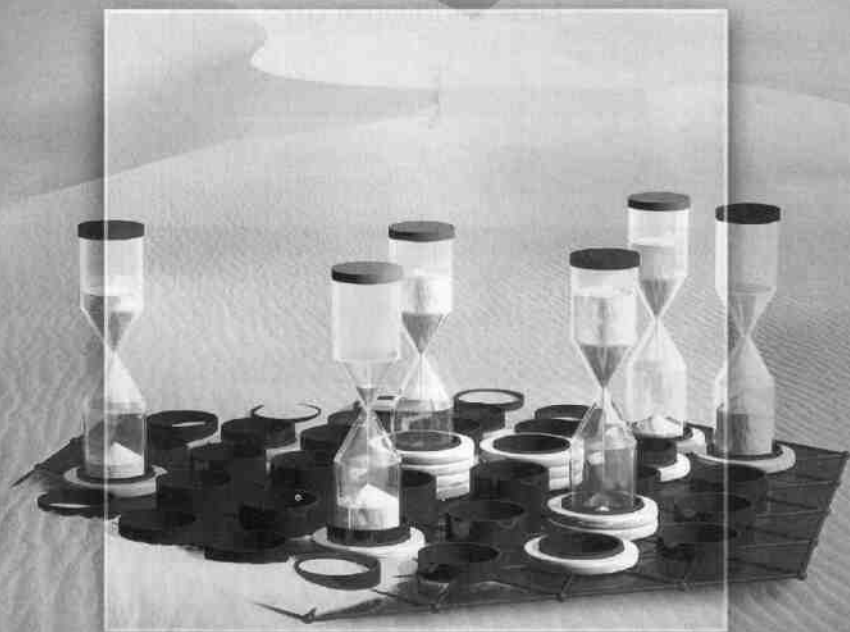


T A M S K[®]



G I P F
project



Ein Strategiespiel gegen die Uhr für 2 Spieler.

A ZUBEHÖR

- 1 Spielbrett
- 3 rote Sanduhren, 3 Minuten
- 3 schwarze Sanduhren, 3 Minuten
- 64 elfenbeinfarbene Ringe
- 2 Ringehalter, von denen jeder 32 Ringe aufnehmen kann
- 1 neutrale Sanduhr (15-Sekunden-Uhr)

B SPIELAUFBAU

1/Ausgangsposition:

Stellen Sie die roten und die schwarzen Sanduhren auf die sechs Eckfelder des Spielbretts, und zwar abwechselnd schwarz, rot, schwarz, rot, schwarz, rot. Jeder Spieler hat eine Farbe. Der obere Teil der Sanduhren muß vor Spielbeginn leer sein.

2/ Die Ringe:

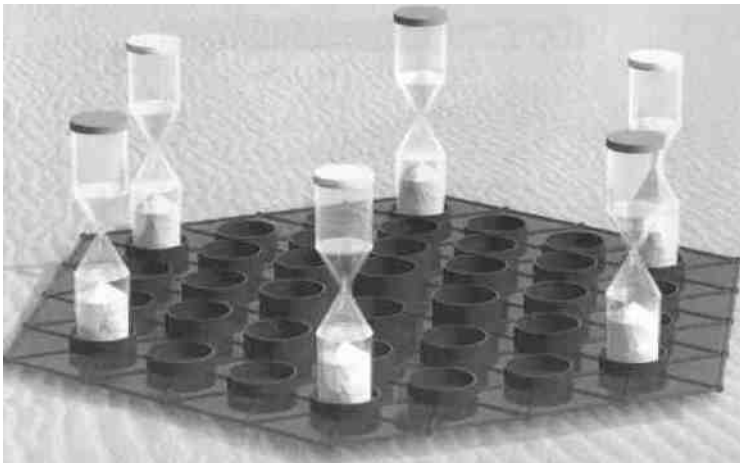
Nehmen Sie einen Ringehalter und füllen Sie ihn mit 32 Ringen.

