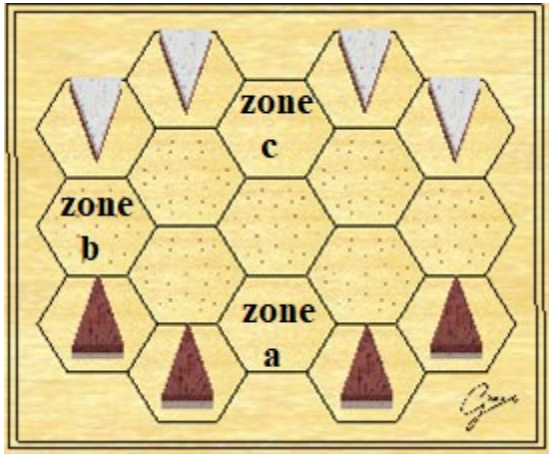


# Gunzi is een intellectuele krachtmeting tussen twee spelers.

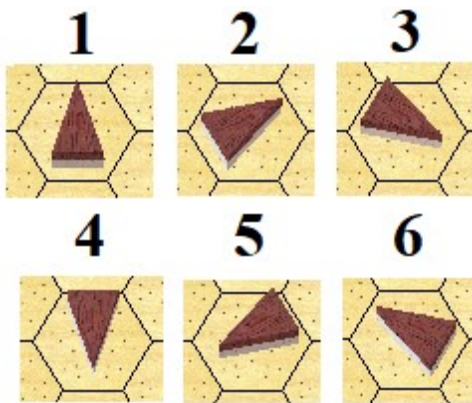
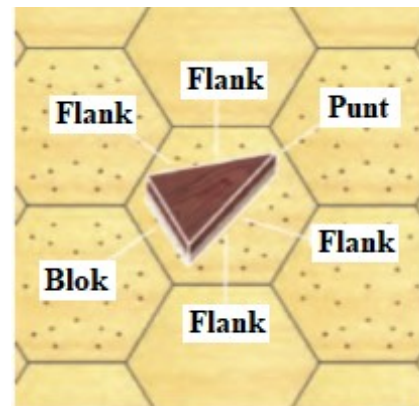
Het spel wordt gespeeld op een bord met zeventien velden.



Het bord is verdeeld in drie **Zones**.  
Beide spelers beginnen met vier stukken.  
De stukken zijn gelijkbenige driehoeken  
Die een witte en een zwarte kant hebben.  
De kleur die boven ligt, bepaalt van wie het stuk is.

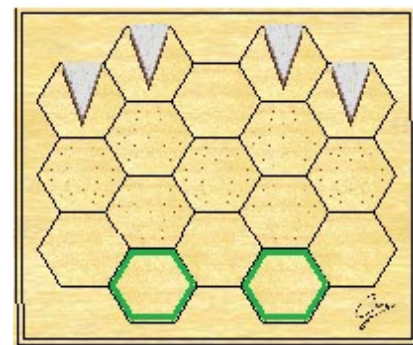
De krachtinvloeden naar de aangrenzende velden zijn te onderscheiden in

het **Blok**,  
de **Punt**  
en de **4 Flanken**



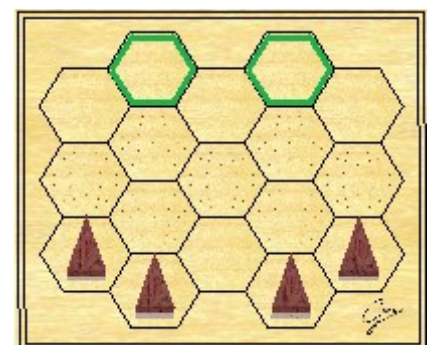
De **Punt** en het **Blok** zijn bij iedere positie naar het middelpunt van een aangrenzend veld gericht en een stuk kan dus op zes manieren in het veld staan.

De eind bestemming van de stukken is één van de twee verst verwijderde velden aan de andere kant van het speelbord.



