran parte de tu reserva.

C OBJETIVO DEL JUEGO

Debes capturar las 3 piezas GIPF de tu oponente, o provocar que no pueda mover en su turno.

D UN TURNO

Tú y tu oponente vais a jugar en turnos alternos.

En los tres primeros turnos deberéis poner en juego vuestras 3 respectivas fichas GIPF (véase la **sección F**, a continuación). Una vez estén en juego, en cada turno tendréis dos opciones: introducir en el tablero una pila de 2 potenciales o activar un potencial que ya se encuentre en el tablero.

Informe detallado:

- 1/ Para poner en juego una pila, podrás elegir cualquiera de las que tengas en tu reserva. No hay un orden que deba seguirse para jugar con los potenciales.
- 2/ Una pila debe siempre colocarse primero sobre un punto (paso 1). Mientras la pila siga en el punto, no se considerará puesta en juego y el movimiento no se habrá completado aún.
- 3/ Para completar el movimiento, la pila deberá empujarse desde el punto hasta un sitio adyacente (paso 2), ya esté el sitio libre u ocupado. Si el sitio está ocupado, la ficha sobre él debe moverse al sitio siguiente en la misma dirección, sea cual sea el color de la ficha; si el siguiente sitio está también ocupado, la ficha sobre este debe ser a su vez desplazada y así sucesivamente hasta llegar a un sitio libre. A continuación, coloca la pila nueva sobre el sitio recién liberado. De este modo, al concluir el movimiento todas las fichas se habrán movido en la misma dirección y sentido. (En los **diagramas 1a y 1b** se muestran los pasos 1 y 2.)

Nota: si vas a introducir una pila en un sitio ocupado, comienza a mover la ficha más lejana que tengas que desplazar y continúa moviendo las demás fichas una a una. De este modo evitarás que las fichas se desordenen en el tablero.

- 4/ No está permitido empujar una ficha fuera de la superficie de juego (es decir, a un punto). Una línea cuyos sitios estén todos ocupados queda bloqueada en ambos sentidos. (Véase el **diagrama 2**).
- 5/ En lugar de poner en juego una pila, un jugador puede elegir mover con un potencial ya sobre el tablero. Las reglas para mover con los potenciales se explican a continuación, **en las secciones G y H**.

E RECUPERACIÓN Y CAPTURA DE FICHAS

- 1/ Si consigues colocar en una fila 4 fichas consecutivas de tu color, puedes devolverlas a la reserva; recuperando fichas de este modo la reforzarás. Aplica esta simple regla: cada ficha suelta debe ser retirada, mientras que cada pila de 2 potenciales (del mismo color) puede ser retirada o dejada en su sitio. No obstante, si la fila se compone de 4 pilas, al menos una de ellas debe ser retirada: la fila debe romperse.
- 2/ Formar una fila de 4 fichas es, además, la condición necesaria para capturar fichas de tu oponente. Si esta fila de 4 la prolongan otras fichas (da igual su color), sin huecos, estas fichas adicionales se consideran parte de la fila y deben también ser retiradas. Aplica la simple regla del párrafo anterior para toda la fila: las fichas sueltas deben ser retiradas, las pilas pueden ser retiradas o no. **Las fichas retiradas de tu color vuelven a tu reserva, mientras que las fichas de tu oponente son capturadas.** (En los **diagramas 3a – 3d** puedes observar este procedimiento: en estos ejemplos se capturan respectivamente 0, 1, 1 y 2 fichas blancas, y además en los ejemplos c y d también se recupera 1 ficha negra. Recuerda que en cada fila que completes retirar las fichas sueltas es obligatorio, y las retirar las pilas opcional.)
- Nota: también puedes elegir si retirar o no las pilas de 2 potenciales de tu oponente.**
3. Una pila de 2 potenciales del mismo color debe retirarse siempre entera: no se permite retirar únicamente el potencial superior.
4. Las fichas GIPF y los potenciales usados se consideran fichas sueltas. También lo es cualquier potencial (DVONN o PÜNCT) que haya saltado sobre otra ficha: si la pila resultante forma parte de una fila de 4, a efectos de retirar fichas solo se contará (y retirará) el potencial que la corona. Lo que haya debajo de él volverá a estar en juego al finalizar el turno.
5. Quién ha provocado la formación de una o más filas es irrelevante para decidir a quién pertenecen las filas: esto lo determina únicamente el color de cada fila. Si formas una fila de tu propio color, deberás retirar al menos sus fichas sueltas justo tras haber movido. Si has formado una fila con fichas de tu oponente, deberás retirar al menos las fichas sueltas de la fila antes de comenzar su turno. (Véase el ejemplo en el **diagrama 4**: quien juega con blancas obliga a su contrincante a retirar del tablero, al menos en parte, la fila de 5 fichas negras.)
6. Es posible que se formen varias filas de 4 del mismo color tras un solo movimiento. Si las filas no tienen intersección, deben ser retiradas (al menos sus fichas sueltas), una tras otra. Si tienen intersección, quien juegue con el color correspondiente podrá elegir qué fila retirará primero. Si se retira una ficha en la que se cruzan dos o más filas, las filas cruzadas aún sin retirar quedarán cortadas: sus fichas, por tanto, permanecerán en el tablero. Si la intersección es una pila y no se retira, seguirá quedando al menos una fila completa, que deberá retirarse a continuación (al menos sus fichas sueltas). (En el ejemplo del **diagrama 5**, quien juegue con las fichas negras podrá elegir entre retirar primero la fila de 4 fichas o la de 5 fichas; si la ficha en la intersección de ambas es una pila, se deberá retirar la segunda fila únicamente si la pila no se retira del tablero, ya que si se quita la pila la segunda fila ya no existirá como tal. El turno acaba cuando no quedan filas por retirar.)
7. Si a raíz de un movimiento se han formado filas de 4 de ambos colores, quien haya provocado la situación decidirá primero qué hacer con su fila (o sus filas, si son varias). A continuación, será su oponente quien se encargue de sus propias filas (si aún están completas), antes de empezar su turno. (Veamos el **diagrama 6**: tras mover las blancas como indica la flecha, deben retirar su fila, capturando 1 ficha negra al terminar. Si la ficha en la intersección es una pila, las blancas podrían dejarla en el tablero, pero en ese caso en el turno

siguiente las negras capturarían 2 fichas blancas. Tras retirar las blancas la fila entera, las negras deberán entonces retirar su propia fila, formada únicamente por 4 fichas negras.)

F LAS FICHAS GIPF

- 1/ Las fichas GIPF son idénticas en MATRX y en la versión original de GIPF, **pero en MATRX GIPF solo se usan como fichas sueltas.**
- 2/ Tú y tu oponente comenzáis la partida con 3 fichas GIPF respectivamente. Estas fichas representan vuestro «potencial GIPF». Como tales, si las fichas GIPF han sido retiradas del tablero y no te quedan más en la reserva, has perdido tu potencial en la partida y por tanto la partida misma.
- 3/ Una ficha GIPF se devuelve al tablero con un movimiento regular: colócala sobre un punto y empújala hasta un sitio.
- 4/ **Cuando tengas que retirar fichas en una fila de 4, no podrás decidir si eliminar la ficha GIPF o no.** Al ser una ficha suelta, retirarla será obligatorio. Las fichas GIPF de tu color retiradas van a parar a tu reserva, mientras que las de tu oponente son capturadas.
- 5/ Las fichas GIPF no pueden mantenerse en la reserva. Una vez hayas retirado del tablero una ficha GIPF (o más), tienes la obligación de ponerla en juego en tu próximo turno (o turnos, si son varias). Esto tiene prioridad sobre introducir una pila nueva en el tablero o activar un potencial ya en juego.
- 6/ **Al retirar una o varias fichas GIPF, no las mezcles con el resto de fichas en tu reserva. Colócalas en el hexágono marcado en tu lado del tablero, con el fin de indicar que tienes la obligación de introducir las antes de nada.**

G USO GENERAL DE LOS POTENCIALES

Las siguientes reglas son comunes para los 5 tipos de potenciales.

- 1/ Los potenciales se ponen en juego introduciéndolos siempre en pilas de 2 (idénticos), con el mismo procedimiento que las fichas simples.
- 2/ Solo se puede activar un potencial cuando se encuentra encima de otro potencial en el tablero.

De ser el caso, tómalo de su pila y aplica su efecto correspondiente.

- 3/ Al activar un potencial, su pila se separa en 2 fichas sueltas. Estas dos fichas son «potenciales usados», ya que el potencial superior acaba de ser movido y el inferior actuaba como ficha portadora del potencial superior. Un potencial suelto no posee ninguna propiedad especial: no podrás activarlo y, si está incluido en una fila de 4 fichas, deberá ser retirado del tablero.
- 4/ Un potencial activado no puede acabar su movimiento en un punto: debe permanecer en la superficie de juego.
- 5/ Las consecuencias de activar un potencial son exactamente las mismas que al introducir una pila de la reserva. Uno de los resultados puede ser capturar fichas rivales.
- 6/ Un potencial suelto en tu reserva no puede usarse de inmediato. Si en algún momento recuperas un segundo potencial del mismo tipo, podrás ensamblar con ambos una pila que podrás introducir posteriormente.
- 7/ Es posible que no te queden pilas en la reserva, pero todavía tengas una o más pilas en el tablero con potenciales listos para usar. Esto te permitirá continuar en la partida.

Nota: la diferencia principal en el uso de potenciales en MATRX GIPF respecto a GIPF con potenciales es que en MATRX GIPF pueden devolverse a la reserva y en GIPF con potenciales no.

H USO PARTICULAR DE LOS POTENCIALES

El uso de los potenciales TAMSK, ZÉRTZ y YINSH es igual en MATRX GIPF que en GIPF con potenciales. Las propiedades específicas del potencial DVONN son en principio también iguales. Solo la activación del potencial PÚNCT ha sido ajustada de forma significativa, ya que MATRX GIPF se juega solo con fichas GIPF sueltas (en GIPF este potencial está ligado a las fichas GIPF en pilas de 2).

H.1. El potencial TAMSK

El potencial TAMSK es diferente a los demás. No se activa en un movimiento normal, sino que su uso está sujeto a una condición previa.