C ZIEL

Sie und Ihr Gegenspieler beginnen das Spiel jeder mit 32 Ringen. Der Spieler, der bei Spielende die wenigsten Ringe übrig hat, gewinnt. (Dies gilt für alle 3 Schwierigkeitsgrade.)

D DAS SPIEL

ist nicht schwierig zu lernen. Da man jedoch ständig unter Zeitdruck steht, empfehlen wir Ihnen, sich in drei Stufen mit den Regeln vertraut zu machen.



SCHWIERIGKEITSGRAD 1

ohne Zeitdruck

Regeln, um das Versetzen der Sanduhren zu lernen, ohne sie umzudrehen. Verwenden Sie sie als normale Spielfiguren und nicht als Sanduhren.

1/ Spielbeginn:

Lösen Sie aus, wer mit den roten Sanduhren spielt. Rot beginnt. Dann abwechselnd die Sanduhren versetzen.

11 Ein Zug:

jedesmal, wenn Sie an der Reihe sind, müssen Sie eine Ihrer Sanduhren versetzen. Sie dürfen sie auf ein angrenzendes freies Feld versetzen.

31 Einen Ring ablegen:

Nachdem Sie eine Sanduhr versetzt haben, dürfen Sie einen Ring zum Einsatz bringen. Nehmen Sie **einen** Ring von Ihrem Ringehalter, stecken Sie ihn über die Sanduhr, die Sie versetzt haben, und lassen Sie ihn dann fallen. (Während des Rests des Spiels dient der Ring, den Sie abgelegt haben, als Hinweis dafür, daß das betreffende Feld vorher schon einmal besetzt war.)

Hinweis: Es ist nicht Pflicht, einen Ring zum Einsatz zu bringen. Da das Ziel des Spiels jedoch darin besteht, Ringe loszuwerden, sollten Sie es auch tun (oder besser gesagt, nicht vergessen). Sollten Sie aus irgendeinem Grund beschließen, keinen Ring zum Einsatz zu bringen, und Ihr Gegenspieler bemerkt dies, so darf er einen seiner Ringe dort ablegen, wo Sie dies nicht getan haben, und er darf dennoch seinen normalen Zug machen.

4/Die unterschiedlichen Felder:

Die Felder [Röhren] auf dem Spielbrett haben

unterschiedliche Höhen. Sobald die Ringe auf einem Feld bündig mit der Höhe der Röhre sind, darf das betreffende Feld während des Rests des Spiels nicht mehr besetzt werden.

- 18 Felder am Rand des Spielbretts dürfen nur 1 Ring aufnehmen.
- Die 12 Felder in der nächsten Reihe dürfen maximal 2 Ringe aufnehmen.
- Die 6 Felder in der inneren Reihe dürfen maximal 3 Ringe aufnehmen.
- Das Feld ganz in der Mitte darf 4 Ringe aufnehmen.

Hinweis: Sie dürfen Ihre Sanduhren nie auf ein Feld versetzen, das bereits seine maximale Anzahl von Ringen aufweist. Falls Sie es doch tun, haben Sie sofort verloren. Achten Sie also sorgfältig auf die Ringe auf dem Spielbrett.

5/Aussetzen:

Wenn Sie keine Ihrer Sanduhren versetzen können (weil alle drei durch die Sanduhren Ihres Gegenspielers und/oder Felder, die nicht mehr besetzt werden dürfen, blockiert sind), müssen Sie aussetzen. Sie müssen so lange aussetzen, bis Sie wieder ziehen können, oder bis das Spiel vorbei ist.

6/ Spielende:

Das Spiel ist vorbei, wenn keine Spielzüge mehr gemacht werden können. Der Spieler, der am wenigsten Ringe übrig hat, gewinnt. Meistens bedeutet dies, daß der Spieler, der zuerst aussetzen muß, weil er seine Sanduhren nicht mehr versetzen kann, verliert. Das Ziel besteht also darin, Ringe loszuwerden. Man könnte jedoch auch sagen, daß das Ziel darin besteht, als erster alle drei Sanduhren des Gegenspielers zu blockieren.

7/ Unentschieden:

Falls beide Spieler gleich viele Ringe übrig haben, endet das Spiel unentschieden.

