

# GYGÈS

Auteur : Claude Leroy



**King Gygès made a labyrinth, and said : "the wise will leave this labyrinth, as the new idea leaves the fogs of the spirit".**

**Be the first to leave the labyrinth !**

## MATERIAL

- A leather carpet representing a labyrinth of 36 flagstones, connected by "doors", and having 6 southern exits and 6 north exits.
- 12 leather parts twisted: 4 simple rings, 4 double and 4 triple.

## GOAL OF THE GAMES

- To gain, you have to put outside only one ring on other side to the labyrinth (simple, double or triple).

*If you are southern, to put out a ring of the labyrinth by one of the north exits.*

*If you are northern, to put out a ring of the labyrinth by one of the southern exits.*

## DISPLACEMENT

The pawns do not belong definitively to anybody: each one plays closest to himself.

South can play only the pawns which are in his the first line. If he has no pawn in his first line, he will play the pawns which are in the second line.

North can play only the pawns which is in his the first line. If he has no pawn in his first line, he will play the pawns which are in the second line.

*You can play only the rings of your first line. If your first line is emptied, you will be able to play the rings of your second line.*

Pass one, two or three doors, according to whether your pawn is "simple", "double" or "triple".

*A simple ring can cross only one door.*

*A double can ring cross two doors.*

*A triple can ring cross three doors.*

During the execution of a turn, you can cross only empty rooms, but you have the right to finish your movement in an occupied room.

If you finish your movement on an empty room, your turn is finished.

If you reach an occupied room, move the occupant, or "rebound" to amplify your turn :

- To rebound: you leave the occupant on his place, and rebound of as

much box than the ring on which you passed. One rebounds of 1 on simple, 2 on a double and 3 on triple.

You can rebound several times, which amplifies your capacity of displacement at the point of being able crosses in only one blow the labyrinth.

- To dislodge: you take the place of the occupant, and you rehouse this one in any empty box of the labyrinth. *Except behind the first unfavourable line.*

## FOOT-NOTE

*You can dislodge a ring after having rebounded on other rings.*

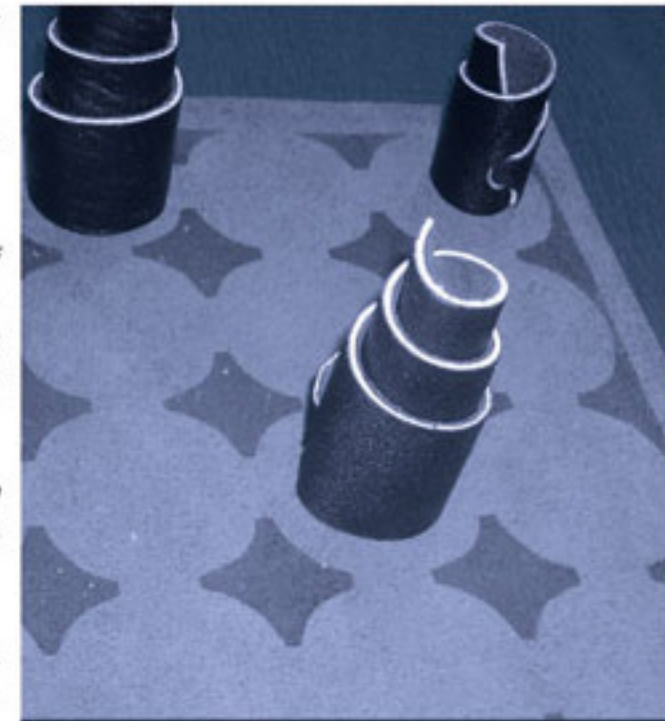
*It is forbidden to pass twice the same door in only one turn.*

*You can leave the labyrinth only if the displacement of the part is entirely finished (if we rebound of 3, you cannot leave the labyrinth to the second rebound).*

*If all your playable rings are blocked on your first line, you must play a ring of the next line.*

*You cannot play a repetitive blow reproducing a such which former situation.*

**To know some more tactics and strategies of this game, come to play online on [www.gyges.com](http://www.gyges.com)**



©2007 JACTALEA

26 rue Pasteur

30170 St-Hippolyte-du-Fort

Contact auteur :

[claudeleroy36@free.fr](mailto:claudeleroy36@free.fr)

# GYGÈS

Auteur : Claude Leroy



**Le roi Gygès fit faire un labyrinthe, et dit : « le sage sortira de ce labyrinthe, comme l'idée neuve sort des brumes de l'esprit ».**

**Sortez le premier du labyrinthe !**

## MATERIEL

- Un tapis en cuir représentant un labyrinthe de 36 salles, reliées par des « portes », et comportant 6 sorties sud (façade concave) et 6 sorties nord (façade rectiligne).