- 1/ Si consigues empujar una pila de potenciales TAMSK al sitio central del tablero, puedes tomar su potencial superior y usarlo para volver a mover. Así pues, el efecto particular del potencial TAMSK es un movimiento extra, que debe ser ejecutado en el mismo turno: de lo contrario, el potencial debe ser retirado de la partida.
- 2/ Para realizar este movimiento adicional, toma el potencial superior de la pila y ponlo en juego cual ficha simple: colócalo en un punto y empújalo a un sitio.
- 3/ Si tu oponente empuja una de tus pilas TAMSK al sitio central, también te toca a ti el movimiento adicional. En este caso, deberás realizarlo antes de tu movimiento normal.

Nota: el turno de tu oponente debe haber concluido antes de empezar el tuyo; si hay una o varias filas que tu oponente deba retirar, tendrá que hacerlo antes de tu movimiento adicional.

- 4/ Un movimiento normal y un movimiento adicional constituyen siempre un turno, se ejecute primero un movimiento u otro. La posición de las piezas entre ambos movimientos se considera una situación «de entretanto». Esto significa que no se pueden retirar o capturar fichas entre un movimiento y otro. La misma situación se da si consigues empujar una segunda o tercera pila TAMSK sobre el sitio central en el mismo turno.

H.2. El potencial ZÈRTZ



- 1/ El potencial ZÈRTZ tiene la habilidad de saltar sobre otras fichas.
- 2/ Toma el potencial superior de una pila ZÈRTZ y salta con él sobre una o varias fichas. Estas fichas pueden ser tanto propias como de tu oponente.
- 3/ El potencial debe saltar sobre al menos una ficha. Puede saltar también sobre varias fichas consecutivas, siempre y cuando estén en línea recta.
- 4/ Al saltar, un potencial ZÈRTZ siempre se detiene en el primer sitio libre en la dirección del salto; no puede saltar sobre sitios sin ocupar.

H.3. El potencial DVONN



- 1/ El potencial DVONN tiene la habilidad de saltar (**únicamente**) encima de un potencial DVONN del oponente. Este puede ser parte de una pila DVONN, un potencial DVONN suelto en el tablero o un potencial DVONN sobre una pila de otros potenciales DVONN. Un potencial DVONN puede saltar encima de estas piezas si se encuentran en sitios contiguos **o están separadas únicamente por sitios sin ocupar**; por contra, no puede saltar sobre otras fichas.

Nota: al revés que en GIPF con potenciales, un potencial DVONN no puede saltar encima de una ficha básica GIPE.

- 2/ Ya que los saltos acaban siempre encima de potenciales del rival, durante la partida se podrán formar pilas con varios potenciales DVONN en colores alternos. Al revés que las pilas de 2 potenciales idénticos, una pila de varios potenciales DVONN diferentes no se considera una unidad. Cuando una de estas pilas forma parte de una fila, se retira el potencial superior cual ficha simple.
- 3/ La ficha o pila encima de la que salte tu potencial DVONN se considera neutralizada mientras tu potencial DVONN quede sobre ella: tu color ocupa ese sitio. Si tú o tu oponente retiráis ese potencial, la ficha o pila debajo de él queda liberada y entra de nuevo en juego.
- 4/ ¡Caso especial! Puede ocurrir que al retirar un potencial DVONN crees una nueva fila de 4 fichas. Si capturas un potencial DVONN de tu oponente que está sobre uno tuyo, el resultado podría ser una nueva fila de 4 en tu color (al liberar tu potencial inferior). A su vez, si retiras un potencial DVONN de tu color de una pila y descubres un potencial de tu oponente, podrías completar una fila de 4 fichas para tu oponente. El principio básico para resolver estas situaciones es que tu turno no finaliza mientras te quede una fila por retirar. Las filas deben retirarse de una en una y tu turno acaba cuando no quedan filas de tu color en el tablero: solo entonces pasa el turno a tu oponente. Si hay una fila de su color en el tablero, deberá retirarla antes de comenzar su turno propiamente dicho.

H.4. El potencial YINSH

1/ El potencial YINSH tiene la habilidad de recorrer las líneas del tablero. Puede mover a cualquier sitio vacío adyacente o al que pueda desplazarse en línea recta sin saltar sobre otras fichas.

H.5. El potencial PÜNCT

El potencial PÜNCT se usa igual que el potencial DVONN, solo que saltando sobre otros potenciales PÜNCT. Por tanto, ambos potenciales tienen el mismo efecto, pero aplicado estrictamente a potenciales de su propio tipo.

I FINAL DE LA PARTIDA

Las dos condiciones suficientes para ganar son:

- 1/ Capturar las 3 fichas GIPF de tu oponente.
- 2/ Provocar que tu oponente no pueda mover (si no posee más fichas en su reserva ni potenciales por activar en el tablero, no puede continuar la partida).

Quien cumpla primero una de estas dos condiciones ganará la partida.

Nota: si los jugadores o jugadoras se han quedado sin posibilidades de mover de forma consecutiva, no hay empate: gana quien haya hecho el último movimiento.

J CONSEJOS

- 1/ Aunque MATRX GIPF se juegue siguiendo a grandes trazos las reglas para GIPF y GIPF con potenciales (Ultimate GIPF), es más que una simple variante. Ultimate GIPF se juega principalmente con fichas GIPF básicas, a las que los potenciales añaden otras posibilidades: es como una partida de GIPF con un estrato adicional. Mientras tanto, el núcleo de MATRX GIPF son los potenciales en sí. En MATRX GIPF, al contrario que en Ultimate GIPF, pueden volver a la reserva. Esto confiere a ambos juegos dinámicas propias y claramente diferentes.
- 2/ MATRX GIPF se juega sobre un tablero GIPF modificado. Aunque el tablero ha sido aumentado con solo 3 sitios en un lado, su resultante asimetría permite más aperturas diferentes y da mayor

espacio para usar los potenciales. Además, un tablero más ancho, con más líneas de 7 puntos, abre el juego y posibilita una mayor cantidad de capturas. Dicho esto, se puede jugar a MATRX en un tablero GIPF convencional sin el menor problema. La primera impresión de MATRX GIPF respecto al juego original, sin embargo, resultará algo diferente: un juego más denso, con partidas más largas... y no necesariamente menos exigente.

- 3/ Como ya he sugerido en el prefacio, por mucho tiempo que emplees para pensar en el siguiente movimiento, este juego te dará más sensación de ir a tientas que cualquiera de los otros juegos del proyecto GIPF. Mi sugerencia personal es que muevas y veas qué pasa. Es ahí donde creo que radica la belleza de los juegos abstractos para 2 personas; este juego me parece uno de los mejores ejemplos de ello. Lo que decidas, salga bien o salga mal, será igual de fascinante. Si asumes esta perspectiva, MATRX GIPF te sorprenderá una y otra vez durante mucho tiempo.
- 4/ Uno de los aspectos más difíciles de intuir en el juego es apreciar el potencial correcto para cada momento, particularmente en los primeros turnos de la partida. No te habrás dado cuenta aún de qué potenciales pueden ser más efectivos en cada situación. Pensarás con frecuencia que has elegido el potencial equivocado. Ningún problema: no mires hacia atrás, juega con lo que tienes en el tablero. Es con las fichas del tablero con lo que crearás posiciones agresivas y no necesariamente con un potencial específico que puedas introducir.
- 5/ No todos los potenciales tienen la misma fuerza, pero todos pueden causar el mismo peligro. Además, no solo se deben considerar sus efectos particulares, sino también su valor como fichas de tu color que ocupan un sitio. Tampoco se debe menospreciar su función dentro del ciclo de poner fichas en juego y recuperarlas para poder seguir jugando.
- 6/ Por todo ello, no te preocupes demasiado por usar los potenciales con eficacia. Incluso si crees que no puedes sacarles tanto partido como quisieras, en el tablero siempre son una amenaza «potencial». Como tal, influyen constantemente en el devenir

de la partida.

7/ Para acabar: ¡dar y tomar! Acepta perder una o varias fichas cuando no puedas evitarlo. No malgastes tiempo precioso en algo que no puedes frenar, en su lugar piensa en contraatacar. Cuando tu oponente realice una captura, también debe retirar al menos una ficha propia. Verás con frecuencia que esta situación te servirá para devolver el golpe, especialmente si tu oponente retira una o más fichas GIPF; en este caso posiblemente tenga que esperar algunos turnos para volver a emplear sus potenciales.

M A T R X

Drogi graczu,

pozwołę sobie zacząć tę instrukcję od kilku słów wstępu.

- 1. O grach wchodzących w skład projektu GIPF często się mawia, że są łatwe do nauczenia, ale trudne do opanowania. Z przykrością informuję, że nie dotyczy to MATRX GIPF. Gdy przejrzyś zasady i wykonasz kilka pierwszych ruchów, zorientujesz się, że gra jest tylko trudna do opanowania.*
- 2. Zanim gra GIPF rozrosła się do rozmiaru projektu, była podobna do wszystkich innych gier, nad którymi pracowałem. W jej przypadku miałem jednak do czynienia z czymś, czego jeszcze nie spotkałem: z grą, która mogła ewoluować na tak wiele różnych sposobów – z dodatkowymi pionami oferującymi mnóstwo możliwości – że proces rozwoju poskutkował wersjami, które były coraz bardziej złożone. Ostatecznie stworzyłem grę z 72 pionami i rozrastającą się w trakcie rozgrywki planszą. Gdy granie w tę wersję stało się zbyt dużym wyzwaniem, postanowiłem wrócić do wcześniejszej wersji i uczynić GIPF centralną grą projektu złożonego z wielu mniejszych gier. Dzięki temu z kolejnymi grami mogłem wydać rozszerzenia, które zawierały niektóre z pominiętych możliwości („potencjały”).*

Już wtedy miałem pomysł, aby połączyć te rozszerzenia (gry GIPF 1, 2 i 3) w jedno, gdy projekt zostanie w pełni zrealizowany. Nie chodziło mi tylko o zestaw dodatkowych pionów GIPF, ale o samodzielną grę. Pracowałem nad nią z przerwami przez niemal 15 lat, ale niestety nigdy nie udało mi się osiągnąć satysfakcjonującego rezultatu. Bardzo dobrze wykorzystałem ten czas, a nieudane próby posłużyły za podstawę dla 2 innych gier innych gier, które stały się częścią projektu: TZAAR i LYNGK.