SCHWIERIGKEITSGRAD 2

mit Zeitdruck

Dieser zweite Schwierigkeitsgrad wird gespielt, wie dies unter Schwierigkeitsgrad I beschrieben ist, allerdings mit zusätzlichen Regeln hinsichtlich der Sanduhren. Die 15-Sekunden-Sanduhr wird noch nicht ins Spiel einbezogen. Ziel dieser Version ist es, sich an den mit den Spielfiguren [d. h. den Sanduhren] verbundenen Zeitdruck zu gewöhnen und festzustellen, wie dieser Druck Ihre Strategie beeinflusst.

Hinweis: Schwierigkeitsgrad 1 ist ein Spiel für sich, Schwierigkeitsgrad 3 eben-falls. Schwierigkeitsgrad 2 ist eine Zwischenstufe. Spielen Sie ihn einfach einige Male als Einstieg in Schwierigkeitsgrad 3.

1/ Spielbeginn:

Die Ausgangsposition bleibt dieselbe.

2/ Die ersten drei Runden:

Sie und Ihr Gegenspieler müssen die ersten 3 Runden dazu verwenden, jede Ihrer 3 Sanduhren zu versetzen. Beim Versetzen muß die Sanduhr jeweils umgedreht werden. Wenn Sie und Ihr Gegenspieler jeweils 3 Spielzüge gemacht haben, laufen also alle 6 Sanduhren auf dem Spielbrett

3/ Ein Zug:

Sie müssen versuchen, Ihre Sanduhren am Lau-

fen zu erhalten. Jedesmal, wenn Sie eine Sanduhr auf ein freies angrenzendes Feld versetzen, muß sie umgedreht werden (und zwar während Sie sie versetzen). In anderen Worten; Bei jeder Spielrunde müssen Sie eine Ihrer Sanduhren umdrehen. Machen Sie Ihren Zug mit einer fließenden Bewegung, d. h. Sie dürfen die Sanduhr nicht waagrecht halten. Sie müssen die Sanduhr loslassen, sobald Sie sie versetzt haben, d. h. Sie dürfen Ihren Gegenspieler nicht daran hindern, seinen Spielzug zu beginnen, indem Sie Ihre Sanduhr noch festhalten. **(Siehe Punkt 5 unten: Zeitpunkt eines Zuges)**

4/ Einen Ring ablegen:

Nachdem Sie eine Sanduhr versetzt haben, sind Sie nicht mehr an der Reihe. Sie dürfen jedoch noch einen Ring zum Einsatz bringen. Sie müssen dies jedoch **sofort und ohne zu zögern** tun, nachdem Sie Ihren Zug gemacht haben. Falls Sie dies nicht tun, verlieren Sie die Chance, in dieser Spielrunde einen Ring zum Einsatz zu bringen. Wie unter Schwierigkeitsgrad I beschrieben, darf Ihr Gegenspieler einen Ring ablegen, wenn Sie es nicht getan haben, und zwar bevor er seinen Zug macht.

5/ Zeitpunkt eines Zuges:

Sobald Sie eine Ihrer Sanduhren versetzt haben, darf Ihr Gegenspieler mit seinem Zug beginnen. Er braucht also nicht zu warten, bis Sie Ihren Ring abgelegt haben. Sobald er jedoch eine Sanduhr versetzt hat, darf er keinen zusätzlichen Ring mehr ablegen, wenn Sie es nicht getan haben.

6/ Verlust einer Sanduhr:

Wenn eine Sanduhr abgelaufen ist, ist sie verloren. Eine verlorene Sanduhr bleibt auf dem Spielbrett, darf jedoch nicht mehr versetzt werden

Hinweis: Sie können eine Sanduhr absichtlich aufgeben!

7/ 15-Sekunden-Regel:

Obwohl die 15-Sekunden-Sanduhr noch nicht ver-

wendet wird, wird das Prinzip als ein sogenanntes "Gentleman's Agreement" eingeführt: Die Spieler haben maximal 15 Sekunden Zeit, um ihren Zug zu machen. (Da es sich lediglich um ein Gentleman's Agreement handelt, gibt es keine Strafmaßnahme, wenn sich ein Spieler etwas mehr Zeit läßt, als dies genaugenommen zulässig ist. Es geht lediglich darum, daß zügig gespielt wird.)

