

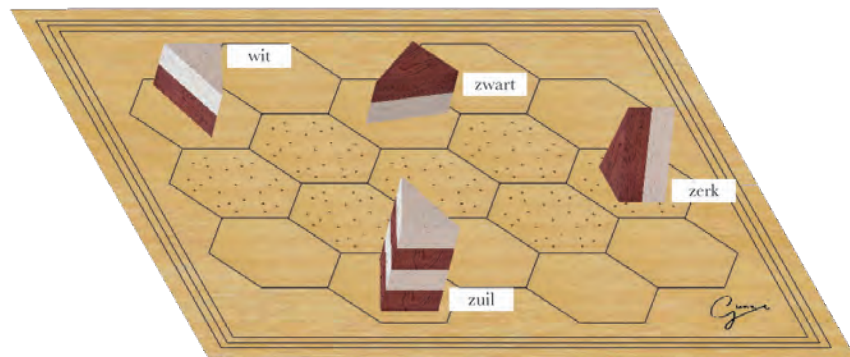


Inhoud

- A. Inleiding
- B. Basisopstelling en speelrichting
- C. Positie binnen het speelveld
- D. Karakterverandering van het stuk
- E. Krachtinvloeden
- F. De zetten
- G. Combinaties van zetten
- H. Puntentelling

A. Inleiding

Gunzi is bedacht in het binnenland van Suriname in het dorpje Gunzi. Het is een nieuw tweepersoons denkspel waarbij beide spelers ieder met vier stukken spelen welke zich kunnen verplaatsen in zeventien velden. Bij iedere verplaatsing moeten ze een specifieke draaiing maken; de zwenk. Iedere zet levert nieuwe, moeilijk voorspelbare situaties op. Je moet om een hoekje denken, listig handelen, juiste keuzes maken en met zo veel mogelijk zaken tegelijk rekening houden om je tegenstander te overtroeven.



Een wit stuk, een zwart stuk, een geslagen stuk (Zerk) en een gepromoveerd stuk (Zuil)

Doel van het spel is zoveel mogelijk stukken van de tegenstander te veroveren of uit te schakelen met behoud van de eigen stukken. Als een speler geen zetten meer kan doen of geen stukken meer heeft, is het spel afgelopen en worden de stukken geteld. De speler met de meeste stukken is de winnaar.

Het spel kent twee fasen. In de eerste fase gaat het vooral om verovering of uitschakeling van vijandige stukken onderweg naar de twee verst gelegen velden aan de overkant van het bord (**de promotievelden**). Gelijktijdig moet je voorkomen dat de tegenstander zijn promotievelden bereikt. De tweede fase vangt aan als een stuk de overkant van het bord heeft bereikt en promoveert tot een **zuil**. De zuil kan zich niet verplaatsen, maar creëert wel een definitief eigendom van de velden rondom hem en kan bovendien zijn gebied vergroten. De stukken in de zuilen tellen bij de eindstand dubbel.

De stukken waarmee je Gunzi speelt, zijn driehoeken en hebben een witte en een zwarte kant. Beide spelers gebruiken precies dezelfde stukken. De kleur die boven ligt geeft aan bij welke speler het stuk hoort. De ene speler speelt met de zwarte kant, de ander met de witte. Je kunt een stuk van de tegenspeler **slaan** (dat verandert dan in een 'dode' **zerk**) of **kantelen** (verandert van kleur) of, in de tweede fase van het spel, met de zuil slaan (het stuk wordt op de bestaande zuil geplaatst en vergroot het gebied van deze zuil).

Karakteristiek voor Gunzi is dat de stukken bij iedere zet een verplichte draaiing maken (**de zwenk**). Alle zijden van het Gunzi-stuk hebben **krachtinvloeden naar** zowel de eigen, als de vijandige stukken in **alle aangrenzende velden**.

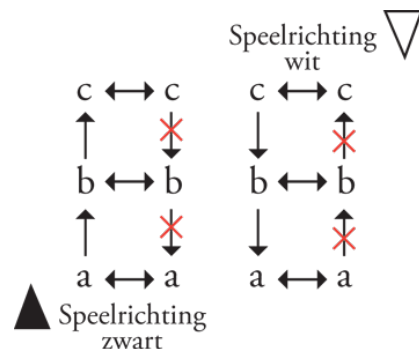
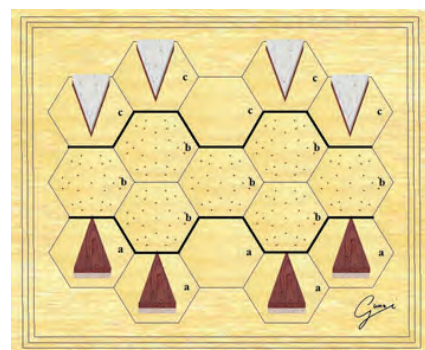
Lees de instructie in de volgende paragrafen zorgvuldig door, zodat je optimaal gebruik kunt maken van de mogelijkheden die het spel biedt en geen regels uit het oog verliest, want dan zijn je kansen snel verkeken.