Wciąż jednak chciałem wykorzystać „potencjały” w samodzielnej grze. Jako że nie byłem w stanie wymyślić czegoś, co wyróżniałoby się na tle innych opracowanych przeze mnie gier, postanowiłem cofnąć się w czasie do momentu, zanim GIPF stał się projektem. Dwie wczesne wersje różniły się od pozostałych gier. Mam na myśli wersję z podstawowymi i kilkoma dodatkowymi pionami, czyli prekursor GIPF z potencjałami (Ultimate GIPF), a także wersję z samymi potencjałami. Wybrałem wtedy pierwszą z nich (choć bez dodatkowych pionów) jako główną grę projektu GIPF, a drugą odłożyłem na bok. Nie wracałem do niej, dopóki 3 albo 4 lata temu nie zacząłem przerabiać tej ostatniej wersji na grę ze wszystkimi elementami znajdującymi się w 3 zestawach GIPF (bez pierścieni ZÈRTZ). Właśnie tę grę trzymasz w dłoniach. Wykorzystuje takie same mechaniki jak GIPF z potencjałami, ale rozwija się zupełnie inaczej, ponieważ nie występują w niej podstawowe pionki.

Przez długi czas miałem wątpliwości. Czy dodanie kolejnej gry do projektu GIPF było w porządku? Czy jest to wyciskanie ostatniej kropli z koncepcji, która jest już kompletna? Czy gra nie jest zbyt podobna do GIPF, aby prezentować ją jako samodzielną grę?

A może jest zbyt skomplikowana jak na grę z projektu GIPF? Wciąż nie znam odpowiedzi na te pytania. MATRX jest czymś, do czego dążyłem od samego początku. I muszę przyznać, że kiedy gra już powstała, naprawdę ją uwielbiam. Zawsze mówiłem, że najbardziej z całej serii lubię GIPF. Nie jestem już tego taki pewien. Być może MATRX GIPF zasługuje na miano mojego ulubieńca...

Czas pokaże. W każdym razie wierzę, że są gracze (mam nadzieję, że Ty się do nich zaliczasz), którzy będą z niej bardzo zadowoleni. Na razie ta wiara musi być wystarczającą odpowiedzią na wcześniej postawione pytania.

3. Staralem się, aby zasady MATRX GIPF były jak najbardziej podobne do zasad GIPF z potencjałami. Jako że głównymi elementami GIPF są pojedyncze, podstawowe pionki – podczas gdy MATRX GIPF jest zasadniczo rozgrywany z potencjałami – kilka zmian było nieuniknionych. Niewątpliwie spowoduje to pewne zamieszanie podczas przechodzenia z GIPF z potencjałami na MATRX GIPF, zwłaszcza gdy będziesz to robić rozgrywka po rozgrywce. Niemniej śmiem mieć nadzieję, że gracze, którzy są gotowi spróbować gry z potencjałami, podejmą wyzwanie, jakim i tak okaże się rozgrywka w którąkolwiek z wersji. W końcu „co cię nie zabije, to cię wzmocni”.

Życzę Ci miłej zabawy!

Ilustracje na stronach 2 i 3.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- plansza,
- po 1 zestawie 33 białych i 33 czarnych pionów, w skład którego wchodzi:
 - 3 podstawowe piony GIPF,
 - 6 potencjałów TAMSK,
 - 6 potencjałów ZĚRTZ,
 - 6 potencjałów DVONN,
 - 6 potencjałów YINSH i
 - 6 potencjałów PŮNCT,
- instrukcja MATRX GIPF,
- instrukcja GIPF z potencjałami.

Termin „pion” bez dalszych specyfikacji odnosi się do wszystkich rodzajów pionów w grze: pionów GIPF, stosów 2 potencjałów, a także pojedynczych (tj. wykorzystanych) potencjałów.

W instrukcji znajduje się kilka **highlighted** zdań. Wskazują na szczególne różnice w odniesieniu do zasad GIPF z potencjałami.

A PLANSZA

Plansza przedstawia asymetryczny układ linii. Na końcach każdej linii znajduje się czarna kropka. Przecięcia nazywa się punktami.

- 1/ Na brzegach planszy znajduje się **25 kropek**. Kropki nie są częścią obszaru gry. Używa się ich tylko po to, by umieścić na nich pion, zanim wejdzie do gry.
- 2/ Obszar gry składa się w sumie z **40 punktów**. W grze biorą udział jedynie piony zakrywające punkty.
- 3/ Linie wskazują kierunki, w których mogą poruszać się piony.
- 4/ 2 sześciokątne pola – po 1 z każdej strony planszy – są przeznaczone dla pionów GIPF, które (jeszcze) nie weszły do gry.

B ROZPOCZĘCIE GRY

- 1/ Gracze losują swoje kolory i biorą odpowiednie piony. Białą zaczyna.
- 2/ Plansza musi być umieszczona pomiędzy graczami w taki sposób, aby kropka oznaczona „E1” była skierowana do gracza grającego białymi.
- 3/ Każdy z graczy tworzy po 15 stosów, z których każdy składa się z 2 potencjałów. Potencjałów nie można mieszać: każdy stos musi zawierać 2 potencjały tego

samego rodzaju. Stosy, które nie biorą udziału w grze, nazywane są **rezerwą**. Każdy z graczy umieszcza swoje stosy przed sobą. Przez całą rozgrywkę gracze powinni widzieć piony w rezerwie przeciwnika.

- 4/ Gracz umieszcza stos 3 pionów GIPF na sześciokątnym polu po swojej stronie planszy. One także są w rezerwie.

C CEL GRY

Celem gracza jest przejęcie 3 pionów GIPF przeciwnika albo sprawienie, że skończą mu się ruchy.

D PRZEBIEG TURU

Gracze wykonują ruchy na zmianę. Pierwsze 3 ruchy należy wykonać za pomocą 3 pionów GIPF (**Zob. F. Piony GIPF**). Gdy gracz wprowadzi do gry swoje 3 piony GIPF, w każdej turze musi albo wprowadzić do gry stos 2 potencjałów, albo wykonać ruch potencjałem, który znajduje się na planszy.

- 1/ Gracz może wprowadzić do gry dowolny stos potencjałów ze swojej rezerwy. Nie ma określonej kolejności, której należy przestrzegać.
- 2/ Stos trzeba zawsze najpierw umieścić na kropce. Stos nie jest w grze, dopóki zasłania kropkę (co oznacza, że ruch nie dobiegł jeszcze końca).
- 3/ Aby zakończyć ruch, stos musi zostać przesunięty z kropki na sąsiadujący punkt, niezależnie od tego, czy jest wolny, czy zajęty. W drugim przypadku trzeba najpierw oczyścić punkt. Pion (niezależnie od jego koloru), który go zajmuje, musi zostać przesunięty na kolejny punkt. Jeśli ten punkt jest również zajęty, to ten pion również zostaje przepchnięty na kolejny punkt itd., aż dotrze do wolnego punktu. Następnie nowy stos zostaje przesunięty na oczyszczony punkt. Wykonując ten ruch, wszystkie piony przesuwają się w tym samym kierunku.

Uwaga! Nie należy „przepychać” całego rzędu pionów. Piony należy przesuwać jeden po drugim, zaczynając od najdalszego piona w rzędzie. W przeciwnym razie istnieje ryzyko powstania bałaganu na planszy.

- 4/ Nie można wypchnąć piona poza obszar gry, czyli na kropkę po drugiej stronie linii. Linia, na której

wszystkie punkty są zajęte, jest zablokowana w obu kierunkach.

- 5/ Zamiast wykonywać ruch stosem gracz może zagrać potencjałem, który jest już w grze. Zasady gry z potencjałami wyjaśniono w sekcjach: **G. Ogólne zastosowanie potencjałów i H. Szczególne zastosowanie potencjałów.**

E ODZYSKIWANIE I ZABIERANIE PIONÓW

- 1/ Gdy graczowi uda się ustawić 4 pionów swojego koloru obok siebie w 1 linii, może zabrać je z planszy. W ten sposób gracze odzyskują pion i uzupełniają swoje rezerwy. Gracze powinni zastosować tę prostą zasadę: każdy pojedynczy pion **musi** zostać usunięty, podczas gdy każdy stos 2 potencjałów (tego samego koloru) **może** zostać usunięty (**może** również pozostać na swoim miejscu). Jeśli rząd składa się z 4 stosów, gracz musi usunąć co najmniej 1 z nich; rząd złożony z 4 stosów musi zostać przerwany.
- 2/ Ponadto rząd 4 pionów tego samego koloru jest warunkiem wymaganym do przejścia pionów przeciwnika. Jeśli 1 albo więcej pionów (niezależnie od ich koloru) przedłuża rząd 4 pionów bez luk, te piony uważa się za część rzędu i również mogą zostać usunięte. Gracze powinni stosować tę samą prostą zasadę dla całego rzędu: pojedyncze piony muszą zostać usunięte, stosy mogą zostać usunięte. **Usunięte piony w kolorze gracza odkłada się do jego rezerwy**, podczas gdy piony przeciwnika są przejmowane.
- Uwaga! Stos 2 potencjałów przeciwnika również można pozostawić na planszy.**
- 3/ Stos 2 potencjałów tego samego koloru musi być zawsze usuwany w całości. Niedozwolone jest usunięcie tylko górnego pionia.
- 4/ Piony GIPF i wykorzystane potencjały traktuje się jako **pojedyncze** piony. Dotyczy to również potencjału DVONN albo PÜNCT, który wskoczył na inny pion. Nawet jeśli ten potencjał znajduje się na co najmniej 1 innym pionie, należy go traktować jako pojedynczy pion. Jeśli jest częścią rzędu, który musi zostać usunięty, usuwa się tylko potencjał; pion pod nim (innego koloru) pozostaje na planszy i w ten sposób ponownie wchodzi do gry.

5/ Nie ma znaczenia, który z graczy stworzy rząd 4 pionów – kolor pionów zawsze określa właściciela rzędu. Jeśli gracz utworzy rząd w swoim kolorze, musi zabrać te piony (przynajmniej częściowo) natychmiast po zakończeniu ruchu. Jeśli gracz ukończy rząd pionów w kolorze przeciwnika, to przeciwnik musi sobie z nimi poradzić przed wykonaniem swojego ruchu.