- 12 pièces torsadés en cuir : 4 torsades simples, 4 doubles et 4 triples. (les simples peuvent être glissés dans les triples pour ranger le jeu).

## PREPARATIFS

- Un joueur s'installe derrière le côté sud, l'autre derrière le côté nord.

- Chacun prend 2 pièces de chaque sorte (2 simples, 2 doubles et 2 triples) et les installe, dans l'ordre qu'il veut, dans les 6 salles les plus proches de lui. Les pièces sont toutes de la même couleur car elles n'appartiennent pas définitivement à l'un ou l'autre camp.

- Sud joue le premier coup.

## BUT DU JEU

- Pour gagner, il suffit de faire sortir une seule pièce de l'autre côté du labyrinthe (simple, double ou triple).

*Si vous êtes sud, faire sortir une pièce du labyrinthe par une des issues nord.*

*Si vous êtes nord, faire sortir une pièce du labyrinthe par une des issues sud.*

## DEPLACEMENT

Les pions n'appartiennent définitivement à personne : chacun joue les plus proches de soi.

Sud ne peut jouer que les pièces de sa rangée la plus au sud.

Nord ne peut jouer que les pièces de sa rangée la plus au nord.

*Au début, vous ne pouvez donc jouer que les pièces de votre première ligne. Si votre première ligne se vide, vous pourrez jouer les pièces de votre deuxième ligne et ainsi de suite.*

Passez une, deux ou trois portes, selon que votre pièce est « simple », « double » ou « triple ».

*Une pièce simple franchit une seule porte.*

*Une pièce double doit franchir deux portes.*

*Une pièce triple doit franchir trois portes.*

Si vous vous retrouvez dans une salle occupée, vous pouvez soit déloger la pièce déjà présente, soit rebondir pour amplifier votre coup :

- Rebondir : vous laissez la pièce déjà présente sur place et repartez en empruntant sa propre capacité de déplacement. *On rebondit de 1 sur un simple, de 2 sur un double et de 3 sur un triple.*

Vous pouvez rebondir ainsi plusieurs fois de suite, ce qui amplifie votre capacité de déplacement au point de pouvoir traverser en un seul coup le labyrinthe.

- Déloger : vous prenez la place de la pièce déjà présente, et vous la relogez dans n'importe quelle salle vide du labyrinthe.

*Sauf derrière la première rangée occupée par l'adversaire.*

## NOTA BENE

*Vous pouvez déloger une pièce après avoir rebondi sur d'autres..*

*Pendant un déplacement, il est interdit de repasser deux fois par une même porte, mais on peut retraverser la même salle en passant par des portes différentes.*

*On ne peut sortir du labyrinthe que si le déplacement de la pièce est entièrement terminé (si on rebondit de 3, on ne peut pas sortir du labyrinthe après seulement 2 portes).*

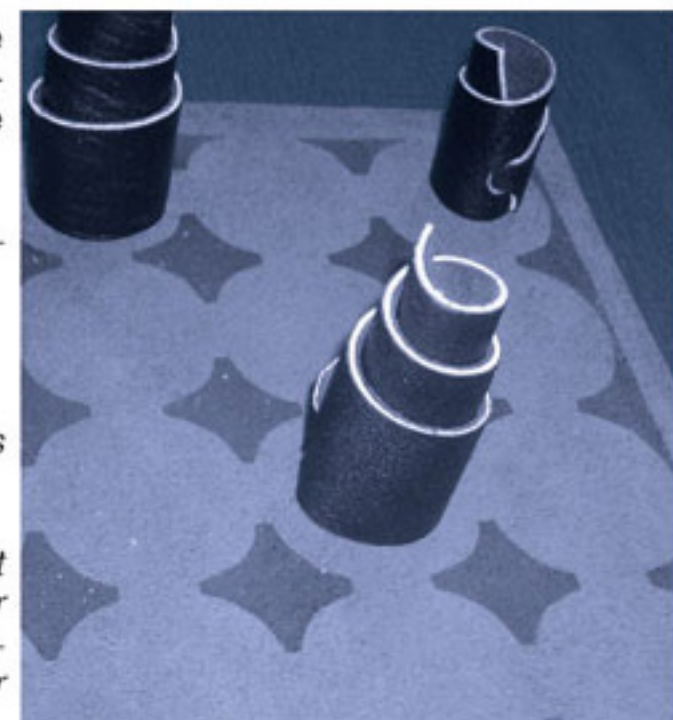
*Une pièce jouée par votre adversaire peut devenir jouable par vous au coup suivant si elle a rejoint ou*