B. Basisopstelling en speelrichting

Het speelbord telt 17 speelvelden en bestaat uit drie zones.

De letters a, b en c op het bord hieronder geven de verschillende zones van het bord weer. De zones a en c tellen elk 5 speelvelden, zone b (= het middenveld) heeft 7 speelvelden. Bij de start van het spel, staan de stukken van de beide spelers lijnrecht tegenover elkaar en met de punten naar elkaar gericht opgesteld in de twee buitenste zones (a en c) van het bord.

De speler met zwart schuift de stukken van **a** via **b** naar **c**. Wit speelt in omgekeerde richting en schuift van c via b naar a. Binnen elke zone mag het stuk naar één van de aangrenzende velden schuiven. Wanneer een stuk opschuift naar een volgende zone, mag *niet meer worden teruggeschoven* naar de eerder verlaten zone. Rechts van het speelbord hieronder worden speelrichting en schuifmogelijkheden in schema weergegeven.



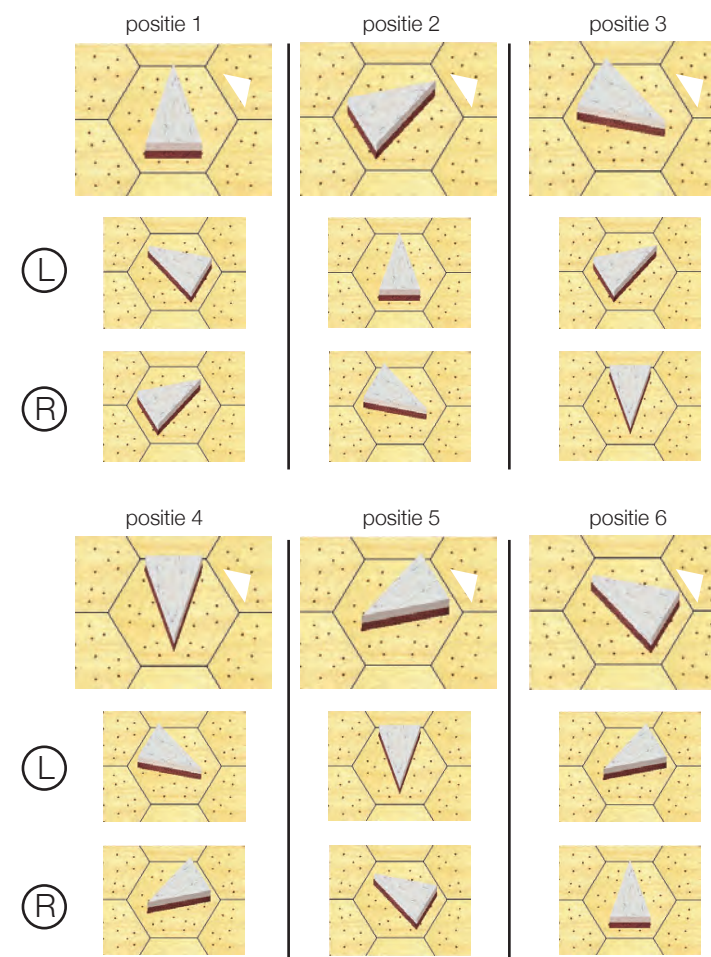
C. Positie binnen het speelveld

Alle stukken blijven gedurende het hele spel op het bord.

De spelers doen om de beurt één zet. *Bij iedere zet móet het stuk een zwenk maken.*

Dat betekent dat het van zijn oorspronkelijke richting moet veranderen door één positie naar links of naar rechts te draaien (= $1/6$ deel van het zeskant = 60°). *Een stuk mag nooit draaien zonder een zet te doen!*

Een stuk kan op zes manieren in een speelveld staan. Hieronder zijn deze posities weergegeven met daaronder de twee mogelijke nieuwe posities na een schuiver met de zwenk.