8. Spielende:

Das Ziel bleibt **dasselbe: Man muß möglichst viele Ringe loswerden.**

9. Kein Unentschieden mehr:

Im Gegensatz zu Schwierigkeitsgrad 1 kann es bei diesem Schwierigkeitsgrad kein Unentschieden mehr geben. Haben beide Spieler

gleich viele Ringe übrig, dann entscheidet die Zeit über den Gewinner

- Nehmen Sie die Sanduhren, die bereits abgelaufen sind, vom Spielbrett und stellen Sie sie zur Seite.
- Beobachten Sie die verbleibenden Sanduhren genau. Jede abgelaufene Sanduhr muß vom Spielbrett genommen und in der entsprechenden Reihenfolge aufgestellt werden.
- Der Spieler, der zuletzt noch eine laufende Sanduhr auf dem Spielbrett hat, gewinnt das Spiel.
- In dem äußerst seltenen Fall, daß die letzten Sanduhren beider Spieler genau zum selben Zeitpunkt ablaufen, gewinnt der Spieler, der zuletzt noch zwei Sanduhren auf dem Spielbrett hatte.

SCHWIERIGKEITSGRAD 3

mit 15-Sekunden-Uhr

Dies ist das komplette Spiel,
gespielt unter ständigem
Zeitdruck, der von den Sand-
uhren und der 15-Sekunden-
Uhr erzeugt wird. Es wird wie
unter Schwierigkeitsgrad
1 und 2 beschrieben gespielt,
jedoch mit zusätzlichen
Regeln für den Einsatz der
15-Sekunden-Sanduhr.

1/Spielbeginn:

Rot beginnt. Schwarz darf entscheiden, ob die 15-Sekunden-Uhr links oder rechts vom Spielbrett aufgestellt wird.

2/ Die 15-Sekunden-Regel:

Die 15-Sekunden-Uhr steht Ihnen zur Verfügung, während Ihr Gegenspieler an der Reihe ist. **Sie sind jedoch nicht verpflichtet, sie zu verwenden.** Sie können sie verwenden (d. h. umdrehen), wenn Sie Ihren Gegenspieler zwingen wollen, seinen Spielzug innerhalb von 15 Sekunden zu machen. Natürlich kann auch Ihr Gegenspieler die 15-Sekunden-Uhr zum Einsatz bringen, wenn Sie an der Reihe sind.

3/ Der Einsatz der 15-Sekunden-Uhr:

Zur Verwendung die Uhr einfach umdrehen. Sie dürfen dies jedoch nur dann tun, wenn der obere Teil leer ist. Gelegentlich müssen Sie also möglicherweise warten, bis die Uhr ganz abgelaufen ist, bevor Sie sie gegen Ihren Gegenspieler zum Einsatz bringen können.

Hinweis: Wenn Sie die 15-Sekunden-Uhr gegen Ihren Gegenspieler eingesetzt haben, sind Sie wieder an der Reihe, sobald er seinen Spielzug

gemacht hat. Sie brauchen nicht zu warten, bis die 15-Sekunden-Uhr leer ist,

4/ Einbüßen eines Zuges:

Falls Sie Ihren Spielzug beginnen, ihn jedoch nicht innerhalb der zulässigen Zeit beenden (d. h. wenn Sie die Sanduhr, die Sie versetzt haben, nicht loslassen, bevor die 15-Sekunden-Uhr abgelaufen ist), dann dürfen Sie den Zug zum Abschluß bringen und auch einen Ring ablegen. Sie müssen aber das **nächste** Mal aussetzen. Dies bedeutet, daß Ihr Gegenspieler mindestens 2 x 15 Sekunden Zeit hat, um 2 Spielzüge zu machen, wenn er das nächste Mal an der Reihe ist.

