

L Y N G K



Kris Burm

G I P F  
project

& friends  
HUCH!  
HUCH!

## Bir birleşimin ürünü...

*Son söz: GIPF projesinin yedinci oyunu. 2 oyuncu için.*

*GIPF projesi başlarken 6  
oyundan oluşması planmış  
olsa da yedinci oyun olan  
LYNGK, projenin bir sentezi  
olarak ortaya çıktı.  
GIPF kendisi projenin  
merkez üssü iken, LYNGK  
şemsiye oyunudur. LYNGK,  
serinin her bir oyununu  
karakterize eden elementlerin  
ve mekaniklerin  
uygulanmasıyla 6 oyunu bir  
araya getiriyor.*

### A İÇİNDEKİLER

- 1 oyun alanı
- 3 beyaz benekli taş (ref. GIPF)
- 9 fildişi taş (ref. TZAAR)
- 9 mavi taş (ref. ZËRTZ)
- 9 kırmızı taş (ref. DVONN)
- 9 yeşil taş (ref. PÜNCT)
- 9 siyah taş(ref. YINSH)
- 1 bez torba
- Kurallar kitapçığı

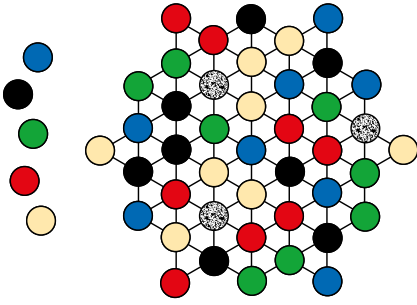
### B OYUNUN AMACI

LYNGK, her biri GIPF projesinin bir oyununu temsil eden 6 farklı renkte taşlarla oynanır. Aslında, sadece 5 aktif renk vardır, 6. renk için (beyaz benekli, “beyaz” denir) kendi başına bir renk değildir; diğer 5 renkten herhangi biri olarak kullanılabilir. Başlangıçta, diğer 5 renkteki tüm taşlar, her iki oyuncuya ait oldukları için nötrdür. Oyun sırasında, her oyuncu 2 renk seçmelidir - bu andan sonra rakibin artık bu renkler ile oynayamayacağı anlamına gelir. Amaç 5 farklı renkten oluşan 5’li yığınlar oluşturmaktır. Zafer, oyunun sonunda en fazla 5’li yığını olan oyuncuya aittir.

### C HAZIRLIK

- 1/ Her renkten 8 taş ve 3 beyaz taşı oyun alanına rastgele yerleştirin, böylece her nokta (yani çizgilerin kesiştiği yer) kapatılmış olur.
- 2/ Kalan taşları (1 fildişi, 1 mavi, 1 kırmızı, 1 siyah ve 1 yeşil) oyun alanının yanına dizin (Bknz. Şekil 1).
- 3/ Oyuna kimin başlayacağını belirlemek için kura çekin.

#### B Oyuncusu



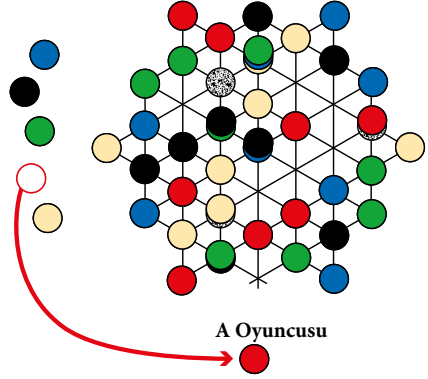
#### A Oyuncusu

**Şekil 1:** Oyunun başında 5 nötr rengi temsil eden 5 taş ile rastgele başlangıç pozisyonu. Oyuncular hangi renkle oynayacağını bilmediğinden başlangıç pozisyonu asla hiçbir oyuncu için avantajlı olamaz.

**Not:** oyun alanının yanındaki 5 taş sadece aldığınız rengi belirtir. Oyuna dahil edilmez.

- 4/ Oyuncular oyunun herhangi bir bölümünde sadece sıra kendilerindeyken ve hamle yapmadan önce renk seçebilirler. Renk seçmek için oyuna dahil edilmeyen taşlardan seçtiği renkte olanı alıp kendi önüne koymalıdır. (Bknz. şekil 2)

#### B Oyuncusu



#### A Oyuncusu

**Şekil 2:** A oyuncusu kırmızıyı seçer. Seçimini hareketinden önce yapar. Bir taşı veya yığını hareket ettirdiği anda oyun sırası diğer oyuncuya geçer. Rakip istediği takdirde renk seçimi yapabilir (hamlesini yapmadan önce).

### D JOKER TAŞLAR, NÖTR TAŞLAR

1/ 3 beyaz taşlar joker olarak düşünülmelidir, yani 5 aktif renkten herhangi birini temsil etme potansiyeli vardır. Bu joker parçaları pasiftir. Oynamak için kullanılamazlar; Sadece bir yığının parçası olarak oynanabilirler.

2/ Oyunun başlangıcında, tüm taşlar nötrdür. Oyuncuların hiçbirine ait değildir, yani her iki oyuncu da hamle yapmak için pasif jokerleri kullanabilir.