D. Karakterverandering van het stuk

Er zijn drie manieren waarop het karakter van een stuk fundamenteel kan veranderen:

1. Verovering van een stuk. Een stuk wordt veroverd door het te **kantelen**. Het stuk verandert van kleur: Wit wordt zwart of zwart wordt wit; De bovenkant wordt dus nu de onderkant. Het stuk komt toe te behoren aan de andere partij. Een (vijandig) stuk kan ook veroverd worden door middel van een **zuilslag** (= **verplichte zet**), wanneer dit zich in het gebied van de zuil bevindt. Ook nu verandert het stuk van kleur, maar wordt het bovenop de bestaande **zuil** geplaatst. Het gebied van deze zuil wordt dan vergroot.

2. Uitschakeling van een stuk. Een stuk kan ook geslagen worden. Het wordt dan *met de punt naar boven* neergezet en is daarna neutraal. Het kan niet meer verplaatsen en is daarmee een obstakel geworden. Zo'n geslagen stuk noemen we een **zerk**.

3. De promotie. Als een stuk een promotieveld bereikt, verandert het in een **zuil**. Indien aanwezig moet een zerk naar keuze worden verwijderd en bovenop het promotiestuk worden geplaatst (als er geen zerk in het veld is, wordt één van de extra stukken gebruikt). *De zuil vestigt een eigen gebied waarin het geen vijandige stukken duldt.* Een zuil verwijdert, zo nodig, in één beurt meerdere stukken van de tegenstander, stapelt deze op de bestaande zuil en vergroot daarmee met ieder veroverd stuk zijn gebied. Bij de promotie is de richting van de zuil niet van belang, omdat deze naar alle kanten gelijke krachten heeft

E. Krachtinvloeden

Ieder stuk heeft drie verschillende krachtinvloeden naar alle aangrenzende velden en de eventuele stukken daarop. De krachtinvloeden zijn gekoppeld aan de twee **flanken**, aan het **blok** en aan de **punt** van het stuk.

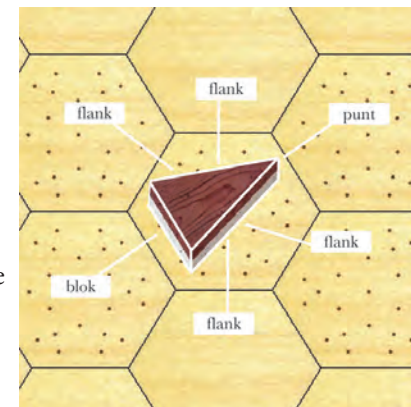
1. Het blok. Dit is de sterkste zijde van het stuk. Het **blok kan** een stuk van de tegenstander via een **flank** laten **kantelen**. *Een **blok kan** niet worden geslagen, maar een blok kan zelf ook **niet slaan**.*

2. De punt. De **punt kan niet** worden **gekanteld** door een blok. De **punt kan** zowel een **flank** als een **punt slaan**. *Een punt kan dus alleen door een punt worden geslagen.*

3. De flank. Dit is het kwetsbaarste deel van een stuk. Ieder stuk heeft **twee flanken**, maar deze kunnen per flank vanuit twee aangrenzende velden worden aangevallen! *Een flank mag door een blok worden gekanteld. Een flank kan alleen een flank slaan. Een flank mag zowel door een punt als door een flank van een andere kleur worden geslagen.*

De krachtinvloeden gelden van:

- het **blok** naar het aangrenzende veld
- de **punt** naar het aangrenzende veld
- de **flanken** naar de twee aangrenzende velden
(2 flanken = 4 aangrenzende velden).

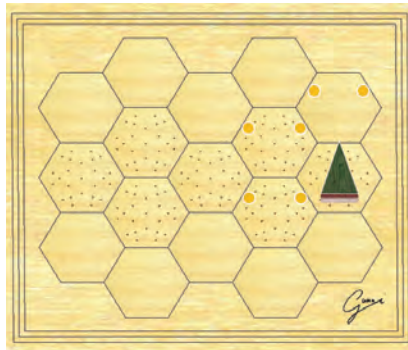


F. De zetten

Er zijn 7 mogelijke zetten:

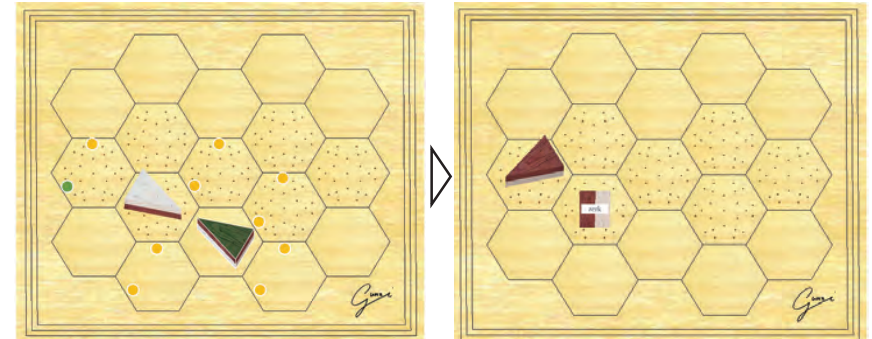
- 1 De schuiver
- 2 De slag
- 3 De meerslag
- 4 Het kantelen
- 5 De promotiezet
- 6 De zuilslag
- 7 De zuilverhoging

