

G I P F  
*project*

G I P F  
T A M S K  
Z È R T Z  
D V O N N

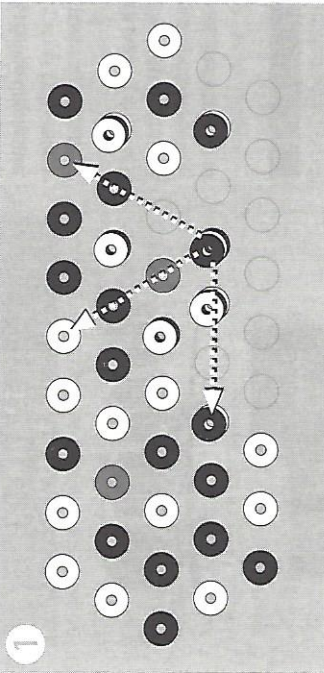
D V O N N<sup>®</sup>



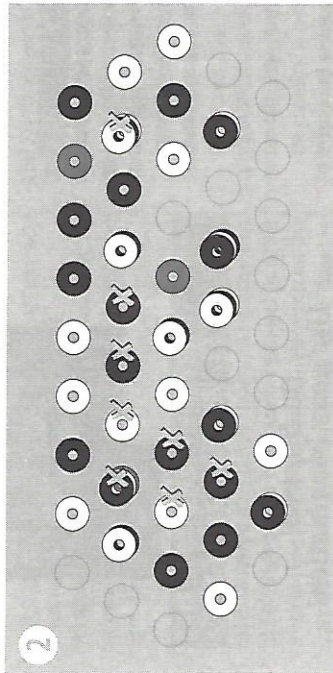
Project GIPF website: <http://www.gipf.com>  
E-mail: [donco@gipf.com](mailto:donco@gipf.com)

© & © 2001, Kris Burm. 2018 Antwerp, Belgium  
All rights reserved.  
(P) 2001 Don & Co NV, 2018 Antwerp, Belgium

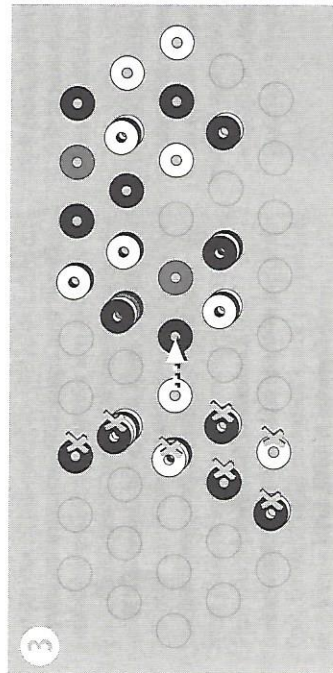
G I P F  
*project*



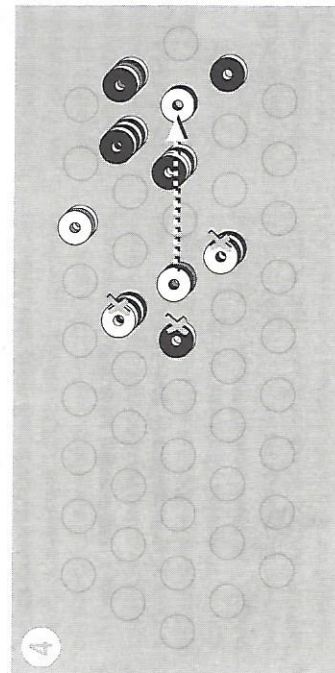
**Abbildung 1:** Der markierte Stapel kann drei Felder weit in die Richtung der Pfeile gezogen werden.



**Abbildung 2:** Die Spielsteine und Stapel mit dem "x" sind von sechs Steinen umgeben und können nicht bewegt werden.



**Abbildung 3:** Wenn Weiß mit dem markierten Stein zieht, sind die linken Steine und Stapel alle nicht mehr in Verbindung mit einem DVONN-Stein. Sie werden aus dem Spiel genommen.



**Abbildung 4:** Spielsituation am Spielende. Weiß ist am Zug. Weiß kann nur noch mit einem Stapel ziehen. Weil er ziehen muss, so lange er kann, muss er diesen Stapel bewegen, wodurch alle markierten Stapel verloren sind!

# DVONN

## Lass dich nicht isolieren!

Das vierte Spiel im Project GIFE. Für 2 Spieler.

*Türme Stapel auf, kontrolliere die Spielsteine deines Gegners und verlier nie den Kontakt mit den roten DVONN-Steinen! Achten Sie auf, das was ihr Gegner tut – aber verlieren sie nicht ihre eigenen Möglichkeiten aus den Augen! Wenn Sie es nicht tun? Nun, Sie werden schließlich zu Zügen gezwungen sein, die Sie wirklich nicht machen wollen... und, dann, passieren merkwürdige Dinge.*

### A INHALT

- 23 weiße Spielsteine
- 23 schwarze Spielsteine
- 3 rote DVONN-Steine
- 1 Spielplan
- 1 Spielregel.