5/ Zeitpunkt des Spielzugs:

Sie dürfen Ihren Spielzug beginnen, sobald Ihr Gegenspieler die Sanduhr, die er versetzt hat, losgelassen hat, oder aber, falls er seinen Spielzug noch nicht beendet hat, in dem Augenblick, wenn die 15-Sekunden-Uhr abgelaufen ist (d. h. in diesem Fall brauchen Sie nicht zu warten, bis Ihr Gegenspieler die Sanduhr losgelassen hat).

6/Aussetzen:

Wenn Sie noch nicht begonnen haben, eine Sanduhr zu versetzen, wenn die 15-Sekunden-Uhr abgelaufen ist, müssen Sie sowohl **in dieser als auch in der nächsten Runde aussetzen**. Anders als bei Schwierigkeitsgrad 1 dürfen Sie zwar freiwillig aussetzen, verlieren dadurch aber zusätzlich auch noch den nächsten Zug.

7/Spielende:

Das Spiel endet wie bei Schwierigkeitsgrad 1 und 2 beschrieben.

VARIANTE

Es ist auch möglich, eine Partie TAMSK ohne vorgegebenen Spielaufbau zu spielen. Machen Sie einfach Ihre ersten drei Züge, um Ihre Sanduhren auf eine beliebige Stelle des Spielbrettes zu platzieren. Natürlich läuft der Sand, sobald Sie Ihre Uhr platziert haben: und auch der erste Ring darf sofort um die entsprechende Röhre gelegt werden.

SPIELN SIE MIT DER ZEIT!

Beiliegend finden Sie 3 weiße und 3 schwarze TAMSK-Potentiale.



1 PROJECT GIPF

Project GIPF besteht aus einer Reihe von 6 Spielen. GIPF ist das erste, zentrale Spiel dieser Reihe; TAMSK ist das zweite Spiel. Durch project GIPF bieten wir Ihnen ein System, das es Ihnen ermöglicht, Spiele miteinander zu kombinieren - nicht nur Spiele aus project GIPF selbst, sondern buchstäblich alle Spiele und

Herausforderungen, die es gibt. Dieses System basiert auf der Verwendung von "**Potentialen**". Jedes Spiel in project GIPF bringt sein eigenes, neues Potential ein.

2 DIE GIPF-POTENTIALE

Potentiale sind zusätzliche Spielsteine mit dem "Potential" eines bestimmten Spielzugs. Sie können sie verwenden, um GIPF in viele verschiedene Versionen zu verändern, und obendrein um andere Spiele mit GIPF zu koppeln. Ziel von project GIPF ist es, Ihnen eine große Vielzahl von Kombinationen anzubieten, so daß Sie selbst entscheiden können, welche Version von GIPF Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt spielen wollen.

Es ist sehr wichtig zu wissen, daß diese Potentiale **Optionen** sind. GIPF und TAMSK sind in erster Linie zwei separate Spiele, und sie sollten stets als solche behandelt werden. Abgesehen davon können Sie, wenn Sie GIPF einen zusätzlichen Reiz geben wollen oder Lust haben, eine Kombination aus verschiedenen Spielen zu spielen, dies durch die Verwendung von Potentialen erreichen.

Die Verwendung von Potentialen in GIPF ist nicht offensichtlich; Sie müssen sich erst daran gewöhnen. Und Sie gewöhnen sich nur daran,

wenn Sie durch die Potentialen Ihres Gegenspielers überrascht werden. Dies ist natürlich eine harte Schule, aber auch die effektivste. Halten Sie einige Spiele durch, und plötzlich werden Sie feststellen, wie jedes der Potentialen GIPF auf völlig unterschiedliche Art und Weise erschließt.