6/ Może się zdarzyć tak, że w tym samym czasie powstanie więcej rzędów składających się z 4 pionów tego samego koloru. Jeśli rzędy się nie przecinają, to wszystkie piony muszą zostać zabrane (przynajmniej częściowo) w standardowy sposób. Jeśli zaś **przecinają się**, gracz grający tym kolorem może wybrać, którym rzędem zajmie się najpierw. Jeśli zabierze pion znajdujący się na punkcie, drugi rząd uznaje się za przerwany – pozostałe piony z tego rzędu zostawia się na planszy. Jeśli na punkcie znajduje się stos i gracz zdecyduje, że go nie usuwa, drugi rząd uznaje się za nieprzerwany, co oznacza, że nim również musi się zająć.

7/ Jeśli dojdzie do sytuacji, w której 2 graczy ma na planszy 1 albo więcej rzędów składających się z 4 pionów, to zaczyna gracz, który doprowadził do tej sytuacji. Następnie przeciwnik zajmuje się rzędem albo rzędami w swoim kolorze (jeśli nadal są nienaruszone), zanim wykona ruch.

F PIONY GIPF

- 1/ Piony GIPF są takie same jak podstawowe piony występujące w grze GIPF z tą różnicą, że w **MATRX GIPF są używane jako pojedyncze piony**.
- 2/ Obaj gracze zaczynają z 3 pionami GIPF. Te piony reprezentują GIPF gracza, czyli jego „potencjał”. Gdy gracz nie ma pionów GIPF na planszy lub w swojej rezerwie, stracił cały swój potencjał, co oznacza, że przegrał rozgrywkę.
- 3/ Gracz wprowadza pion GIPF do gry, wykonując standardowy ruch: umieszcza go na kropce i przesuwają na punkt w obszarze gry.
- 4/ **Nie można zostawić pionu GIPF na planszy, jeśli jest częścią rzędu, który musi zostać zabrany.** Jest to pojedynczy pion, więc gracz musi go zabrać z planszy. Gdy gracz zabierze pion GIPF w swoim kolorze, pion wraca do jego rezerwy. Gdy zabierze pion GIPF w kolorze przeciwnika, pion uznaje się za przejęty.

- 5/ Pion GIPF nie może być zostawiony w rezerwie. Jeśli gracz odzyska 1 albo więcej swoich pionów GIPF, musi wprowadzić je z powrotem do gry w następnych turach. Oznacza to, że zamiast obowiązkowego dokładania stosu do obszaru gry w każdej turze albo wykonywania ruchu z potencjałem na planszy gracz musi zagrać pionem GIPF.
- 6/ **Gdy gracz usuwa 1 albo więcej pionów GIPF, nie dokłada ich do swojej rezerwy. Umieszcza je na sześciokątnym polu po swojej stronie planszy, aby wyraźnie zaznaczyć, że musi je zagrać w pierwszej kolejności.**

G OGÓLNE ZASTOSOWANIE POTENCJAŁÓW

Poniższe zasady odnoszą się do wszystkich 5 rodzajów potencjałów.

- 1/ Potencjał nie może być wprowadzony do gry jako pojedynczy pion, ale jedynie jako stos 2 potencjałów tego samego rodzaju.
- 2/ Wykonując ruch z potencjałem, gracz porusza tylko górnym pionem ze stosu 2 potencjałów. Oznacza to, że zdejmuje górny pion ze stosu i wykonuje ruch (zgodnie z przypisaną mu zdolnością).
- 3/ Przed wykonywaniem ruchu potencjałem stos należy podzielić na 2 oddzielne pojedyncze piony. Oba potencjały uważa się za **wykorzystane** – górny pion z powodu wykonanego ruchu, a dolny pion, ponieważ był „nośnikiem” górnego piona. Pojedynczy potencjał nie ma żadnej mocy: nie można nim wykonać ruchu ani pozostawić go na planszy albo na innym pionie, gdy jest częścią rzędu, który musi zostać usunięty.
- 4/ Ruch potencjałem nie może się zakończyć na czarnej kropce. Pion musi pozostać w obszarze gry.
- 5/ Konsekwencje ruchu potencjałem są dokładnie takie same jak w przypadku gry ze stosem z rezerwy. Ruch potencjałem może skutkować przejściem pionów.
- 6/ Pojedynczy potencjał w rezerwie nie jest przydatny. Jeśli w pewnym momencie rozgrywki gracz zabierze drugi potencjał tego samego rodzaju, łączy oba piony w nowy stos, który może wprowadzić do gry.

- 7/ Jeśli gracz nie ma już żadnych stosów w swojej rezerwie, ale na planszy wciąż znajduje się 1 albo więcej stosów potencjałów w korzystnym ułożeniu, może kontynuować grę.

Uwaga! Główna różnica w korzystaniu z potencjałów między MATRX GIPF a GIPF z potencjałami polega na tym, że w MATRX GIPF usunięte potencjały zwraca się do rezerwy, czego nie robi się podczas rozgrywki w GIPF.

H SZCZEGÓLNE ZASTOSOWANIE POTENCJAŁÓW

Z potencjałów TAMSK, ZÈRTZ i YINSH korzysta się w taki sam sposób zarówno w MATRX GIPF, jak i w GIPF z potencjałami. Podobnie jest z potencjałem DVONN (w większości wypadków). Jedyne korzystanie z potencjału PÜNCT znacząco się różni, ponieważ MATRX GIPF jest rozgrywany tylko z podstawowymi pionami GIPF. (W GIPF jego użycie jest związane z podwójnymi pionami GIPF).

H.1. Potencjał TAMSK



Potencjał TAMSK różni się od innych potencjałów. Jego użycie wiąże się z warunkiem, który musi zostać spełniony – nie jest to osobny ruch sam w sobie.

- 1/ Gdy graczowi uda się przesunąć stos TAMSK (stos 2 potencjałów TAMSK) na środkowy punkt na planszy, może użyć wierzchniego piona, aby zagrać ponownie. Szczególną zdolnością potencjału TAMSK jest dodatkowy ruch. Gracz musi z niej skorzystać w tej samej turze, w której przesunął stos TAMSK na środkowy punkt. Jeśli tego nie zrobi, potencjał należy usunąć z gry.
- 2/ Aby wykonać dodatkowy ruch, należy wziąć górny pion ze stosu i wprowadzić do gry jako pojedynczy pion, czyli umieścić go na kropce i przesunąć na punkt w obszarze gry.
- 3/ Jeśli gracz przesunie 1 ze stosów TAMSK w kolorze przeciwnika na środkowy punkt na planszy, przeciwnik również otrzymuje dodatkowy ruch. W takim wypadku musi go wykonać **przed** swoim standardowym ruchem.

Uwaga! Tura aktywnego gracza musi się skończyć, zanim swoją turę rozegra przeciwnik. Oznacza to, że jeśli należy usunąć 1 albo więcej rzędów, aktywny gracz musi to zrobić, zanim przeciwnik wykona dodatkowy ruch.

- 4/ Standardowy ruch i dodatkowy ruch są traktowane jako 1 tura niezależnie od tego, czy dodatkowy ruch wykonuje się po, czy przed standardowym ruchem. Ułożenie pionów między tymi 2 ruchami uważa się za sytuację przejściową. Oznacza to, że między standardowym ruchem a dodatkowym ruchem nie można usunąć ani przejąć żadnych pionów. To samo dotyczy sytuacji, w których uda się przesunąć 2. albo 3. stos TAMSKA na środkowy punkt na planszy w 1 turze.

H.2. Potencjał ZÈRTZ



- 1/ Potencjał ZÈRTZ może przeskakiwać nad innymi pionami.
- 2/ Gracz bierze górny pion ze stosu ZÈRTZ i przeskakuje nim nad 1 albo kilkoma pionami. Może przeskakiwać nad pionami obu graczy.
- 3/ Potencjał musi przeskoczyć co najmniej 1 pion. Jeśli przeskakuje nad więcej niż 1 pionem, wszystkie muszą się znajdować w tej samej linii.
- 4/ Gracz musi zakończyć skok potencjałem ZÈRTZ na pierwszym wolnym punkcie w kierunku wykonywanego skoku – nie może przeskakiwać nad pustymi punktami.

H.3. Potencjał DVONN



- 1/ Potencjał DVONN może wskoczyć **tylko na potencjał DVONN** w przeciwnym kolorze. Może to być stos DVONN, pojedynczy potencjał DVONN na planszy albo potencjał DVONN, który wskoczył na stos potencjałów DVONN. Potencjał może wskoczyć na dowolny taki pion na sąsiadującym punkcie albo **na pion, do którego można dotrzeć w linii prostej przez puste punkty**. Innymi słowy, potencjał DVONN nie może przeskakiwać nad pionami.

Uwaga! W przeciwieństwie do GIPF z potencjałami potencjał DVONN nie może wskoczyć na podstawowy pion GIPE.

- 2/ Jako że gracz może wskoczyć swoim potencjałem DVONN na potencjał DVONN przeciwnika, może

się zdarzyć, że kilka takich potencjałów zostanie ułożonych jeden na drugim w stosie (zawsze w naprzemiennych kolorach). W przeciwieństwie do stosu 2 potencjałów tego samego rodzaju i koloru nie należy traktować stosu kilku potencjałów DVONN jako całości. Gdy taki stos jest częścią rzędu, usuwa się tylko górny pion (w przypadku wykorzystanego potencjału jest to pojedynczy pion).

- 3/ Pion, na który gracz wskazuje potencjałem DVONN, zostaje zneutralizowany tak długo, dopóki ten potencjał znajduje się na górze. Oznacza to, że kolor tego gracza zajmuje ten punkt. Gdy 1 z graczy musi usunąć górny potencjał, do gry wraca kolor potencjału znajdujący się pod nim.

- 4/ **Sytuacja wyjątkowa.** Może się zdarzyć, że gracz utworzy nowy rząd 4 pionów, usuwając potencjał DVONN. Jeśli gracz przejmie potencjał DVONN przeciwnika, który znajdował się na potencjale DVONN w jego kolorze, może uzyskać nowy rząd w swoim kolorze (gracz uwalnia swój pion spod pionu przeciwnika, zdobywając 4. pion w rządzie). Analogicznie jeśli gracz usunie swój potencjał DVONN z potencjału DVONN przeciwnika, może stworzyć rząd 4 pionów w kolorze przeciwnika. Gdy dojdzie do takiej sytuacji, należy pamiętać, że tura gracza się nie kończy, jeśli na planszy wciąż znajduje się rząd, który trzeba usunąć. Rzędy muszą być usuwane pojedynczo, a tura gracza kończy się dopiero wtedy, gdy na planszy nie ma już rzędów w jego kolorze. Wtedy swoją turę rozgrywa przeciwnik. Jeśli na planszy znajduje się rząd w jego kolorze, musi go usunąć przed wykonaniem ruchu.