3/ Oyun sırasında, her oyuncu 2 renk seçebilir. Bir oyuncu tarafından bir renk seçildiği anda, o rengin taşları artık nötr değildir. Bu andan sonra, sadece o rengi seçen oyuncu bu taşlar ile oynayabilir.

- 5/ Bir oyuncu bir seferde sadece bir renk seçebilir. Yani, tek bir turda 2 renk seçmek mümkün değildir.
- 6/ Her iki oyuncu da 2 renk aldıklarında, son (5.) renk nötr kalır. Her iki oyuncu da oyunun geri kalanı için nötr renkteki taşlarla oynamaya devam edebilir.

### E HAREKET

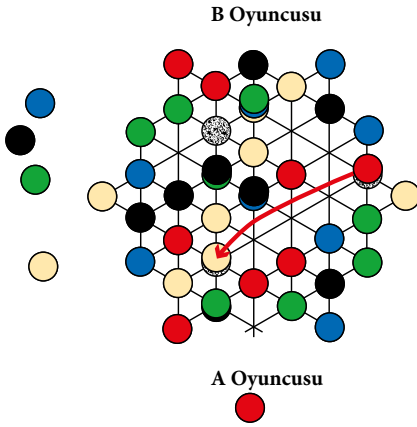
1/ Oyuncuların sırayla, her turda, bir taşı veya bir yığını hareket ettirmesi gerekir. Hamle yapmak için nötr bir rengi veya seçilen rengin herhangi bir taşı veya yığını seçebilirler.

2/ Bir yığını her zaman bir bütün olarak oynanmalıdır. Yığının üstündeki taş, yığının nötr olup olmadığını veya oyunculardan birine ait olup olmadığını belirler.

3/ Nötr veya seçilen bir renk ile olsun, bir hareket her zaman işgal edilmiş bir alanda, yani başka bir taşın ya da yığının üstünde bitmelidir. Bir hareket bitişik bir taşın veya yığının üzerinde bitebilir. Hareket yapılırken sadece boş noktalardan geçmeli ve düz bir çizgide ilerlemelisiniz. Taşların veya yığınların üzerinden atlamaya izin verilmez.

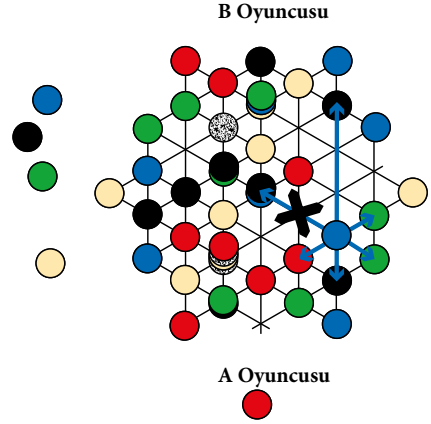
4/ Bir hamle yapmak için ekstra bir seçenek daha bulunmaktadır. **F. LYNGK-kurallar** bölümünde açıklanmıştır.

5/ Bir yığın en fazla 5 taşdan oluşabilir. Temel kural, bir yığının yalnızca farklı renkteki taşlardan oluşturulabilmesidir: Aynı rengin 2 (veya daha fazla) taşı asla aynı yığının taşı olamaz. Bununla birlikte, 2 veya hatta 3 beyaz taş aynı yığının parçası olabilir. Yukarıda belirtildiği gibi, beyaz bir taş jokerdir ve kendi başına bir renk değildir. Yığında olmayan herhangi bir renk taş olarak sayılır. (Bkz. şekil 3.)



**Şekil 3:** Oyuncu A, 1 adet kırmızı taş, 1 adet fildişi ve 2 adet joker taştan oluşan 4 adetlik bir yığın yapar. Joker taşlarını, yığında olmayan 2 renkten oluşan herhangi bir kombinasyon olarak kullanabilir: yeşil / mavi, mavi / siyah veya siyah / yeşil.

6/ Tek bir nötr taş (yani henüz seçilmemiş bir renk) sadece herhangi bir renkteki başka bir taş üzerine konulabilir. Başka bir deyişle, bir joker taşına, başka bir nötr renk taşına veya her iki oyuncu tarafından seçilen bir taş üzerine konulabilir. Tek bir nötr taş bir yığın üzerine konulamaz. (Bkz. şekil 4.)



**Şekil 4:** kırmızı taşlar ve yığınlar A oyuncusuna aittir.

Diğer 4 renk hala nötrdür. B oyuncusunun sırası geldiğinde herhangi bir nötr parçayı veya herhangi bir yığını oynayabilir. Örnek olarak, oklar mavi taş ile yapabileceği hareketleri gösterir. Taş, iki nedenden ötürü siyah yığma taşınamaz: (1) yığın zaten mavi bir taş içerir ve (2) yığın nötr taşın üstündedir.

7/ Üzerinde nötr taş olan bir yığın, herhangi bir tek taş veya en fazla aynı yükseklikte bir yığının üstüne konulabilir. Daha yüksek bir yığın üzerine konulamaz. Örneğin, üzerinde nötr bir taş bulunan 2 taşlı yığın, tek taşlı veya 2 taşlı yığına konulabilir, fakat 3 parça istiflenemez.