3 DAS TAMSK POTENTIAL

Das TAMSK-Potential ist das erste aus einer Reihe von 5 Potentialen. Die zusätzlichen Spielsteine, die Sie in der TAMSK-Schachtel vorfinden, dienen als Beispiele. Fügen Sie sie zu GIPF hinzu, und Sie werden merken, weshalb sie "Potentialen" heißen: Sie bringen sie ins Spiel. Sie wissen jedoch nicht, ob Sie sie zum Einsatz bringen können oder nicht. Sie können vom Spielbrett genommen oder neutralisiert werden; manchmal müssen Sie sie selbst vom Spielbrett nehmen - und manchmal bekommen Sie Gelegenheit, eines davon zum Einsatz zu bringen ... Sie brauchen sich nur eines zu merken. Solange sich die Potentialen auf dem Spielbrett befinden, bleiben sie eine Gefahr für Ihren Gegenspieler. Je mehr Potentialen Sie zu GIPF hinzufügen, um so mehr "potentielle" Gefahr erzeugen Sie auf dem Spielbrett. Sie werden erstaunt sein, wie sehr die Potentialen Ihre Strategie (und die Ihres Gegenspielers) beeinflussen ...

PER EINSATZ DES TAMSK-POTENTIALS

TAMSK verfügt über das Potential eines zusätzlichen Spielzugs!

TAMSK-Potentiale sind Spielsteine, die Sie zu GIPF hinzufügen können, insbesondere, wenn die **Turniervariante** gespielt wird. Wir empfehlen Ihnen, erst dann mit Potentialen zu spielen, wenn Sie die Grundstrategien von GIPF im Griff haben. Je mehr Spaß Sie zunächst an GIPF als Spiel an sich haben, desto mehr Spaß wird es ihnen machen, das TAMSK-Potential hinzuzufügen.

Um Mißverständnissen vorzubeugen, sind die verschiedenen Spielsteine wie folgt definiert:

- Ein **Basisstein** ist ein einzelner Spielstein.
- Ein **GIPF-Stein** sind zwei Basissteine aufeinander
- Ein **Potential** ist ein zusätzlicher Spielstein, der das TAMSK-Potential darstellt.
- Ein **geladener Spielstein** ist ein Basisstein mit einem TAMSK-Potential darauf.

Hinweis; Die Seite mit der Rille ist die Oberseite des Basissteins! Ein Potential muß auf diese Seite aufgesetzt werden!

1 ALLGEMEINER EINSATZ

1/ Bevor Sie mit einem GIPF-Spiel beginnen, müssen Sie und Ihr Gegenspieler sich auf die Zahl der Potentiale einigen, die verwendet werden sollen. Sie sollten mit mindestens 3 Potentialen pro Spieler spielen. Wenn Sie nach einigen Spielen mit mehr Potentialen spielen wollen, um den Reiz des Spieles noch weiter zu steigern, können Sie im Fachhandel unter der Artikelnummer 49052 das „project GIPF Set Nr. 1“ erwerben.

2/ Sie müssen ein Potential auf einen Basisstein aufsetzen, bevor Sie es ins Spiel bringen. Ein Basisstein mit einem Potential heißt "geladener Spielstein". Er ist mit einem regulären Spielzug ins Spiel zu bringen. Setzen Sie ihn auf einen Ausgangspunkt und schieben Sie ihn auf einen der Schnittpunkte. Sie dürfen ein Potential nicht als getrennten Spielstein ins Spiel bringen (**Noch nicht! Siehe unten: Einsatz der speziellen Fähigkeit, Punkt 1**).

3/ Alle Ihre geladenen Spielsteine müssen im Spiel sein, bevor Sie mit Basissteinen zu spielen beginnen. Beispiel: Falls Sie mit 3 Potentialen spielen, dann müssen diese auf die ersten drei Basissteine aufgesetzt werden, die Sie ausspielen. (Falls Sie die Turniervariante spielen: Bringen Sie zuerst Ihre GIPF-Steine ins Spiel, dann die geladenen Spielsteine und anschließend die Basissteine.)

Hinweis: Potentiale, die nicht ins Spiel gebracht wurden, bevor Sie Ihren ersten Basisstein ausspielen, sind verloren und scheiden aus dem Spiel aus.

4/ Ein geladener Spielstein kann von anderen Spielsteinen weggeschoben werden, und er kann auch vom Spielbrett genommen werden, wie jeder andere Spielstein auf dem Spielbrett auch.