H.4. Potencjał YINSH



- 1/ Potencjał YINSH ma zdolność poruszania się wzdłuż linii na planszy. Może zostać przeniesiony na sąsiadujący albo dowolny wolny punkt, do którego może dotrzeć w linii prostej bez przeskakiwania nad innymi pionami.

H.5. Potencjał PÜNCT



Potencjału PÜNCT używa się w taki sam sposób jak potencjału DVONN z tym wyjątkiem, że może wskoczyć tylko na potencjał PÜNCT przeciwnika. **Dodatkowo potencjał PÜNCT może wskoczyć tylko na potencjał tego samego rodzaju.**

I KONIEC GRY

Gracz może zwyciężyć na 1 z 2 sposobów:

- 1/ Przejmie wszystkie 3 piony GIPF przeciwnika.
- 2/ Sprawi, że przeciwnikowi skończą się ruchy. (Jeśli przeciwnikowi zabraknie pionów w rezerwie, a na planszy nie ma potencjałów, którymi mógłby grać, nie może kontynuować gry).

Gracz, który jako pierwszy doprowadzi do 1 z tych sytuacji, zostaje zwycięzcą.

Uwaga! Jeśli w 2 następujących po sobie turach obojgu graczom skończą się ruchy, zwyciężają ten, który wykonał ostatni ruch, ponieważ drugi gracz jako pierwszy nie będzie mógł wykonać ruchu.

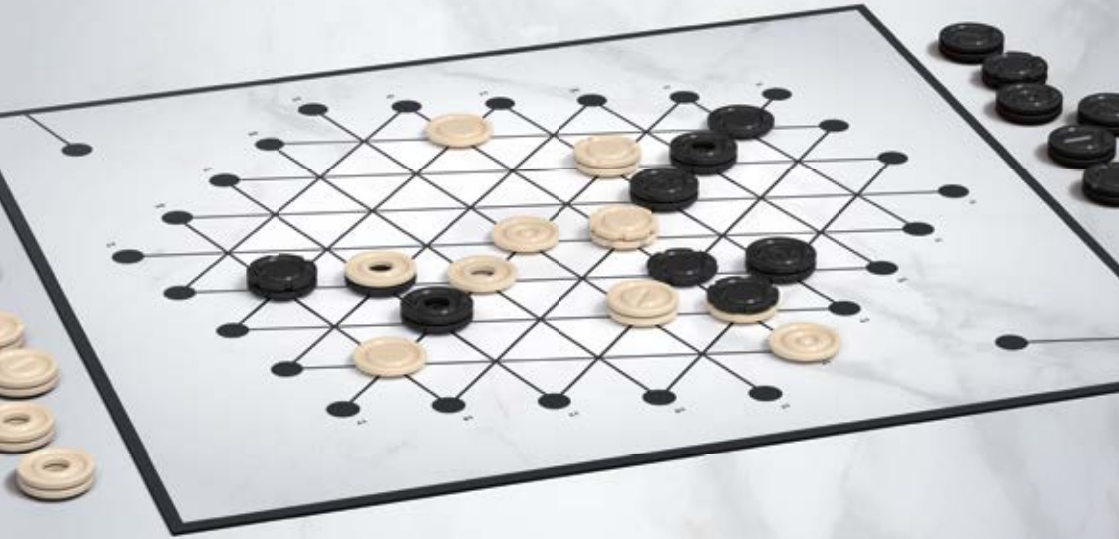
J DOBRZE WIEDZIEĆ

- 1/ Chociaż MATRX GIPF rozgrywa się *grosso modo* zgodnie z zasadami GIPF i GIPF z potencjałami, jest czymś więcej niż tylko wariantem. W GIPF z potencjałami gra się zazwyczaj podstawowymi pionami GIPF. Dzięki potencjałom przed graczami otwierają się nowe możliwości – jakby grali w GIPF z dodatkową warstwą. Potencjały stanowią rdzeń MATRX GIPF. Co więcej, podczas rozgrywki w MATRX GIPF potencjały można zwrócić do rezerwy, co jest zabronione w przypadku GIPF z potencjałami. Dzięki tej różnicy każda z tych gier prezentuje bardzo specyficzną dynamikę rozgrywki.
- 2/ MATRX GIPF jest rozgrywany na zmodyfikowanej planszy do GIPF. Mimo że jest większa tylko o 3 punkty, asymetryczny wzór zapewnia więcej pierwszych ruchów i tworzy dodatkowe miejsca na wykorzystanie potencjałów. Szerszy wzór ma więcej linii składających się z 7 punktów, co sprawia, że gra jest bardziej otwarta, i zwiększa możliwość wielokrotnego przejmowania pionów. Ponadto w MATRX GIPF można grać na standardowej planszy GIPF. Będzie to jednak zupełnie inne doświadczenie. Rozgrywka na planszy GIPF jest gęstsza i może trwać dłużej, ale nie staje się przez to mniej wymagająca.
- 3/ Jak już wspominałem we wstępie, bez względu na to, ile czasu poświęcisz na rozważenie kolejnego ruchu, na pewno poczujesz się jak w próżni – w

MATRX GIPF jest to o wiele bardziej odczuwalne niż w jakiegokolwiek innej grze z projektu GIPF. Przekonaj się na własnej skórze: po prostu wykonaj ruch i zobacz, co się stanie! Właśnie w tym tkwi piękno abstrakcyjnych gier dla 2 graczy, zwłaszcza tej, którą trzymasz w ręku. To, co się powiedzie, i to, co się nie powiedzie, może być równie fascynujące. Jeśli to zaakceptujesz, z MATRX GIPF czeka Cię wiele niespodzianek.

- 4/ Wybór potencjału, który wprowadzisz do gry, jest jedną z najtrudniejszych decyzji do podjęcia – zwłaszcza podczas kilku pierwszych rozgrywek. Nie będziesz miał pojęcia, jaką moc mają potencjały w konkretnych sytuacjach. W Twojej głowie często będzie się pojawiać myśl, że wybrałeś zły potencjał. Pozwól tym myślom płynąć. Nie oglądaj się za siebie i graj tym, co masz na planszy. Ustawiaj potencjały w taki sposób, aby stały się zagrożeniem; nie próbuj stworzyć zagrożenia, wykonując ruchy, którymi wprowadzasz je do gry.
- 5/ Potencjały nie są sobie równe – ale mogą być równie niebezpieczne. Powinny być traktowane nie tylko jako nośniki specjalnych zdolności, ale przede wszystkim jako piony, którymi możesz zajmować punkty. Niezależnie od swoich mocnych stron potencjały stanowią element cyklu przywracania pionów do rezerwy, dzięki czemu możesz kontynuować grę, gdy nadejdzie Twoja tura.
- 6/ Avoid focusing too much on the effective use of the potentials. Even if you feel you cannot use them as often as you would like, as long as they remain on the board they form "potential" danger that your opponent must take into account. As such, they will always influence the course of the game.
- 7/ Podsumowując: dawaj i zabieraj! Pogódź się z utratą 1 albo kilku pionów, gdy nie da się tego uniknąć. Nie poświęcaj cennych ruchów na to, co nieuniknione, i zamiast tego myśl o kontrataku. Gdy przeciwnik przejmuje 1 z Twoich pionów, musi również usunąć 1 albo kilka pionów w swoim kolorze. Często otwiera to możliwość kontrataku, w szczególności gdy przeciwnik musi usunąć swoje piony GIPF, przez co nie może wykorzystać swojego potencjału w następnych ruchach.

M A T R X



기 프 매트릭 스

플레이어 여러분께,

규칙을 설명하기에 앞서, 몇 가지 말씀드리고 싶은 것이 있습니다.

1. 기프 프로젝트의 게임들이 “배우기는 쉽지만, 잘 하기는 어렵다”라는 말을 많이 들어왔습니다. 하지만 기프 매트릭스에는 이 말이 적용되지 않는다는 것을 알려드립니다. 규칙을 보고 몇 수만 두고 나면 “잘 하기는 어렵다”만 남을 것입니다….

2. 프로젝트 시리즈 게임이 되기 전, 기프는 제가 만들던 다른 게임들과 마찬가지로의 게임이었습니다. 그러나, 기프를 만들면서 이제껏 겪지 못했던 것을 상징하게 되었습니다. 다양한 가능성을 제공하는 추가 말들로 인해, 개발 과정에서 게임이 점점 더 복잡한 버전으로 진화했기 때문입니다. 그 결과, 점차 확장하는 보드 위에서 총 72개의 말로 수를 겨루는 게임이 만들어졌습니다. 이대로 게임을 하기에는 너무 어렵기 때문에, 초기 버전으로 돌아가서, 차후 시리즈가 될 프로젝트의 중심 게임인 기프를 만들었습니다. 이를 통해 생략된 가능성(“포텐셜”)을 포함한 확장팩과 이후 출시될 게임들을 선보일 수 있었습니다.

하지만, 그때부터 기프 프로젝트가 완전히 실현되면 기프 1, 2, 3 세트 확장팩을 합쳐서, 추가 기프 말로서 뿐만 아니라, 독립적인 게임으로 즐길 수 있는 확장팩을 내야겠다고 생각

했습니다. 이것을 위해 거의 15년 동안 틈틈이 작업했지만, 아쉽게도 결과물에 만족하지는 못했습니다. 그래도, 나의 실패한 시도가 프로젝트에 합류한 두 개의 다른 게임(짜르와 윈크)의 기반이 되었기 때문에 보람있는 시간이었습니다.

그렇긴 하지만, 포텐셜을 사용한 단독 게임을 만드는 소망은 여전했습니다. 시리즈의 다른 게임들과 완전히 다른 무언가를 도출하지 못했기 때문에, 프로젝트 시리즈로 만들기 전의 기프를 살펴보았습니다. 초기 버전 중 두 개가 다른 것들보다 뛰어났는데, 하나는 일반 말과 다수의 추가 말로 된 기프 포텐셜의 전신인 궁극의 기프였고, 다른 하나는 포텐셜만으로 된 버전이었습니다. 저는 첫 번째 것을 추가 말을 빼고 기프 프로젝트의 중심으로 선택했고, 다른 하나는 서랍에 넣어 두었습니다. 그랬다가 3, 4년 전부터 후자의 게임을 세 가지 기프 세트에 있는 모든 말(제르츠 고리를 제외하고)을 사용하는 게임으로 만들기 시작했습니다. 이것이 바로 여러분이 플레이하게 될 게임입니다. 이 게임은 기프 포텐셜의 메커니즘을 사용하지만, 일반 말 없이 완전히 다르게 전개됩니다.