8/ Seçilen renge ait bir taş veya üzerinde seçilen renge ait taş bulunan bir yığın, başka herhangi bir taş veya yığına taşınabilir. (Elde edilen yığının 5 taştan fazla olmadığı ve tüm taşların farklı renklerde olduğu sürece).

9/ Bir oyuncu 5 parçalık bir yığını tamamladığında ve en üstteki taşın rengi seçtiği renkte olduğunda, yığını çıkarmalı ve oyun alanında kendi tarafına rakibinin görebileceği şekilde koymalıdır. Kaldırılmış bir yığın, oyunun sonunda bir puan olarak değerlendirilecektir.

10/ Bir oyuncu en üstte nötr bir renk ile 5'li yığını tamamladığında, yığın bir engel olarak oyun alanında kalır. Bu yığın, herhangi bir oyuncu için bir puan olarak sayılmaz.

11/ Oyuncunun olası bir hamlesi olmaması dışında pas geçmeye izin verilmez.

12/ Bir oyuncu artık bir hamle yapamazsa, diğer oyuncu oynamaya devam etmelidir. Pas geçen oyuncunun tekrar bir hamle yapma fırsatı yakalaması durumunda, oyuncu bunu yapmalıdır.

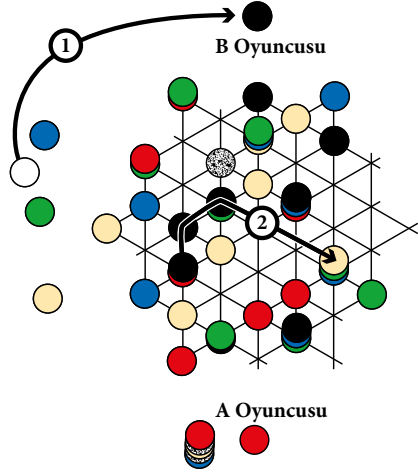
## F LYNGK-KURALLAR

Aşağıdaki metinde, LYNGK-kurallar her ikisi için aynı olduğundan, tek parça ve yığınlar “parçalar” olarak adlandırılır.

1/ LYNGK-kurallar sadece seçilen renkle oynatılırken uygulanabilir.

2/ Kural, seçilen renkteki taşların birbirine bağlandığını, ancak bunların yalnızca birbirlerine doğru hareket ettirilebilmeleri koşuluyla geçerlidir. Bir oyuncu, oyun alanı üzerindeki diğer parçalara doğru bağlantılar olarak, belirlenen renkteki taşları çift hamle hatta üç veya 4 hamle yapmak için kullanabilir. Bu şekilde, seçilen her bir renkteki taş, rakibin erişimi olmayan çoklu hareket ağı olarak görülebilir.

3/ Kuralı aşağıdaki gibi uygulayın: seçilen bir rengin taşını bu renkte başka bir taşa doğru oynayabilirsiniz, ancak bunun üzerine koyamazsınız; bunun yerine ulaşılan taşı LYNGK noktası olarak kullanırsınız, yani oradan ikinci bir hamle yapmalısınız. Böylece, ulaşılan taştan, hareketinizi bitişik bir taşa veya düz bir çizgide ulaşılabilen bir taşa doğru devam ettirmelisiniz. Renk (ler) buna izin verirse, hareket ettirdiğiniz taş bu taşın üstüne yerleştirilmelidir. Bununla birlikte, eğer bu ikinci taş yine aynı renkten oluşuyorsa, bu noktadan üçüncü bir hamle yapmalısınız, oynatılan taş konulabileceği bir taşa ulaşınca kadar bu şekilde devam eder.. (Bknz. şekil 5.)



**Şekil 5:** A oyuncusu, 5'li bir yığın öndedir, ancak B oyuncusu, yığın yapma imkanına sahiptir. Önce siyah rengi (1) alır, sonra üçlü bir hamle yapar (2) ve 5 taşa tamamlar. Böyle bir çoklu hareket yapmak için, tüm LYNGK puanları seçilen renkte olmalıdır. (Her iki oyuncunun şu ana kadar sadece bir renk aldığı unutmayın.)

4/ Joker taşını LYNGK-noktası olarak kullanamazsınız.

5/ Tek bir turda bir LYNGK noktasının birden fazla kez kullanılmasına izin verilmez.

**Not: Bir LYNGK noktası olarak bir yığın kullanıldığında, sadece üst taşın rengi önemlidir. Yığındaki diğer renkler önemli değildir.**

## G OYUNUN SONU

1/ Oyun, mümkün olan en son hamle tamamlandığında sona erer. Kazanan, 5 farklı renkte taşa en fazla yığına sahip olan oyuncudur.

2/ Beraberlik durumunda, kazanan, oyun alanında en fazla 4'lü yığına sahip oyuncudur. Eğer hala kimin kazanacağını belirlemezse, o zaman 3'lü yığınlar sayılır.

3/ Bu şekilde tek taşların sayısı eşitse, oyun berabere biter.

**İyi Eğlenceler!**