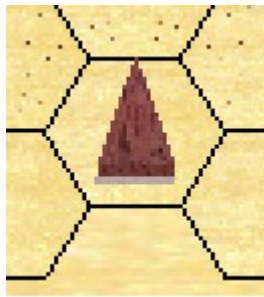
*De Promotievelden*

Doel van het spel is om zoveel mogelijk stukken op deze **Promotievelden** te verzamelen.

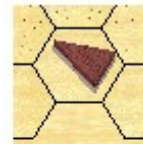


Onderweg naar de **Promotievelden** zijn er vier mogelijke zetten; je mag kiezen tussen jezelf één veld te verplaatsen( : De **Schuiver**), één of meerdere stukken van de tegenstander uitschakelen( : **De Slag / De Meerslag**), of een vijandig stuk veroveren( : Het **Kantelen**).

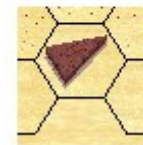
Een zet bestaat uit een handeling **en** een verplichte draaiing van één positie naar links of naar rechts. Deze specifieke draaiing noemen we: De **Zwenk**.



Het stuk draait na een **Zwenk** één positie naar links >

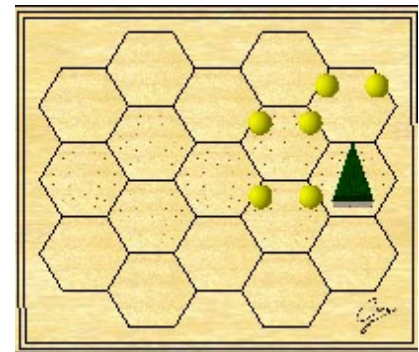


of naar rechts >



De spelers doen om de beurt een zet.

1) De **Schuiver**: Een eigen stuk wordt verplaatst naar een leeg, aangrenzend veld en maakt een **Zwenk**. Bij de **Schuiver** mag het stuk niet terug naar een eerder verlaten **zone** tegen de speelrichting in.



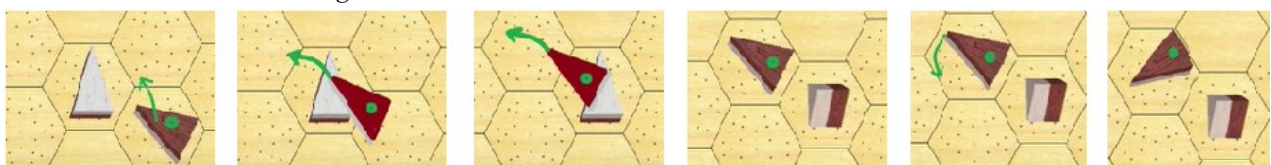
Alle mogelijke **Schuivers** van het zwarte stuk. De gele ballen geven de positie van de **punt** weer na verplaatsing met een **zwenk**.

2) De **Slag**: Je springt met jouw stuk over een aangrenzend stuk van de tegenstander naar een leeg veld recht daarachter. Dit telkens in combinatie met een **Zwenk** naar keuze. Het geslagen stuk wordt terplekke met de punt omhoog geplaatst en is daarna een onbewegelijk obstakel en noemen we:

De **Zerk**



Voorbeeld van een zwarte Slag



De Punt slaat een Flank,

verandert het witte stuk in een Zerk

en maakt een Zwenk naar links.

De **Slag** mag in alle richtingen. (dus ook tegen de speelrichting in.)

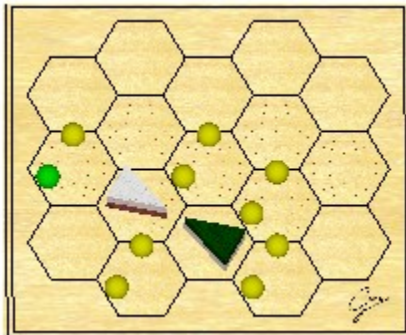


Samengevat:

De **Punt** mag zowel een **Flank** als een **Punt** slaan.

Een **Flank** mag alleen een **Flank** slaan.

Een **Blok** kan niet slaan en kan niet worden geslagen.



*De mogelijke zetten van het zwarte stuk.*

Zwart maakt **Slag** met **Zwenk** naar links.