1. De schuiver. De verplaatsing van een stuk naar een aangrenzend veld waarbij het stuk een zwenk moet maken. Het stuk mag **niet terug** naar een zone tegen de speelrichting in.



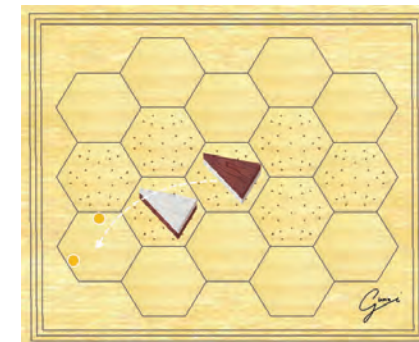
De gele ballen geven de positie van de punt weer na verplaatsing en een zwenk.

2. De slag. Een stuk springt in een rechte lijn over een stuk van de tegenstander naar een leeg veld daarachter en moet ook hier een zwenk maken. Door de slag verandert het geslagen stuk in een **zerk**. Bij de slag mag je **wel terug** naar een vorige zone.



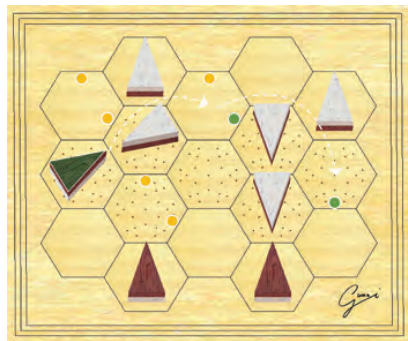
Het stuk kan verschillende schuivers maken en een slag. (*Want punt mag punt slaan*).

Het stuk heeft een slag gemaakt met een zwenk naar links. Het geslagen stuk is veranderd in een zerk.

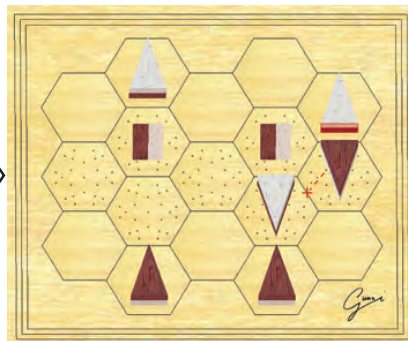


Terugslag mag. Zwart gaat van zone **B** naar zone **A**

3. De meerslag. Tijdens één beurt **mag** een stuk meerdere stukken slaan, maar *dit is niet verplicht*. De speler mag na ieder geslagen stuk de beurt beëindigen. Het stuk moet bij iedere deelslag een zwenk maken. Er is één beperking op de meerslag: Als een stuk door een (deel)slag op een veld komt dat onder de krachtinvloed van een blok van de tegenstander staat, dan moet dat stuk de slag daar beëindigen (= *einde zet*).

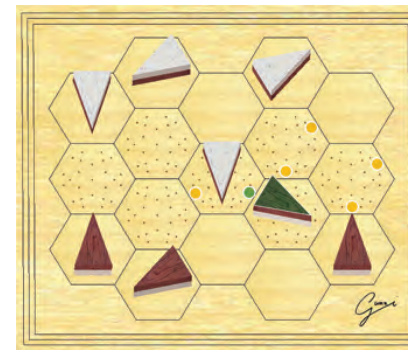


Wanneer de meerslag wordt uitgevoerd eindigt deze na de tweede deelslag. Dit omdat er een blok van wit op dat lege veld staat. Het stuk mag ook minder slagen maken

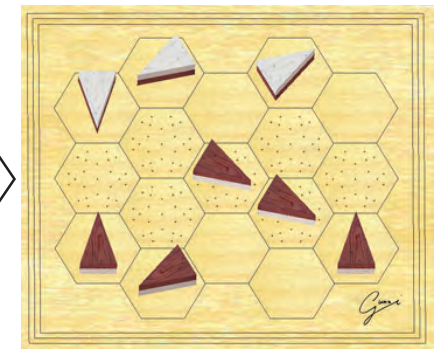


Het blok van het witte stuk dwingt het zwarte stuk te stoppen na de tweede slag. Indien mogelijk mag zwart in de volgende beurt weer doorslaan.