### B ZIEL DES SPIELS

Kontrollieren Sie so viele Steine wie möglich, indem Sie sie aufeinander stapeln und versuchen Sie Ihre Stapel mit den DVONN-Steinen verbunden zu halten. Wer die meisten Spielsteine kontrolliert, wenn kein Zug mehr möglich ist, gewinnt das Spiel.

### C SPIELVORBEREITUNG

1. Es wird vereinbart, wer anfängt. Der Startspieler bekommt 2 DVONN-Steine und die 23 weißen Spielsteine; der andere Spieler bekommt 1 DVONN-Stein und die 23 schwarzen Spielsteine.
2. Der Spielplan wird horizontal zwischen die Spieler platziert (so dass jeder Spieler 9 Felder auf seiner Seite hat).



DVONN lässt sich leichter spielen, wenn die „hohle“ Seite der Spielsteine nach oben zeigt.

## D PHASE 1: SETZEN DER SPIELSTEINE

1. Das Spiel beginnt mit einem leeren Spielplan. Abwechselnd setzen die Spieler je einen Spielstein auf den Spielplan. Die Spieler müssen mit den roten DVONN-Steinen beginnen, erst dann können die eigenen Steine aufs Brett gebracht werden:

- Weiß: erster DVONN-Stein
- Schwarz: zweiter DVONN-Stein
- Weiß: dritter DVONN-Stein
- Schwarz: erster schwarzer Stein
- Weiß: erster weißer Stein
- Schwarz: zweiter schwarzer Stein
- Etc.

2. Ein Spielstein kann auf jedes beliebige freie Spielfeld eingesetzt werden.  
3. Wenn alle Spielsteine eingesetzt sind, werden alle Spielfelder besetzt sein. Das ist das Ende der ersten Phase.

## E PHASE 2: ZIEHEN DER SPIELSTEINE

1. **WICHTIG!** Der Spieler, der in Phase 1 begonnen hat, **beginnt auch Phase 2!** Mit anderen Worten: Nachdem Weiß den letzten Spielstein gesetzt hat, ist er direkt noch mal dran. (Schwarz setzt in Phase 1 als Erster einen **eigenen** Spielstein, nun ist es Weiß, der zuerst einen Zug machen darf.)

2. Wer am Zug ist, muss jeweils einen Spielstein oder einen Stapel bewegen. Ein einzelner Spielstein kann in jede beliebige Richtung ein Feld weit gezogen werden, aber nur wenn das Ziel-Feld noch besetzt ist (d.h. oben auf einen anderen Spielstein oder Stapel **beliebiger Farbe**).

3. Die Spieler dürfen nur mit Steinen der eigenen Farbe ziehen. Wenn zwei oder mehr Steine übereinander gestapelt worden sind, kontrolliert die oberste Spielsteinfarbe den Stapel.

4. Ein Stapel bewegt sich immer als Ganzes und zwar so viele Felder wie Spielsteine im Stapel sind, egal welche Farbe sie haben. Ein Stapel mit 3 Spielsteinen bewegt sich also 3 Felder weit. Ein Stapel bewegt sich genau wie ein einzelner Spielstein in jede Richtung. Er darf innerhalb eines Zuges **nicht die Richtung wechseln**.

5. Ein Zug darf nicht auf einem leeren Feld enden. Sehr wohl darf der Zug aber über ein oder mehrere leere Felder hinweg führen. Beim

Ausführen des Zuges muss jedes Feld gezählt werden, egal ob es leer oder besetzt ist. **(Siehe Abbildung 1)**

6. **WICHTIG!** Ein Spielstein oder Stapel, der auf allen sechs Seiten von anderen Steinen umgeben ist, **kann nicht bewegt werden**. Am Beginn des Spiels können daher zunächst nur die Steine am Spielplanrand gezogen werden. Die Spielsteine in der Mitte des Plans bleiben so lange blockiert bis sie nicht mehr rundherum von anderen umgeben sind. **(Siehe Abbildung 2)**

7. Ein einzelner DVONN-Stein darf nicht bewegt werden, aber ein Spielstein oder ein Stapel kann auf den Stein ziehen. Ist ein DVONN-Stein Teil eines Stapels, kann der Stapel gezogen werden – aber, wie oben beschrieben, nur von dem Spieler, dessen Spielfarbe zuoberst liegt.