저는 오랫동안 의구심을 품고 있었습니다. 기프 프로젝트에 또 다른 게임을 추가해도 될까? 이미 완성된 개념에서 없는 한 방울을 쥐어짜는 것은 아닐까? 게임으로서 너무 기프스러운 것은 아닐까? 혹시 기프 프로젝트 게임에서 기대할 만한 것보다 너무 복잡하지는 않을까? 여전히 답은 모르겠습니다. 그러나, 이 게임은 제가 초창기부터 추구했던 게임입니다. 이제야 완성했고, 만족하고 있습니다. 저는 늘 기프 시리즈 게임 중에서 기프를 가장 좋아한다고 말해왔습니다. 그런데, 이제 그 자리를 기프 매트릭스가 차지할지도 모릅니다….

시간이 말해줄 것입니다. 어쨌든, 이 게임을 좋아할 플레이어들이 있을 것이라고 믿습니다. 이 글을 읽는 당신도 그중의 하나이길 바랍니다. 이것이 제 의구심에 대한 현재로서의 충분한 답이 됩니다.

3. 저는 기프 매트릭스의 규칙은 기프 포텐셜의 규칙과 최대한 가깝게 유지했습니다. 그러나, 기프 단일 일반 말이 기프에서는 주요 말인 반면, 기프 매트릭스에서는 본질적으로 포텐셜로 사용되기 때문에, 몇 가지 조정이 필요했습니다. 따라서, 기프 포텐셜을 하다가 기프 매트릭스를 하면, 특히 두 개의 게임을 연이어 하면 규칙이 혼동될 수 있습니다. 그럼에도 불구하고, 포텐셜을 사용하려는 플레이어들이 두 버전 중 어느 게임을 플레이하더라도, 그 도전을 받아들이 준비가 되어 있기를 바랍니다. 잘 알려진 경구를 살짝 틀어 제 마음을 전하며, 글을 마칩니다.

“상황이 어려워질수록 강인한 이들은 더 강해집니다.”

여러분이 이 게임을 재미있게 즐기시길 진심으로 바랍니다!

예시 그림은 2쪽과 3쪽을 참고하십시오.

게임 구성품

- 게임 보드 1개
- 다음과 같은 구성의 흰색과 검은색 말 33개
 - 일반 기프말 3개
 - 탐스크 포텐셜 말 6개
 - 제르츠 포텐셜 말 6개
 - 드본 포텐셜 말 6개
 - 인쉬 포텐셜 말 6개
 - 핀트 포텐셜 말 6개
- 매트릭스 플레이어 참조표 2장
- 매트릭스 설명서 1부
- (+ 1 기프 포텐셜 설명서 1부)

별도의 설명이 없이 "말"이라고 쓴 용어는 이 게임에서 사용하는 모든 종류의 말을 뜻합니다. 즉, 기프 말, 포텐셜 2개 더미, 단일(사용된) 포텐셜 말 등입니다.

설명서에는 **음영으로 강조된 문장**이 있습니다. 이것은 기프 포텐셜의 규칙과 다른 특별한 부분을 나타냅니다.

A 게임 보드

게임 보드에는 여러 선이 비대칭적인 패턴으로 배열되어 있고, 각 선의 양쪽 끝에 **검은 점**이 있습니다. 선이 교차하는 지점은 **교차점**이라고 합니다.

1. 게임 보드의 선 주위로 **25개의 검은 점**이 있습니다. 이 점은 말을 놓는 곳이 아니라, 말을 놓기 전에 거쳐 가는 부분입니다.
2. 게임 보드의 안쪽에는 **40개의 교차점**이 있습니다. 교차점에 놓은 말만 게임에 플레이된 것으로 인정합니다.
3. 게임 보드의 선들은 말이 움직일 수 있는 방향을 나타냅니다.
4. 게임 보드 양측에 별도로 하나씩 있는 두 개의 검은 점은 게임에 아직 참여하지 않은 기프 말들을 위한 것입니다.

B 게임 준비

1. 제비뽑기로 자신의 말 색상을 정해서, 해당 색상의 말을 전부 가져옵니다. 흰색이 먼저 시작합니다.
2. 게임 보드 가장자리에 E1이라고 표시된 쪽에 흰색

플레이어가 앉고, 건너편에 검은색 플레이어가 앉습니다.

3. 포텐셜 말 2개로 15개의 더미를 만듭니다. 포텐셜 말의 종류를 섞으면 안 되며, 더미마다 같은 종류의 포텐셜 말 2개가 있어야 합니다. 이들 더미는 게임에 참여하지 않은 더미들로, **예비 말**이라고 부르겠습니다. 서로의 예비 말을 항상 볼 수 있도록, 자신 앞에 각자의 더미를 놓습니다.
4. 자신의 기프 말 3개를 하나의 더미로 만들어서, 자신 쪽의 게임 보드 위의 분리된 검은 점에 놓습니다. 이 말들도 자신의 예비 말로 간주합니다.

C 게임 목표

상대방의 기프 말 3개를 잡거나, 상대가 움직일 수 없게 하는 것이 목표입니다.

D 차례 진행

양 플레이어는 번갈아 가며 차례를 진행합니다. 처음 세 번의 행동은 3개의 기프 말을 사용해야 합니다. (**F 섹션 설명을 참조하세요.**) 기프 말 3개를 모두 게임에 투입한 후에는, 차례마다 2개의 포텐셜로 구성된 더미를 게임에 투입하거나, 이미 보드에 배치된 포텐셜 하나로 행동을 해야 합니다.

세부 사항:

1. 더미를 게임에 투입할 때, 자신의 예비 말 중에서 원하는 더미를 선택할 수 있습니다. 따라야 하는 특정 순서도 없습니다.
2. 더미는 반드시 검은 점에 놓아야 합니다(1단계). 더미가 점에 있는 동안에는 게임에 참여하지 않은 상태로, 행동이 아직 끝나지 않은 것입니다.
3. 행동을 끝내려면 해당 더미를 점에서 인접한 교차점으로 밀어야 합니다(2단계). 이때, 그 교차점에 이미 다른 말이 있으면, 먼저 교차점을 비워야 합니다. 교차점에 있는 말(**색상 무관**)을 바로 옆의 교차점으로 옮겨야 합니다. 옮기려는 교차점에도 다른 말이 있으면, 그 말을 먼저 바로 옆 교차점으로 옮깁니다. 이 과정을 빈 교차점이 나올 때까지 반복합니다. 그런 다음, 새 더미를 비워진 교차점으로 밀어 넣습니다. 이 행동을 할 때, 모든 말들은 같은 직선 상에서 움직여야 합니다. (1단계와 2단계를 나타내는 **예시 그림 1a와 1b**를 참조하세요.)

참고: 다른 말이 있는 교차점으로 이동할 때, 선에

서 가장 멀리 있는 말부터 하나씩 차례로 이동시켜야 합니다. 그렇지 않으면 되돌리기 어려워질 수 있습니다.

4. 말을 게임 영역 바깥으로 밀어낼 수 없습니다. 즉, 선의 반대쪽 끝의 검은 점으로 기존 말을 밀어내는 것은 허용되지 않습니다. 모든 교차점이 점유된 선은 양쪽이 모두 막힙니다. (예시 그림 2를 참조하세요.)
5. 더미로 행동을 하는 대신, 이미 게임에 참여한 포텐셜 말 하나를 사용할 수 있습니다. 포텐셜 말을 사용하는 방법은 G와 H 색선에 있습니다.

E 말 회수와 포획

1. 자신의 말 4개를 같은 선에 나란히 놓으면 그 말들을 게임 보드에서 가져올 수 있습니다. 이렇게 하면 자신의 말을 가져와서 예비 말을 채우게 됩니다. 이때, 간단한 규칙이 있습니다. 단일 말은 반드시 제거해야 하며, 같은 색상의 포텐셜 2개로 된 더미는 제거하거나 그 교차점에 남겨둘 수 있습니다. 그러나, 4개의 더미가 연속으로 한 줄을 구성하면, 그중 하나는 반드시 제거해서 연속을 깨야 합니다.
 2. 추가로, 같은 색상의 말 4개를 나란히 놓는 것은 상대방 말들을 포획하는 조건입니다. 4개의 연속된 말(완성된 줄)에 이어진 하나 이상의 말들은 색상과 상관없이 해당 줄의 일부로 간주하여 제거할 수 있습니다. 제거하는 규칙은 동일합니다. 단일 말은 반드시 제거해야 하며, 더미는 제거할 수 있습니다. 제거한 자기 색상의 말은 자신의 예비 말로 돌아가고, 상대방의 말은 포획합니다. (예시 그림 3a~3d는 포획 방식을 보여줍니다. a부터 차례로 검은색이 각각 0, 1, 1, 2개의 흰색 말을 포획합니다. c와 d에서는 검은색이 자신의 말 1개를 회수할 수 있습니다. 완성된 줄에 있는 단일 말은 모두 반드시 제거해야 하며, 더미는 보드에 남길 수 있다는 것을 기억하세요.)
- 참고: 상대방의 포텐셜 말 2개로 된 더미도 보드에 남길 수 있습니다.
3. 같은 색상의 포텐셜 말 2개로 구성된 더미는 항상 전체를 제거해야 합니다. 상단의 말만 제거할 수 없습니다.
 4. 기프 말, 그리고 사용된 포텐셜 말은 단일 말들입니다. 이것은 드본이나 핀트 포텐셜 말이 다른 말 위로 올라간 경우에도 마찬가지입니다. 해당 포텐셜 말이 최소 하나의 다른 말 위에 있더라도, 단일 말로 취급

해야 합니다. 해당 포텐셜 말이 완성된 줄의 일부라서 제거해야 할 때, 그 포텐셜 말만 제거합니다. 다른 색상의 아래에 있는 말은 보드에 남아서 게임에 계속 참여하게 됩니다.