4. Het kantelen. Het omkeren van een stuk, zodat het van kleur verandert. *Bij deze zet zwenkt het gekantelde stuk*. Kantelen mag alleen wanneer een blok gericht is op een flank van een stuk van de tegenstander.



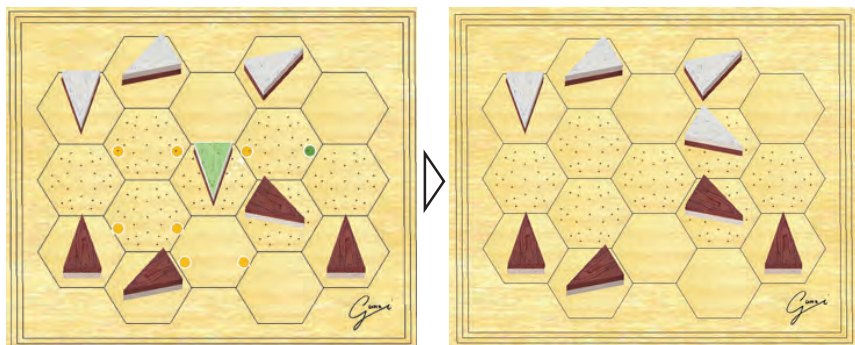
Wanneer zwart aan zet is mag het witte stuk (op het middelste veld) door zwart worden gekanteld, want het witte stuk staat met een flank naar het blok van het zwarte stuk



Het gekantelde stuk. Let op! Het gekantelde stuk moet zwenken. (Het is hier naar links gedraaid, maar had ook naar rechts mogen draaien.)

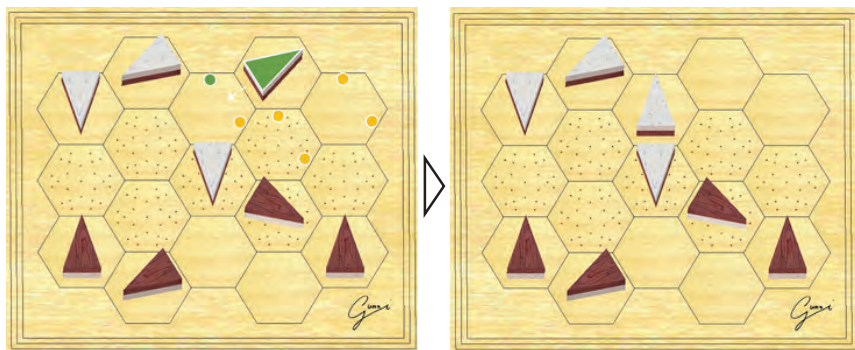
Verdediging tegen een vijandig blok:

1. Door een schuiver met het bedreigde stuk. Hiermee brengt het stuk zichzelf buiten bereik van het blok.



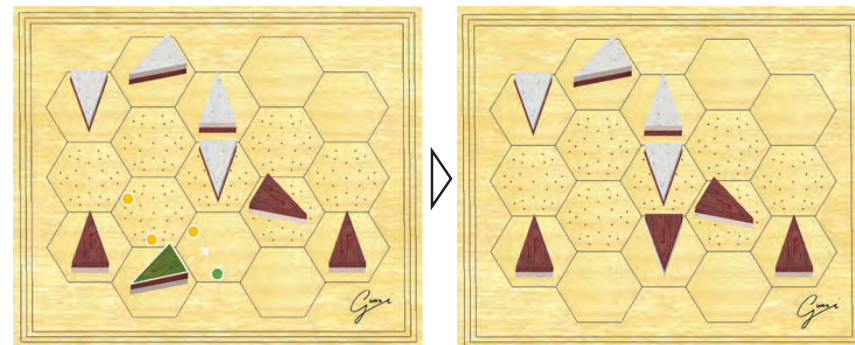
Het aangevallen witte stuk brengt zich buiten de krachtinvloed van het blok van zwart.

2. Door een blok van zichzelf op het aangevallen stuk te richten. Het eigen blok neutraliseert het blok van de tegenstander.