5/ Sie brauchen einen geladenen Spielstein nicht

vom Spielbrett zu nehmen, wenn er Teil einer Reihe ist, die vom Spielbrett genommen werden muß. Sie dürfen ihn also genauso wie einen GIPF-Stein an seinem Platz lassen. (**Ausnahme: siehe Punkt 6 unten**.) Wenn Sie beschließen, einen Ihrer eigenen geladenen Spielsteine aus dem Spiel zu nehmen, dann kommt der Basisstein wieder zu Ihrer Reserve, das Potential geht jedoch verloren. Es wird aus dem Spiel genommen, ohne verwendet zu werden. Ein **Potential kann nicht wieder zur Reserve hinzu-gefügt werden!**

6/ Eine Reihe von 4 GIPF-Steinen darf auf dem Spielbrett bleiben (siehe GIPF-Regeln). Dies ist nicht der Fall, wenn 4 geladene Spielsteine eine Reihe bilden, oder wenn ein oder mehrere geladene Spielsteine ausschließlich mit GIPF-Steinen kombiniert eine 4er Reihe bilden. Jede derartige Reihe muß "aufgebrochen" werden: Sie müssen mindestens einen GIPF-Stein oder einen geladenen Spielstein herausnehmen

Sehr wichtig: Die GIPF-Steine bleiben die wichtigsten Spielsteine im Spiel. Ein mit einem Potential geladener Spielstein gilt nicht als GIPF-Stein. Sie können alle Ihre Potentiale verlieren, aber nie alle Ihre GIPF-Steine.

2 EINSATZ DER SPEZIELLEN FÄHIGKEIT

1/ Wenn es Ihnen gelingt, einen geladenen Spielstein auf den mittleren Schnittpunkt auf dem Spielbrett zu schieben, dann dürfen Sie einen zusätzlichen Spielzug machen. Nehmen Sie das Potential vom Basisstein und bringen Sie es als einzelnen Spielstein wieder in Spiel: Setzen Sie es auf einen Ausgangspunkt und schieben Sie es auf einen Schnittpunkt. (Sie dürfen das Potential nicht auf dem Basisstein belassen. Falls Sie den zusätzlichen Spielzug nicht machen, verlieren Sie das Potential. Es muß dann aus dem Spiel genommen werden.)

2/ Falls Ihr Gegenspieler eines Ihrer Potentiale auf den mittleren Schnittpunkt schiebt, bekommen Sie ebenfalls einen zusätzlichen Spielzug. In diesem Fall müssen Sie den zusätzlichen Spielzug vor Ihrem regulären Zug machen.

Hinweis: Sie sind erst wieder an der Reihe, wenn Ihr Gegenspieler seine Spielrunde ganz abgeschlossen hat. Falls eine oder mehrere Reihen vom Spielbrett genommen werden müssen, so muß dies erfolgen, bevor Sie den zusätzlichen Spielzug machen.

3/ Ein regulärer Spielzug und ein zusätzlicher Zug gelten als eine Runde, egal ob der zusätzliche Spielzug vor oder nach dem regulären Zug gemacht wird. Die Stellung der Spielsteine zwischen den zwei Zügen wird als Übergangsstellung betrachtet. Dies bedeutet, daß zwischen einem regulären Spielzug und einem zusätzlichen Zug durch keinen der Spieler Spielsteine vom Brett genommen werden dürfen. (Dies gilt auch in dem seltenen Fall, daß es Ihnen gelingt, während ein und derselben Spielrunde ein zweites oder gar ein drittes Potential auf den mittleren Punkt zu schieben |

4/ Die spezielle Fähigkeit eines Potentials kann nur einmal eingesetzt werden. Als einzelner Spielstein (d. h. nachdem Sie einen zusätzlichen Zug damit gemacht haben), hat es keine spezielle Kraft mehr. Dies hat zur Folge, daß Sie es nicht auf dem Spielbrett lassen dürfen, wenn es Teil einer Reihe ist, die vom Spielbrett genommen werden muß. Es muß weggenommen werden. Das Potential geht aus dem Spiel, egal ob Sie oder Ihr Gegenspieler es vom Spielbrett nehmen.

