

LYNGK – GIPF - YIMSH

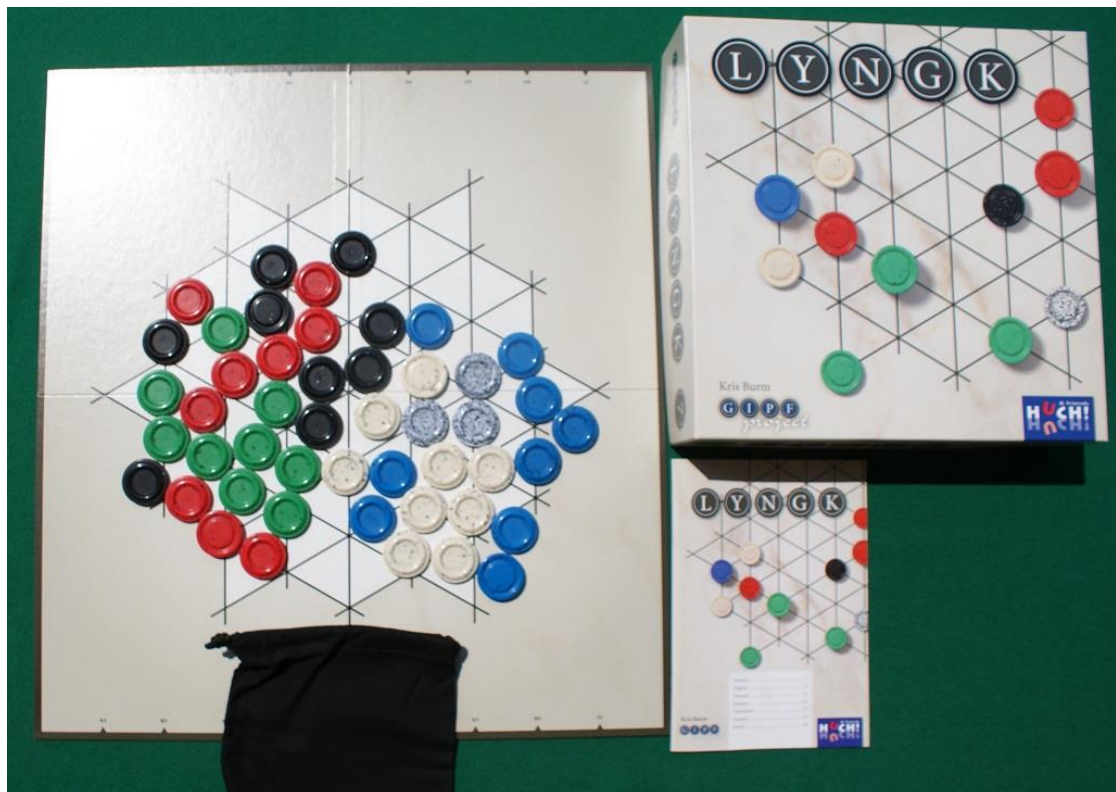
Il Progetto GIPF e la recensione di LYNGK



Introduzione

Nel 2007 Kris Brum, fece uscire TZAAR spiegando che considerava il progetto esaurito e la serie era da considerare finita. A furor di popolo, nel 2017 è stato proposto un settimo gioco, LYNGK, che è un po' il compendio dei sei precedenti perché utilizza una meccanica che “prende a prestito” gran parte di quelle dei fratelli maggiori.

Unboxing



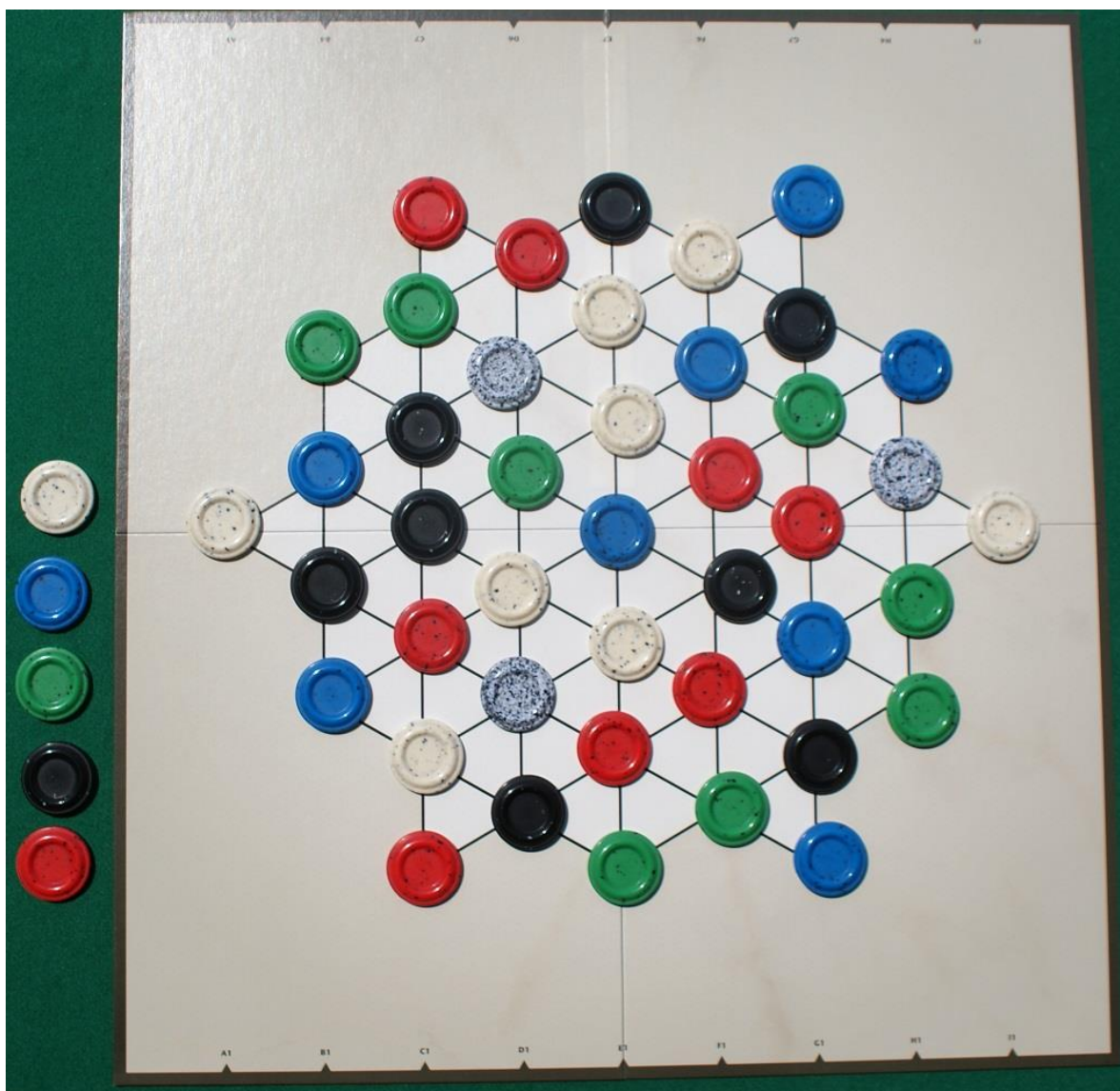
I Componenti.