5. 4개 연속된 줄을 완성한 것이 누구인지는 중요하지 않으며, 완성된 줄의 색상이 해당 줄의 소유자를 정합니다. 자신의 색상으로 줄을 완성했으면 행동을 마친 직후 (최소 일부는) 줄을 제거해야 합니다. 자신의 행동으로 상대방 색상으로 줄을 완성했으면 상대방은 행동을 하기 전에 해당 줄을 처리해야 합니다. (예시 그림 4를 참조하세요. 흰색이 검은색 말 5개로 된 줄을 완성시켜서, 검은색은 보드에서 [최소 일부는] 검은 말을 제거해야 합니다.)
6. 때로는 같은 색상 말 4개로 된 줄이 동시에 여러 개 생길 수도 있습니다. 이러한 줄이 서로 겹치지 않으면, 일반적인 규칙에 따라 (최소 일부는) 제거됩니다. 서로 겹치는 경우, 해당 색상의 플레이어는 먼저 처리할 줄을 선택할 수 있습니다. 두 줄의 교차점에 있는 말을 제거하면 두 번째 줄은 자동으로 깨지기 때문에, 나머지 말은 보드에 남습니다. 두 줄의 교차점에 있던 말이 더미이고 보드에 남았다면, 두 번째 줄은 여전히 완전히기 때문에 그 줄도 처리해야 합니다. (예시 그림 5를 참조하세요. 검은색은 5개짜리 줄과 4개짜리 줄 중에서 먼저 처리할 줄을 선택할 수 있습니다. 그럼처럼 두 줄의 교차점에 있던 말이 더미이고 검은색이 해당 더미를 보드에서 제거하면, 다른 줄은 연속이 깨지기 때문에 처리할 것이 없습니다. 해당 더미를 보드에 남기면, 다른 줄도 처리해야 합니다.)
7. 두 플레이어가 동시에 처리해야 할 4개짜리 줄을 가지게 되는 상황이 발생하면, 그 상황을 만든 사람이 먼저 자신의 줄을 처리합니다. 그런 다음, 상대방의 줄이 여전히 깨지지 않았다면 상대방은 행동을 하기 전에 자신의 줄을 처리합니다. (예시 그림 6을 참조하세요. 흰색은 화살표 방향으로 말을 이동시켰습니다. 흰색은 먼저 자신의 줄을 처리하고 검은색 말 1개를 포획해야 합니다. 두 줄의 교차점에 있던 말이 더미면 보드에 남겨둘 수 있지만, 당연히 제거할 것입니다. 그렇지 않으면 검은색이 흰색 말 2개를 포획하게 됩니다. 흰색이 더미를 제거한 후, 검은색은 이제 검은색 말 4개로 된 자신의 줄을 처리해야 합니다.)

F 기프 말

1. 기프 말은 기프 게임에서 사용하는 일반 말과 동일하지만, 기프 매트릭스에서는 단일 말로만 사용합니다.
2. 각자 3개의 기프 말을 가지고 시작합니다. 이 말들은 플레이어의 기프, 즉 그들의 "가능성"을 나타냅니다. 따라서, 보드에도 기프 말이 없고, 예비로 가진 것도 없으면 플레이어의 모든 가능성을 잃은 것이며, 게임에서 패배했음을 의미합니다.
3. 기프 말을 게임에 투입하는 방법은 일반적인 행동과 같습니다. 검은 점에 놓고, 교차점으로 밀어 넣습니다.
4. 기프 말이 제거해야 하는 줄의 일부일 경우, 보드에 남겨둘 수 없습니다. 단일 말이기 때문에 반드시 제거해야 합니다. 자기 색상의 기프 말은 자신의 예비 말로 돌아오고, 상대방의 기프 말은 포획합니다.
5. 기프 말은 예비 말로 남겨둘 수 없습니다. 자신의 기프 말을 하나 이상 회수한 경우, 회수한 기프 말(들)은 반드시 자신의 다음 행동에 사용해야 합니다. 이는 차례마다 해야 하는 것, 즉, 더미를 게임에 추가하거나, 보드에 있는 포텐셜로 행동하는 것 대신에 기프 말을 사용해야 한다는 뜻입니다.
6. 자신의 기프 말을 하나 이상 제거할 때, 해당 말들을 예비 말과 섞으면 안 됩니다. 제거한 말들을 게임 보드의 본인 쪽 육각형 칸에 놓아서, 먼저 사용해야 하는 말임을 표시합니다.

G 포텐셜의 기본적인 사용법

이어지는 설명은 5가지 종류의 포텐셜에 관한 규칙입니다.

1. 포텐셜 말 하나는 게임에 단일 말로 투입할 수 없으며, 항상 같은 종류의 포텐셜 말 2개로 된 하나의 더미로 투입해야 합니다.
2. 포텐셜로 행동을 할 때, 게임에 참여한 포텐셜 말 2개로 된 더미의 위쪽 말만 움직일 수 있습니다. 더미에서 상단 포텐셜을 가져와서, 해당 말의 특수 능력에 따라 행동합니다.
3. 포텐셜로 행동을 할 때, 그 말이 있던 포텐셜 더미는 2개의 단일 말로 쪼개집니다. 양쪽 포텐셜 말은 모두 사용한 것으로 간주합니다. 상단 말은 실제로 움직였고, 하단 말은 상단 말을 운반하던 것이기 때문

입니다. 단일 포텐셜 말은 특별한 능력이 없습니다. 이 말로 행동할 수 없으며, 이 말이 제거해야 하는 완성된 줄의 일부일 때, 보드나 다른 말의 위에 남겨둘 수 없습니다.

4. 포텐셜로 행동을 할 때, 검은 점 위에서 행동을 멈출 수 없습니다. 반드시 게임 영역 내에 있어야 합니다.
5. 포텐셜로 행동한 결과는 포텐셜 더미 하나를 예비 말들에서 가져와서 사용하는 것과 정확히 같습니다. 포텐셜로 행동을 해서 말을 포획할 수 있습니다.
6. 자신의 예비 말 중에 있는 단일 포텐셜 말은 당장 사용할 수 없습니다. 같은 종류의 두 번째 포텐셜 말을 회수하면, 두 개의 말을 하나의 새로운 더미로 만들어 다시 게임에 투입할 수 있습니다.
7. 예비 말 중에 더미가 없지만, 게임 보드에는 사용할 수 있는 포텐셜 더미가 하나 이상 있을 수 있습니다. 이때는 게임을 계속할 수 있습니다.

참고: 기프 매트릭스와 기프 포텐셜의 가장 큰 차이점은 제거한 포텐셜을 다루는 방식입니다. 기프 매트릭스에서는 제거한 포텐셜이 예비 말로 돌아가지만, 기프에서는 허용되지 않습니다.

H 포텐셜의 특수능력 사용법

탐스크, 제르츠, 인쉬 포텐셜은 기프 매트릭스, 그리고 기프 포텐셜과 같은 방식으로 사용합니다. 드본 포텐셜도 대체로 비슷합니다. 핀트 포텐셜만 부각되는데, 이것은 기프 매트릭스가 일반 기프 말로만 플레이하기 때문입니다. (기프에서는 기프 말 두 개가 연결되어 사용합니다.)

H.1 탐스크 포텐셜

탐스크 포텐셜은 다른 포텐셜들과 다릅니다. 이것을 사용하려면 먼저 조건을 충족해야 합니다. 또한, 그 자체로 별도의 행동을 할 수 없습니다.

1. 탐스크 더미(탐스크 포텐셜 말 2개로 구성된 더미 하나)를 게임 보드 중앙의 교차점, 즉, E5에 밀어 넣는 데 성공하면, 상단 말을 다시 사용할 수 있습니다. 따라서, 탐스크 포텐셜의 특수 능력은 추가 행동입니다. 중앙 교차점으로 밀어 넣는 바로 그 차례에 추가 행동을 사용해야 합니다. 그렇지 않으면 해당 능력은 사라집니다.

- 추가 행동을 하려면, 해당 더미의 상단 말을 가져와서 단일 말로 게임에 다시 투입합니다. 즉, 검은 점에 놓았다가 교차점으로 밀어 넣습니다.
 - 자신의 탐스크 더미 하나를 상대방이 중앙 교차점으로 이동시킨 경우에도 추가 행동을 할 수 있습니다. 그러나, 이 경우에는 자신의 일반 행동을 하기 전에 추가 행동을 먼저 해야 합니다.
- 참고:** 자신의 차례를 진행하기 전에, **상대방이 차례를 완료**해야 합니다. 하나 이상의 줄이 제거되면, **먼저 해당 줄을 처리한 다음에 자신의 추가 행동**을 할 수 있습니다.
- 일반 행동 전이나 후, 언제 추가 행동을 하든 일반 행동과 추가 행동은 한 번의 차례로 간주합니다. 두 번의 행동 중간에 말들의 위치는 "임시" 상황으로 봅니다. 따라서, 일반 행동과 추가 행동 사이에 어떠한 말도 제거되거나 포획될 수 없습니다. 같은 차례에 두 번째나 세 번째 탐스크 더미를 중앙 교차점에 밀어 넣는 경우도 마찬가지입니다.

참고: 기프 포텐셜과 달리, 드본 포텐셜은 (일반) 기프 말 위로 점프할 수 없습니다.

- 서로의 드본 포텐셜 위로 점프할 수 있기 때문에, 여러 개의 포텐셜들이 서로 쌓일 수 있는데, 항상 색상이 번갈아 가며 쌓이게 됩니다. 같은 색상, 종류의 포텐셜 2개로 된 더미와 달리, 여러 드본 말로 된 더미는 그 자체를 전체로 간주하지 않습니다. 그러한 더미가 완성된 줄의 일부면, (사용된 포텐셜은 단일 말로 보고,) 맨 위의 말만 제거합니다.
- 어떤 말 위로 드본 포텐셜이 점프하면, 그 말은 위에 있는 말이 있는 동안 효과가 사라집니다. 상단 말 색상의 플레이어가 해당 교차점을 점유합니다. 자신이나 상대방이 상단 말을 제거해야 할 때, 아래에 있던 말이 풀려나서 다시 게임에 돌아옵니다.
- 특별한 경우:** 드본 포텐셜 말 하나를 제거하면서 새로운 4개짜리 줄을 만드는 경우가 있습니다. 자신의 드본 포텐셜 위에 있는 상대방의 드본 포텐셜 말을 포획하면 자신의 색상 줄이 새로 생길 수 있습니다(즉, 아래에 있던 자신의 말이 풀려나서 줄을 완성하는 네 번째 말이 된 것입니다). 마찬가지로, 상대의 드본 말 위에 있던 자신의 드본 말을 제거하면서, 상대방의 4개짜리 줄이 만들어질 수 있습니다. 이러한 상황을 처리하는 주요 원칙은 자신의 차례에 제거해야 하는 줄이 있는 동안은 자신의 차례가 끝나지 않는다는 것입니다. 줄은 한 번에 하나씩 제거해야 하며, 보드에 자신의 색상 줄이 없을 때 차례가 끝납니다. 그런 다음, 상대방의 차례가 됩니다. 보드에 상대방 색상의 줄이 있는 경우, 행동 전에 줄을 먼저 제거해야 합니다.