>>>>>>>>>>>>>>

Het witte stuk verandert in een **Zerk**.

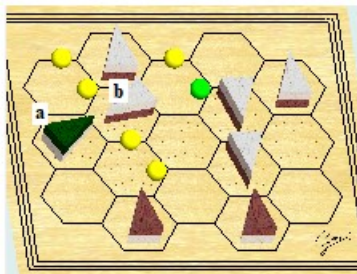


*De ballen geven de mogelijke positie van de punt weer na de Schuiver of Slag.*

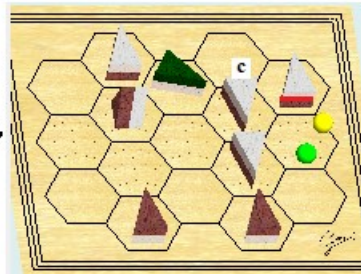
*Het groene balletje is de hier uitgevoerde slag met een Zwenk naar links.*

3) De **Meerslag**: Met hetzelfde stuk mogen, indien mogelijk, meerdere slagen in één beurt worden gedaan. Telkens dus een sprong met een **Zwenk**, die een vijandig stuk verandert in een **Zerk**. Zodra het stuk echter, na een slag, in een **Blok** van de tegenstander komt, moet het daar stoppen. Dit is de beperking op de **Meerslag**. (zie meest rechtse plaatje hieronder)

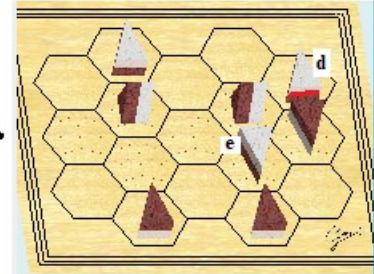
*Punt slaat Punt*



*Punt slaat Flank*



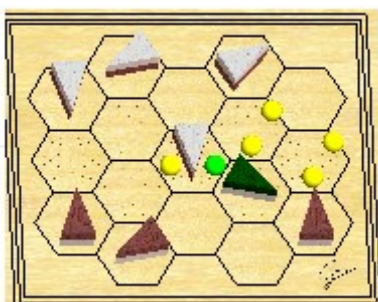
*a moet hier stoppen*



*Stuk a slaat stuk b (zwenk rechts) en mag c ook slaan,*

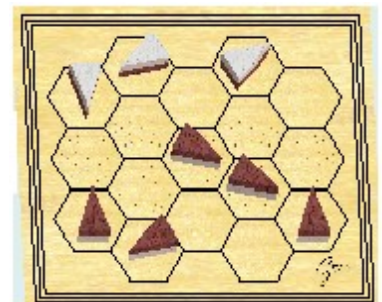
*maar e daarna niet door het blok van het witte stuk d.*

4) Het **Kantelen**: Dit is het omdraaien van andermans stuk in combinatie met een **Zwenk**. Het gekantelde stuk verandert van kleur en daarmee van eigenaar en maakt een **Zwenk**.



*Zwart aan zet.*

**Kantelen** mag alleen wanneer een **blok** van de aanvaller op een **flank** van de tegenstander is gericht.



*Het zwarte stuk kan op vier manieren schuiven of op twee manieren Kantelen*

*Zwart heeft het witte stuk gekanteld met een Zwenk naar links*

De tegenstander kan het aangevallen stuk verdedigen door zelf een **Blok** op dit stuk te richten. Bij een gelijk aantal **Blokken** mag niet worden gekanteld. Om het stuk te mogen kantelen, moet de aanvaller één **Blok** meer hebben en er moet minimaal één **Blok** van de aanvaller op een **Flank** zijn gericht.

### Verdediging tegen het Blok

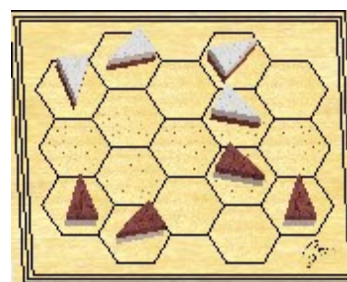
*Wit aan zet*



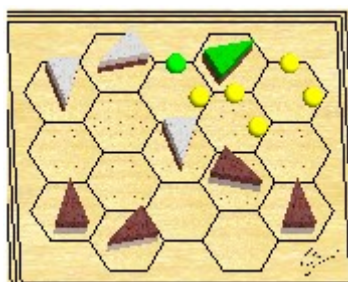
**1. Door een Schuiver**  
met het bedreigde stuk.