Come per le altre della serie anche la scatola di LYNGK è oggetto di un "design" elegante e ben studiato, con un termoformato nero all'interno che è perfettamente adatto a contenere il sacchetto di stoffa e tutte le pedine. Il tabellone segue i "canoni minimalisti" dei suoi predecessori mostrando un semplice "pentagono" formato da decine di linee che si incrociano fra loro creando 43 intersezioni sulle quali verranno posate le pedine. Queste ultime sono costituite dai classici dischetti di plastica pesante maculata (diametro 33 mm) della serie GIPF: esse richiamano le pedine della Dama ma hanno dei rilievi espressamente sagomati per permettere un impilamento molto stabile. In tutto ci sono 48 pedine che vengono identificate da un colore e dal riferimento al gioco da cui sono "estratte": 3 bianche maculate (GIPF) che fungono da Jolly, 9 avorio (TZAAR), 9 blu (ZERTZ), 9 rosse (DVONN), 9 verdi (PUNCT) e 9 nere (YINSH).

Preparazione (Set-Up)

Togliere una pedina per colore (jolly esclusi) e posizionare le altre, casualmente, su tutte le intersezioni del tabellone. Scopo del gioco è cercare di creare più pile di 5 pedine di colore diverso, aggiudicandosi 1 PV per ognuna di esse.

Il Gioco



Il tabellone ad inizio partita.

Il giocatore di turno può muovere una pedina (o una pila di pedine) da un incrocio ad un altro adiacente purché sia occupato e non ci siano pedine di colori già esistenti nella pila. E' possibile anche muovere lungo una linea retta saltando quindi vari incroci, ma solo se non ci sono pedine intermedie e se l'incrocio finale contiene una pedina su cui impilarsi.

All'inizio tutte le pedine si considerano "neutrali" e possono essere mosse da entrambi i giocatori: tuttavia nel corso della partita i due avversari possono "chiamare" due dei cinque colori (uno per turno) per assumere il "controllo" di tutte quelle pedine o le pile che hanno in cima uno dei due colori. Le pedine "neutrali" possono essere impilate da "pari a pari" (una pedina su una pedina, una pila da due su una pila da uno o da due, ecc.) mentre quelle "controllate" non hanno queste limitazioni.

Una pila può contenere al massimo 5 pedine, TUTTE DI COLORE DIVERSO (i 3 jolly valgono per un colore qualsiasi). Dopo aver ottenuto il controllo di uno o due colori i giocatori possono eseguire anche la "mossa LYNGK" (così chiamata perché non era presente in nessuno dei titoli precedenti): essa permette ad una pedina di spostarsi gratis su una serie di pedine adiacenti del suo stesso colore prima di effettuare il movimento vero e proprio.

Nel momento in cui un giocatore impila la quinta pedina si appropria immediatamente della pila togliendola dal tabellone e mettendola davanti a sé. Una partita termina quando non sono più possibili dei movimenti "legali". Vince chi ha più pile da 5 davanti a sé: in caso di parità si contano le pile da 4 sul tabellone e così via.

Qualche considerazione finale

La vera novità di LYNGK è la sua "mossa" specifica che spesso permette di effettuare movimenti a sorpresa che permettono di arrivare a chiudere una pila o che possono tagliare le possibilità di movimento dell'avversario. Il gioco è, come gli altri, molto avvincente e sono davvero rare le partite dove la vittoria non sia decisa proprio all'ultimo. Si consiglia comunque, per non allungare inutilmente i tempi, di dare un tempo limitato per effettuare la propria mossa. Esiste anche una **VARIANTE** di LYNGK (valida per chi conosce già bene il gioco base) dove le pile da 5 non vengono più tolte dal gioco e si può arrivare a 6 pedine usando come sesto colore i tre jolly: chi riesce in questa impresa vince immediatamente la partita.

LYNGK è ovviamente un "must" per chi possiede già tutta la serie ma potrebbe essere considerato anche il titolo ideale per iniziare la serie stessa. Comunque da non perdere.

- Titolo originale: LYNGK
- Tipo: Gioco da scacchiera
- Editore: Huch & Friends
- Giocatori: 2
- Età: 12+
- Durata: 30-40 minuti