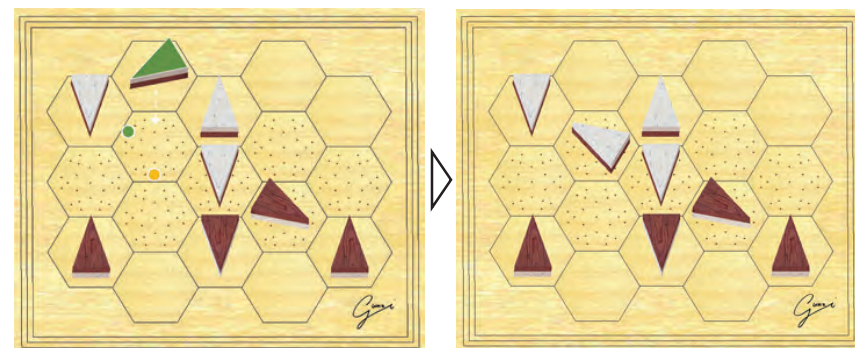


Wit richt een blok op het aangevallen stuk, en heeft zo het blok van zwart geneutraliseerd.
(1 wit blok tegen 1 zwart blok) Zwart mag het stuk nu niet kantelen.

Wanneer er nog een vijandig blok wordt toegevoegd zijn mogelijke vervolgacties hieronder afgebeeld:



Zwart kan nu een tweede blok plaatsen om de beurt daarna wel te mogen kantelen.
(Zwart met 2 blokken tegen wit met 1 blok)



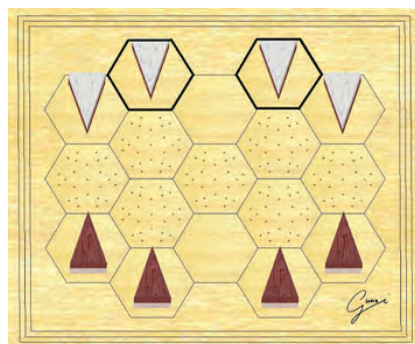
Wit neutraliseert dit tweede blok door zelf ook een tweede blok op het bedreigde stuk te richten. (2 tegen 2 blokken)

Om het stuk te mogen kantelen moet de aanvaller één blok meer hebben. Er moet ook minimaal één **blok** van de aanvaller op een **flank** zijn gericht. Een tweede blok van de aanvaller geldt ook als het op de punt of het blok van het aangevallen stuk is gericht.

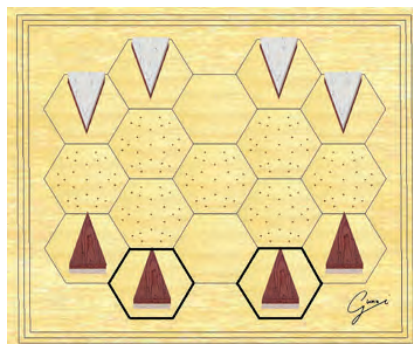
5. De promotiezet. Beide spelers hebben twee promotievelden. Deze bevinden zich in de startzone van de tegenpartij. Wanneer een stuk een promotieveld heeft bereikt, **moet** een zerk naar keuze op het promotiestuk geplaatst worden. Het aldus verhoogde stuk heet een **zuil**. De nu ontstane zuil heeft krachtinvloed op de aangrenzende speelvelden in alle richtingen. Een zuil kan zich niet verplaatsen, maar wel groeien door een **zuilslag** (6.) of **zuilverhoging** (7.). Hoe hoger de zuil, hoe groter zijn gebied wordt.

Voorwaarden voor de promotiezet zijn:

- Het promotieveld moet leeg zijn
- Er mag geen **punt** van de tegenstander op zijn gericht
- Er mag geen **blok** van de tegenstander op zijn gericht

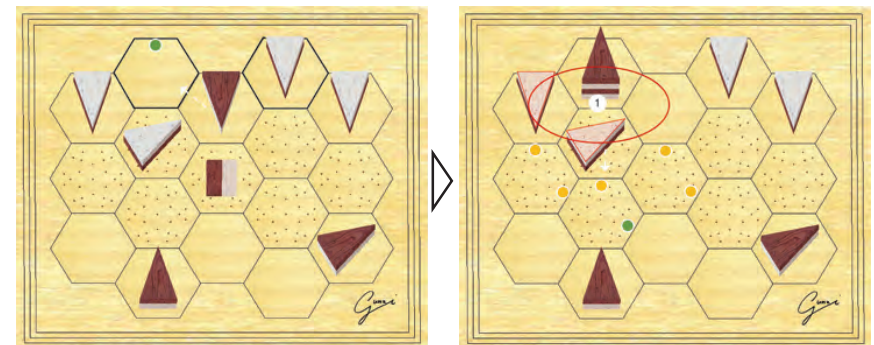


De promotievelden van zwart



De promotievelden van wit

Wanneer er één zerk in het spel is, wordt deze op het promotiestuk geplaatst. Wanneer er meerdere zerken zijn, wordt er één zerk naar keuze op het promotiestuk geplaatst. Wanneer er nog geen zerken zijn, wordt er een toegevoegd stuk op het promotiestuk geplaatst.