>>>>>>>>>>>>>>>>

Hiermee brengt het zichzelf  
buiten bereik van het **Blok**.



*Wit aan zet*

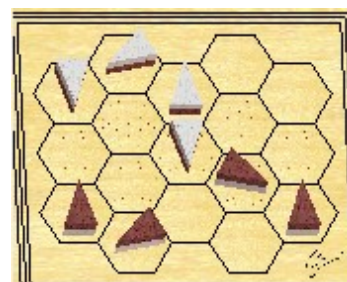


**2. Door een Blok**

van zichzelf op het aangevallen  
stuk te richten.

>>>>>>>>>>>>>>>>

Dit **Blok** neutraliseert het **Blok**  
van de tegenstander.



*Zelfde situatie maar nu neutraliseert het  
groen gekleurde stuk het blok van de ander.*

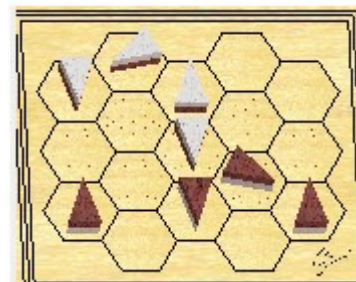
*Zwart is aan zet*



**Zwart** zet een tweede **Blok**  
om het bij de volgende beurt  
te kunnen **Kantelen**.

>>>>>>>>>>>>>>>>

(zwart met twee **Blokken** tegen wit met één **Blok**)



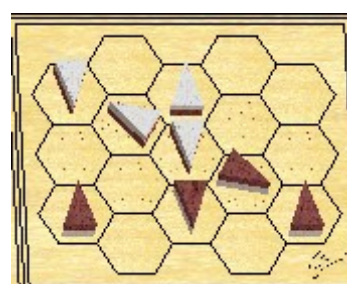
*Wit aan zet*



**Wit** neutraliseert ook dit  
tweede **Blok**,

>>>>>>>>>>>>>>>>

met een eigen tweede **Blok**





Samengevat:

Een **Blok** kan dus alleen via een **flank** een vijandig stuk veroveren .

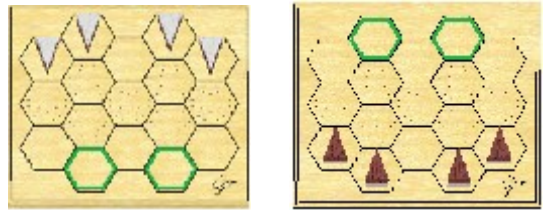
Een **Punt** kan zowel een **Punt** als een **Flank** slaan.

Een **Flank** kan alleen een **flank** slaan.

*De promotievelden.*

### 5) De Promotie:

Je kunt niet naar een **Promotieveld**,  
wanneer dit veld bezet is of met een punt of  
blok verdedigd wordt.

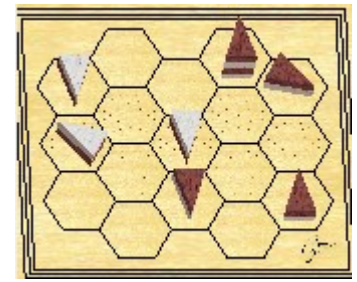


Wanneer dit niet zo is en je weet op zo'n veld te komen ,of je weet een vijandig  
stuk op zo'n veld te **Kantelen**, groeit dit stuk tot een onschendbare **Zuil**.