H.2. 제르츠 포텐셜



- 제르츠 포텐셜은 다른 말들을 뛰어넘는 능력이 있습니다.
- 제르츠 더미의 상단 말을 가져와서 하나 이상의 말들을 뛰어넘는 데 사용합니다. 자신의 말이나 상대방의 말 모두 뛰어넘을 수 있습니다.
- 제르츠 포텐셜은 적어도 말 하나는 뛰어넘어야 합니다. 하나보다 많은 말을 뛰어넘는 경우, 그 말들은 모두 같은 직선에 있어야 합니다.
- 제르츠 포텐셜은 항상 점프한 방향에 있는 교차점 중, 처음으로 빈 곳에서 뛰어넘기를 마쳐야 합니다. 빈 교차점을 뛰어넘을 수 없습니다.

H.3. 드본 포텐셜



- 드본 포텐셜은 **상대방 색상의 드본 포텐셜 위로만** 점프할 수 있습니다. 점프의 대상이 되는 상대 드본 포텐셜은 드본 포텐셜 더미, 보드에 있는 단일 드본 포텐셜, 드본 포텐셜 더미 위로 점프한 드본 포텐셜일 수 있습니다. 포텐셜 말은 인접한 교차점에 있는, 또는 빈 교차점(들)을 직선으로 뛰어넘어 닿을 수 있는 말로 점프할 수 있습니다. 다시 말하면, 다른 말을 뛰어넘을 수는 없습니다.

H.4. 인쉬 포텐셜



- 인쉬 포텐셜은 보드의 선을 따라 이동하는 능력이 있습니다. 인쉬 포텐셜은 인접한 빈 교차점이나, 다른 말들을 뛰어넘지 않고 닿을 수 있는 직선상의 빈 교차점으로 이동할 수 있습니다.

H.5. 핀트 포텐셜



핀트 포텐셜은 드본 포텐셜과 같은 방식으로 사용하며, 상대방의 핀트 포텐셜로만 점프할 수 있습니다. 따라서, 기능은 같지만 각 포텐셜은 같은 종류의 포텐셜만 점프 대상이 됩니다.

I 게임 종료

게임에서 승리하는 방법은 두 가지가 있습니다.

1. 상대방의 기프 말 3개를 모두 포획합니다.
2. 상대방이 할 수 있는 행동이 없도록 만듭니다. (상대방이 예비 말도 없고, 보드에 사용할 수 있는 포텐셜도 남아있지 않으면 상대방은 게임을 지속할 수 없습니다.)

위의 두 가지 목표 중 하나를 먼저 달성한 플레이어가 게임에서 승리합니다.

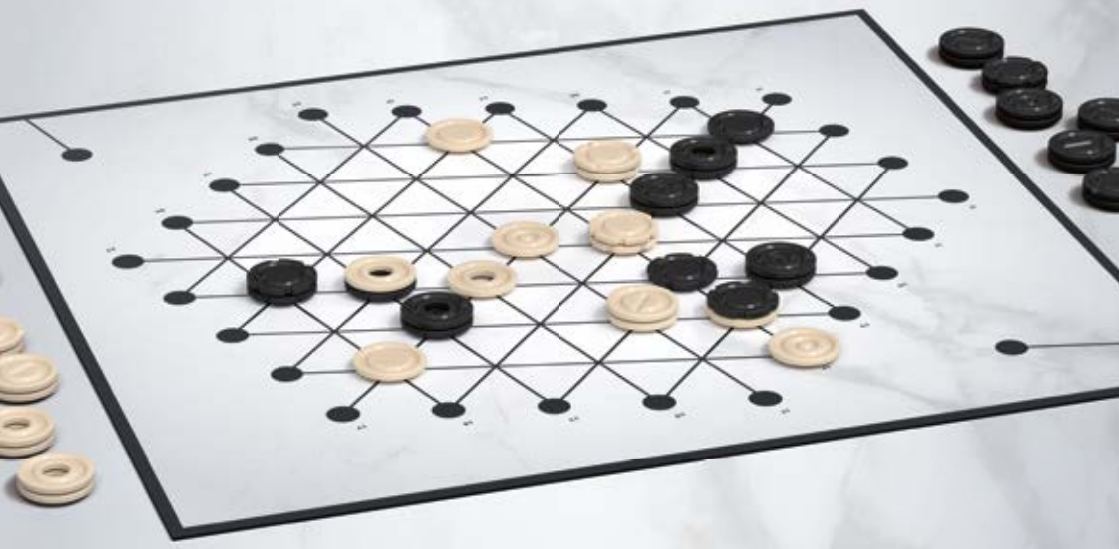
참고: 두 플레이어가 연속된 두 차례 동안 모두 행동을 못 하는 경우, 마지막 행동을 한 사람이 승리합니다. 그 사람이 먼저 상대를 행동하지 못하게 만들었기 때문입니다.

J 알아두면 좋은 것

1. 기프 매트릭스는 대체로 기프와 기프 포텐셜의 규칙을 따르지만, 단순한 변형 이상의 게임입니다. 기프 포텐셜은 주로 일반 기프 말을 사용하며, 포텐셜로는 한 층이 더 있는 기프를 플레이하는 것처럼 추가 가능성을 더한 것입니다. 기프 매트릭스는 포텐셜을 사용하는 것이 게임의 핵심입니다. 게다가, 매트릭스에서의 포텐셜들은 예비 말로 다시 돌아올 수 있습니다. 이것은 기프 포텐셜에서는 허용되지 않습니다. 이 규칙 차이가 각 게임에 매우 구체적이고 특징적인 역동성을 부여합니다.
2. 기프 매트릭스는 보정된 기프 게임 보드에서 플레이 합니다. 교차점 3개가 늘었을 뿐이지만, 패턴이 비대칭이 되면서 초반에 놓는 수가 다양해지고, 포텐셜을 쓸 수 있는 공간이 넓어졌습니다. 넓어진 패턴에는 교차점 7개짜리 선이 더 많기 때문에, 게임을 더욱 열려있게 할 뿐 아니라, 동시에 여러 개를 포획할 가능성을 높입니다. 물론, 기본 기프 게임 보드에서도 충분히 기프 매트릭스를 플레이할 수 있습니다. 그렇지만 그 느낌은 상당히 다를 것입니다. 기본 기프 보드에서의 게임은 더 촘촘하고 더 오래 걸릴 수 있지만, 그것이 게임을 더 쉽게 만들지는 않습니다.
3. 서문에서 언급했듯이, 아무리 시간을 들여서 다음 수를 생각하더라도, 다른 어떤 기프 프로젝트 게임

- 을 할 때보다 불확실한 상황에 빠졌다는 기분을 지을 수 없을 것입니다. 일단 수를 두고, 무슨 일이 일어나는지 보세요! 여기에서 2인 추상 전략 게임의 묘미가 드러나고, 이 게임에서는 더욱 그럴 것입니다. 잘 둔 수와 잘못 둔 수 모두 매력적입니다. 여러분이 이 사실을 받아들인다면, 매트릭스는 여러분에게 넘치는 놀라움을 오랫동안 선사할 것입니다.
4. 게임을 익힐 때 어려운 것 중 하나는 어떤 포텐셜을 투입할지 선택하는 것입니다. 특히 첫 게임에서는 더욱 그렇습니다. 어떤 상황에서 어떤 포텐셜이 강력할지 아직 잘 모르고, 잘못된 포텐셜을 골랐다고 자책할 수도 있습니다. 그래도 괜찮습니다. 뒤돌아보지 말고, 게임 보드에 있는 것으로 운영해 보세요. 상대를 위협할 수 있는 위치로 포텐셜을 움직일 수 있으니, 게임에 투입하는 시점부터 위협적으로 만들 필요는 없습니다.
 5. 포텐셜이 모두 동등하게 강력하지는 않지만, 동등하게 위협적일 수 있습니다. 이들을 단순히 특수 능력 보관함이라고 생각하지 말고, 우선 교차점을 차지할 수 있는 말이라고 생각하세요. 자신의 차례를 지속할 수 있으려면 말을 회수해야 하기 때문에, 포텐셜은 다양한 감정도 불구하고, 그 순환의 일부일 뿐입니다.
 6. 포텐셜의 효과적인 사용에 너무 얽매이지 마세요. 원하는 만큼 자주 사용할 수 없다고 느끼더라도, 포텐셜이 게임 보드에 있는 한, 상대방이 고려해야 할 "잠재적" 위협을 형성합니다. 따라서, 포텐셜은 언제나 게임 흐름에 영향을 미칠 것입니다.
 7. 결론적으로 말하면, 오는 것이 있으면 가는 것이 있습니다! 피할 수 없을 때는 말을 잃는 것도 받아들여야 합니다. 불가피한 것을 모면하려 귀중한 수를 낭비하는 대신, 반격을 모색하세요. 상대방이 내 말을 포획할 때는 상대방도 자신의 말을 제거해야 합니다. 여기에서 반격의 기회가 자주 열립니다. 특히 상대가 기프 말을 제거해야 할 때는 그다음 수에 포텐셜을 쓸 수 없기 때문입니다.

기 프 매 트 릿 스



DiceTree Games
 경기도 고양시 일산동구 호수로646-30,
 806호 (10401) T. 031-813-9233
www.dicetreegames.com



Author: Kris Burm
3D: Andreas Resch
Design: Kris Burm, HUCH!

© 2024 HUCH!
Editor: Jens Bischoff
www.hutter-trade.com

Hutter Trade GmbH | Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg | GERMANY

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. **Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard. **¡Advertencias!** No conviene para niños menores de tres años. Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. **Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. 3세 이하의 어린이 사용 금지 이 제품에 포함된 작은 구성품을 삼키면 질식의 위험이 있으니, 어린이의 손에 닿지 않는 곳에 보관하세요.