Das TAMSK-Potential kann verwendet werden, egal ob Sie TAMSK mit GIPF verbinden oder nicht. Wenn Sie ohne TAMSK spielen, können Sie die spezielle Fähigkeit des Potentials ohne weiteres wie oben beschrieben einsetzen. Probieren Sie es zumindest einige Male so aus, bevor Sie beginnen, Spiele miteinander zu kombinieren.

3 KOMBINATION MIT ANDEREN SPIELEN

1/ Falls Sie das Spiel TAMSK mit GIPF verbinden wollen, müssen Sie und Ihr Gegenspieler zuerst eine Vereinbarung treffen. GIPF ist das Spiel, das Sie spielen. TAMSK ist das Spiel, das sich auf die Strategie auswirkt. Bei der Vereinbarung, die Sie treffen müssen, geht es darum, wie oft man versuchen darf, den Einsatz der Potentiale des anderen zu "neutralisieren", und unter welchen Bedingungen. Beispiel: Sie spielen beide mit 3 Potentialen; Sie einigen sich darauf, daß man versuchen darf, **eines** der Potentiale des anderen zu neutralisieren. (D. h. nicht zwingenderweise das erste, das den mittleren Punkt erreicht, es sei denn, dies ist Teil der Vereinbarung. Falls man es versäumt, dieses Potential zu neutralisieren, bekommt man nicht die Chan-

ce, ein anderes Potential zu blockieren, es sei denn, dies ist ebenfalls vereinbart, usw.)

2/ Neutralisieren eines TAMSK-Potentials:

Der Einsatz des Tamsk-Potentials ist ursprünglich mit dem Spiel TAMSK verbunden. Wenn es Ihnen gelingt, ein TAMSK-Potential auf den mittleren Punkt zu schieben, darf Ihr Gegenspieler versuchen, den Einsatz des Potentials zu neutralisieren, indem er Sie herausfordert, TAMSK zu spielen: Unterbrechen Sie das laufende GIPF-Spiel, räumen Sie das Spielbrett zur Seite und spielen Sie eine Runde TAMSK. Wenn Sie gewinnen, dürfen Sie den zusätzlichen Zug machen, wenn Ihr Gegenspieler gewinnt, verlieren Sie das Potential, das Sie einsetzen wollten (es wird aus dem Spiel genommen) und das GIPF-Spiel wird fortgesetzt.

3/ TAMSK zu spielen, um den Einsatz eines TAMSK-Potentials durchzusetzen oder zu neutralisieren, ist nur ein Vorschlag. Sie können alle beliebigen Spiele oder Herausforderungen, die es gibt, mit einem Potential verknüpfen, solange dies vereinbart wurde, bevor Sie mit dem GIPF-Spiel beginnen. Sie können eine Münze werfen oder würfeln. Sie können eine Partie Schach vorschlagen oder sogar ein weiteres GIPF-Spiel (wenn Sie ein zweites Spielbrett haben). Sie können Pool-Billard oder Darts spielen, eine Runde durch den Park rennen oder jeden beliebigen Wettbewerb organisieren, solange am Ende klar ist, ob Sie das Potential zum Einsatz bringen dürfen oder nicht. Es hängt nur davon ab, wozu Sie Lust haben und wieviel Zeit zur Verfügung steht. Falls Sie das GIPF-Spiel am selben Tag oder Abend zu Ende bringen wollen, wählen Sie kurze Herausforderungen. Wenn Sie bereit sind, es über mehrere Tage, Wochen oder gar Monate auszudehnen, dann steht Ihnen die ganze Welt offen.

Hinweis: Egal welches Spiel gespielt wird, der Herausforderer muß gewinnen, um den Einsatz eines Potentials zu neutralisieren. Ein Unentschieden reicht nicht aus.

Lassen Sie sich überraschen!
Lassen Sie sich begeistern!
Spielen Sie GIPF und halten
Sie Ausschau nach den Potentialen,
die kommen werden.