Bij deze **Promotie** wordt een **Zerk** naar keuze op het promotiestuk geplaatst.

het groengemaakte stuk1 kan 2  
slaan en **Promoveren** op veld c4.  
Het stuk kan niet naar c2 door het  
**Blok** van 2.  
3 zou ook kunnen **Promoveren** op  
c4 met een **Schuiver**

*Zwart is aan zet*



*1 slaat 2 naar c4. 2 wordt Zerk en meteen op het promotiestuk geplaatst.*

*Dit is nu een zuil.*

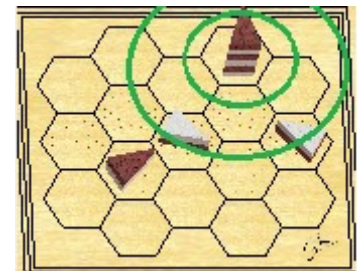
Wanneer er geen **Zerk** op het bord staat, wordt een extern stuk toegevoegd.

Het eigendomsgebied van deze **Zuil** is het promotieveld en alle daaraan grenzende  
velden.

### 6) De Zuilslag

Wanneer er aan het begin van een  
beurt vijandige stukken in het  
eigendomsgebied staan, **moeten**  
deze worden geplaatst op de  
bestaande **Zuil**. (**Verplichte zet**).

*Zwart is aan zet*



*De Zuil neemt het witte stuk en vergroot zijn gebied.*

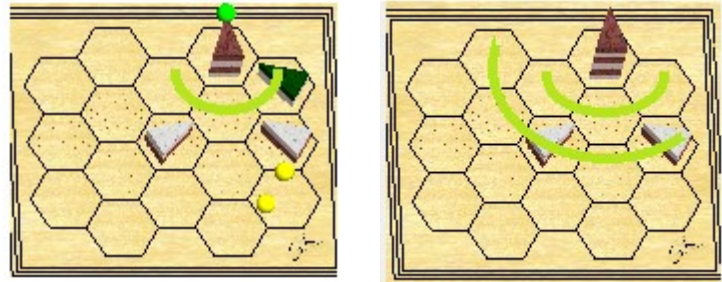
*Twee witten stukken worden bedreigd.*

Bij iedere verhoging wordt het eigendomsgebied van de **Zuil** met één ring van  
aangrenzende velden uitgebreid.

Zwart aan zet

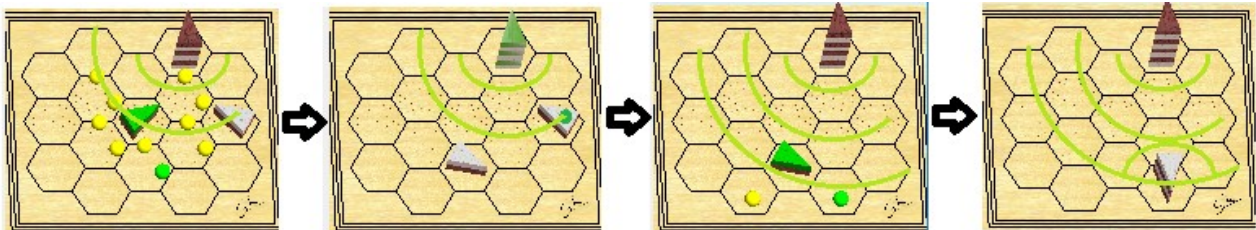
### 7) De Zuilverhoging

Je kunt de zuil ook met eigen stukken verhogen met een **Schuiver**.



Zwart verhoogt de Zuil en bedreigt 2 witte stukken

Wit aan zet



Wit brengt één stuk in veiligheid. Het andere wordt daarna geslagen door de zwarte Zuil. Wit promoveert op a4.

Wanneer één van de spelers geen geldige zet meer kan doen, eindigt het spel en worden de stukken geteld. De stukken in de **Zuil** tellen dubbel. Degene met de meeste punten heeft gewonnen.

Zwart aan zet



Geen geldige zet mogelijk. (ook de witte Zuil is onschendbaar)

**Einde spel.**

De zwarte Zuil heeft 4 stukken. (=8 punten) (stukken in de zuil tellen dubbel)

De witte Zuil heeft 2 stukken. (=4 punten)

Er zijn geen gewone stukken en Zerken tellen niet mee want neutraal.

**Zwart wint met 8-4**