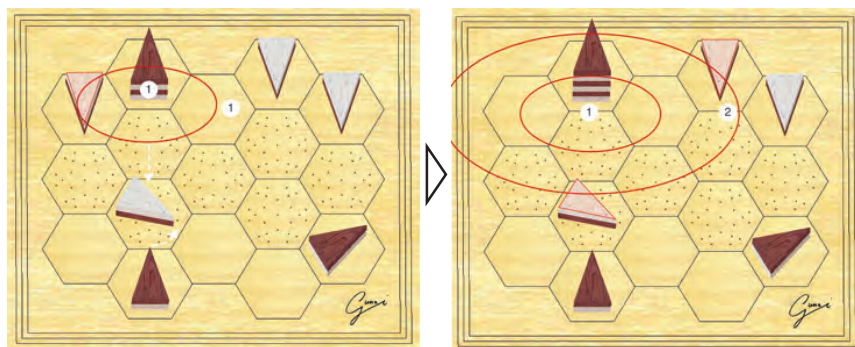


Voorbeeld van een promotiezet. Zwart mag promoveren op het linkerveld. Zwart kan niet naar het rechterveld, want dat is bezet.

De zojuist gevestigde zuil bestaat uit 2 stukken (basisstuk + een zerk). Zijn gebied bestaat nu één ring (alle velden één stap verwijderd van de zuil) en bedreigt de twee witte stukken, want deze staan in zijn gebied.

6. De zuilslag. Het bemachtigen van één of meerdere stukken van de tegenstander die in het gebied van de zuil staan. **De zuilslag is de enige verplichte zet in het spel.** De verkregen stukken worden op de bestaande zuil geplaatst en vergroten daarmee zijn gebied.

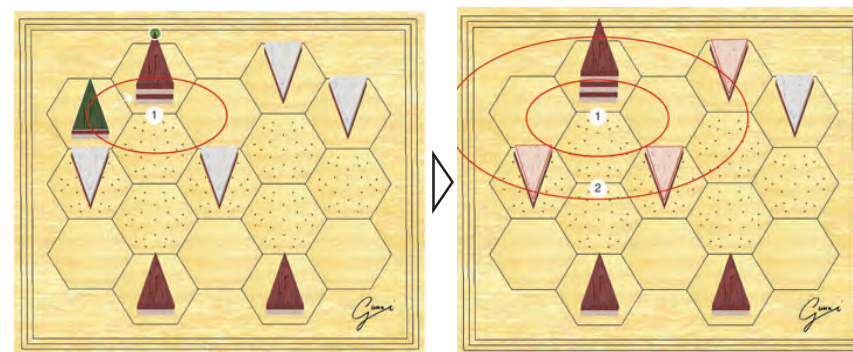
(Bij elk stuk dat erbij komt, wordt het definitief eigendom van de zuil met één stap uitgebreid.)



Wit kan één stuk buiten bereik van de zuil brengen dmv. een schuiver

De zwarte zuil neemt het witte stuk links van hem tot zich en vergroot daarmee zijn gebied. Opnieuw dreigen twee witte stukken in de volgende beurt door de zuil te worden opgenomen.

7. De zuilverhoging. Een zuil kan ook door een eigen stuk worden verhoogd wanneer een stuk door een schuiver de bestaande zuil kan bereiken. Het eigen stuk wordt bovenop de zuil geplaatst. Hierbij wordt het gebied met één ring uitgebreid. (De zuil zijn gebied reikt één stap verder.) *De zuilverhoging met een eigen stuk is niet verplicht.*



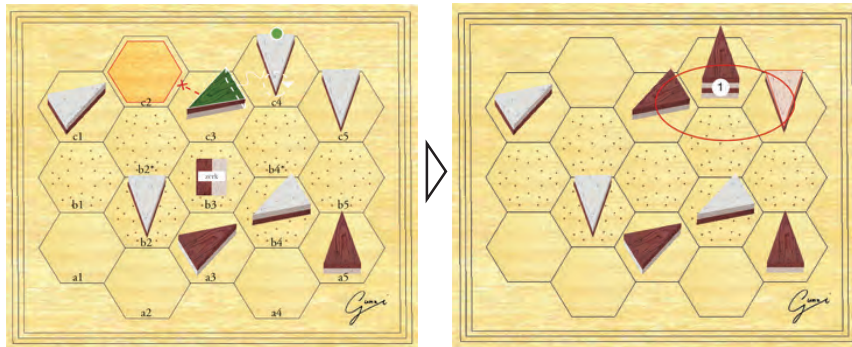
Voorbeeld van de zuilverhoging met eigen stuk door zwart.
Het gebied wordt met één ring uitgebreid.