8. Passen ist nicht erlaubt, es sei denn man kann keinen Zug mehr machen.

## F. SPIELSTEINE VERLIEREN

1. Spielsteine und Stapel müssen irgendwie mit mindestens einem DVONN-Stein immer in Kontakt sein, um im Spiel zu bleiben. "In Kontakt" bedeutet, es muss immer eine Verbindung zu einem DVONN-Stein bestehen, direkt oder indirekt über eine Kette von Steinen. Jeder Spielstein oder Stapel, der den Kontakt verliert, muss **sofort** vom Spielplan genommen werden. Es kann durchaus passieren, dass in Folge eines einzigen Zuges mehrere Steine vom Brett genommen werden müssen. **(Siehe Abbildung 3)**

2. Alle Steine, die entfernt werden müssen, sind für immer aus dem Spiel. Es macht keinen Unterschied, wer den Zug macht, durch den die Steine oder Stapel isoliert werden. (Besonders am Ende des Spieles können Situationen auftreten, bei denen Sie gezwungen sein werden, eigene Steine zu isolieren – seien Sie auf der Hut! **(Siehe Abbildung 4)**)

3. Alle DVONN-Steine bleiben bis zum Ende des Spiels auf dem Feld. Sie können nicht isoliert werden; schließlich sind sie immer mit sich selbst verbunden!

## G SPIELEND

1. Die Spieler müssen ziehen, so lange sie können. Wenn ein Spieler nicht mehr ziehen kann, ist der andere gezwungen alleine weiter zu spielen, bis auch er unfähig ist. Kommt es unwahrscheinlicher Weise zu der Situation, dass

ein Spieler wieder ziehen kann, obwohl er zuvor unfähig war, muss er ziehen. (Das kann eintreten, wenn ein oder mehrere Spielsteine des Spielers blockiert, also von 6 anderen umgeben sind.)

2. Das Spiel ist zu Ende, wenn der letzte Zug gemacht werden konnte. Beide Spieler türmen nun die Stapel, die sie kontrollieren, übereinander. Der Spieler mit dem höheren Stapel gewinnt das Spiel – ungeachtet der Farbe der Steine in seinem Stapel.

3. Haben beide Spieler gleich viele Steine, endet das Spiel unentschieden.

**Beachte:** wenn die Stapel etwa gleichhoch scheinen oder nur um einen Stein differieren, zählen Sie besser nach, um sicher zu gehen. Aus Produktionsgründen kann die Spielsteinhöhe leicht unterschiedlich sein.

## H STRATEGISCHE HINWEISE

1. Phase 1: Eigene Spielsteine sollten möglichst am Rand und in der Nähe der DVONN-Steine eingesetzt werden. Achten Sie darauf, nicht zu viele Steine nah bei einander zu platzieren.

2. Phase 2: Wenn Sie einen Zug machen, versuchen Sie immer, einen gegnerischen Stein zu neutralisieren, indem Sie einen Ihrer Steine auf einen gegnerischen Stein setzen. Mit einem neutralisierten Spielstein verhält sich, als wenn man ihn geschlagen hätte (er bleibt zwar im Spiel, ist jedoch für den Gegner ein Stein weniger, mit dem er ziehen kann).

3. Versuchen Sie so viele ihrer Steine wie möglich mobil zu halten. Denken Sie daran, dass es schwieriger wird Stapel zu bewegen, je höher die Stapel sind.

4. Seien Sie auf der Hut, wenn Ihr Gegner einen DVONN-Stein kontrolliert. Mit einem Zug, kann er vielleicht viele Ihrer Steine aus dem Spiel befördern. Versuchen Sie, diesen Stapel bewegungsunfähig zu machen, indem Sie ihn wachsend lassen.

5. Die letzten Spielzüge sind sehr wichtig. Sehr häufig wird der Spieler gewinnen, der gegen Ende die meisten mobilen Spielsteine besitzt. Versuchen Sie also im Spiel zu bleiben und zwingen Sie Ihren Gegner als Erster zu passen.

## Viel Spaß!



## Lassen Sie sich überraschen! Lassen Sie sich begeistern!

Möchten Sie GIPF mit Potentialien spielen  
und das Spiel so noch spannender machen?

Oder möchten Sie lieber alle Spiele des  
Project GIPF kombinieren? Oder wie wäre es,  
wenn Sie ZÉRTZ auf einem größeren

Spielplan spielen könnten?

Entdecken Sie die Möglichkeiten  
mit den GIPF Sets!

### Infarkt GIPF Set 1:

6 weiße und 6 schwarze TAMSK Potentiale

### Infarkt GIPF Set 2:

6 weiße und 6 schwarze ZÉRTZ-Potentiale

6 weiße und 6 schwarze DVONN-Potentiale

12 ZÉRTZ-Ringe

### Weitere Infos unter:

<http://www.gipf.com>

E-mail: [donco@gipf.com](mailto:donco@gipf.com)

Don & Co NV

Van Der Nestlei 7, bus 6

2018 Antwerpen, Belgium