G. Combinaties van zetten

Er zijn twee mogelijke gecombineerde zetten.

1. Promotie door kantelen.

Op de borden hieronder is zwart aan zet. Het stuk in zone c kan niet naar het lege promotieveld, omdat wit daar een punt op heeft gericht. Zwart kan wel een stuk van wit kantelen op het andere promotieveld, omdat het blok van het zwarte stuk daarop gericht is. Het witte stuk wordt een zwart stuk en promoveert onmiddellijk. Er wordt een zerk uit het speelveld op het gekantelde stuk geplaatst. **Het witte stuk is nu een zwarte zuil geworden.**



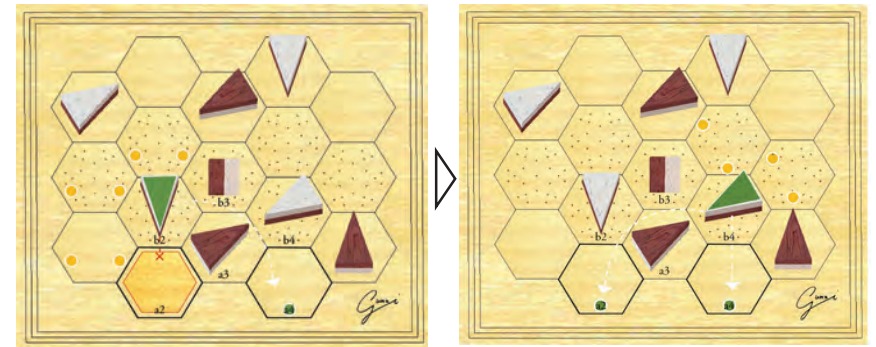
c3 kan niet promoveren op c2 (punt van wit van c1). c3 kan wel indirect promoveren door het witte stuk op c4 te kantelen.

De nieuwe situatie na het kantelen. Het witte stuk is gekanteld en promoveert gelijktijdig. De zerk van b3 is op het gekantelde stuk geplaatst. Het witte stuk op c5 wordt bedreigd door een zuilslag Nb. Wanneer c5 een blok of punt op c4 had gericht, had er niet gekanteld mogen worden.

2. Promotie met slag.

De situatie is hetzelfde. Maar wit is nu aan zet.

Er staat een blok van zwart gericht op een van de promotievelden van wit. Wit kan toch promoveren naar dat veld, en wel door het stuk van zwart te slaan. Het stuk wordt een zerk en mag in dezelfde slag meteen gebruikt worden om de zuil van wit te vormen. Wit mag ook een andere zerk kiezen om de zuil te maken. **Wit kan door middel van een slag een zuil vestigen.**



het stuk op b2 kan niet promoveren op a2 (blok van a3), maar wel op a4 door a3 te slaan (wordt zerk). Wit moet nu kiezen welke zerk op het promotiestuk komt. Die van a3 of van b3.

b4 kan promoveren op a4 (met de zerk van b3), maar kan ook promoveren op a2 door a3 te slaan. Doordat het stuk op a3 al tijdens de slag verandert in een zerk, is het promotieveld a2 niet beschermt voor de slagpromotie van b4. Het stuk op a2 kan kiezen tussen de zerk van a3 en van b3 om zijn zuil te bouwen.

H. Puntentelling

Wanneer één van de spelers geen zetten meer kan doen, eindigt het spel en worden de punten geteld. Elk stuk is **1** punt. De stukken van de zuil tellen dubbel, dus een zuil van 2 stukken is **2 x 2** punten waard. De speler met de meeste punten wint. Gelijke punten is remise.

De score wordt weergegeven door twee getallen (de punten van beide spelers) met een streepje ertussen. Zo wordt de uitslag van de overwinning weergegeven. Deze getallen kunnen in de competitie worden meegewogen.



Eric Dros: Uitvinder & Ontwikkelaar Gunzi
Ed Schrama: Programmeur Digitale Versie
Herbert Schrama: Programmeur Digitale Versie
Martin Vlaming: Website-maker
Jahaga Bosscha: Publiciteit
Sietta Meynell: Grafische Vormgeving Boekje
Femmy Witte: Redigeerwerk