*dépassé la rangée occupée la plus proche de vous.*

*Si toutes vos pièces jouables sont bloqués sur votre première rangée, vous devez jouer une pièce de la rangée suivante.*

*Vous ne pouvez jouer un coup ré-pétitif (reproduisant telle quelle une situation antérieure).*

**Pour en savoir plus sur les tactiques et stratégies, venez jouer en ligne sur [www.gyges.com](http://www.gyges.com)**



©2007 JACTALEA  
26 rue Pasteur  
30170 St-Hippolyte-du-Fort  
Contact auteur :  
[claudeleroy36@free.fr](mailto:claudeleroy36@free.fr)

# GYGÈS

Auteur : Claude Leroy



**König Gygès baute ein Labyrinth und sagte: "Der Weise wird dieses Labyrinth verlassen, so wie eine neue Idee den Nebel des Geistes verlässt. Sei der Erste, der das Labyrinth verlässt !"**

## MATERIAL

- Ein Spielfeld aus Leder, das ein Labyrinth darstellt aus 36 Steinen darstellt, die durch "Türen" miteinander verbunden sind und sechs Ausgänge nach Süden und sechs Richtung Norden haben.

- 12 Ringe aus Leder : 4 einfache Ringe, 4 doppelte and 4 dreifache.

## VORBEREITUNG

- Ein Spieler lässt sich auf der Südseite nieder, ein Spieler auf der Nordseite.

- Jeder Spieler nimmt zwei Ringe von jeder Art (zwei einfache, zwei doppelte und zwei dreifache) und legt sie in beliebiger Reihenfolge in die Räume, die ihm am nächsten sind. Alle Ringe haben dieselbe Farbe, da sie nicht zu einem bestimmten Spieler gehören.

- Süden hat den ersten Zug

## ZIEL

- Um zu gewinnen musst du einen Ring auf den Ausgangspunkt deines Gegners auf der anderen Seite des Labyrinths platzieren.

*Wenn du im Süden startest, gewinnst du wenn einer deiner Ringe das Labyrinth durch einen der nördlichen Ausgänge verlässt.*

*Wenn du im Norden startest, gewinnst du wenn einer deiner Ringe das Labyrinth durch einen der südlichen Ausgänge verlässt*

## SPIELVERLAUF

Die Ringe gehören nicht zu einem bestimmten Spieler: Jeder spielt mit denen, die ihm am nächsten stehen.

*Du kannst nur mit den Ringen, die in deiner ersten Reihe stehen spielen. Wenn deine erste Reihe leer ist, kannst du die Ringe in der zweiten Reihe spielen.*

Du kannst eine, zwei oder drei Türen passieren, je nachdem ob dein Ring einfach, zweifach oder dreifach ist.

*Ein einfacher Ring kann nur eine Tür durchqueren.*

*Ein doppelter Ring kann zwei Türen durchqueren.*

*Ein dreifacher Ring kann drei Türen durchqueren.*

Während eines Zuges kannst du nur leere Räume durchqueren, aber du kannst deine Bewegung in einem besetzten

Raum beenden.

Wenn du deinen Zug in einem leeren Raum beendest, ist dein Zug beendet.

Wenn du einen besetzten Raum betrittst, musst du den besetzenden Ring bewegen, oder von ihm "abprallen" und noch einen Zug machen.

- "Abprallen" : Lass den Besetzer auf seinem Platz stehen und "pralle" so weit ab, wie der den Raum besetzende Ring reicht.

Du kannst mehrmals abprallen, was dazu führen kann dass du das Labyrinth in nur einem Zug durchqueren kannst.

- Verlassen des Labyrinths: Du übernimmst den Platz des Besetzers, und versetzt seinen Ring in einen leeren Raum im Labyrinth.

## FUSSNOTE

*Du kannst einen Ring das Labyrinth verlassen lassen wenn du von anderen Ringen "abgeprallt" bist.*

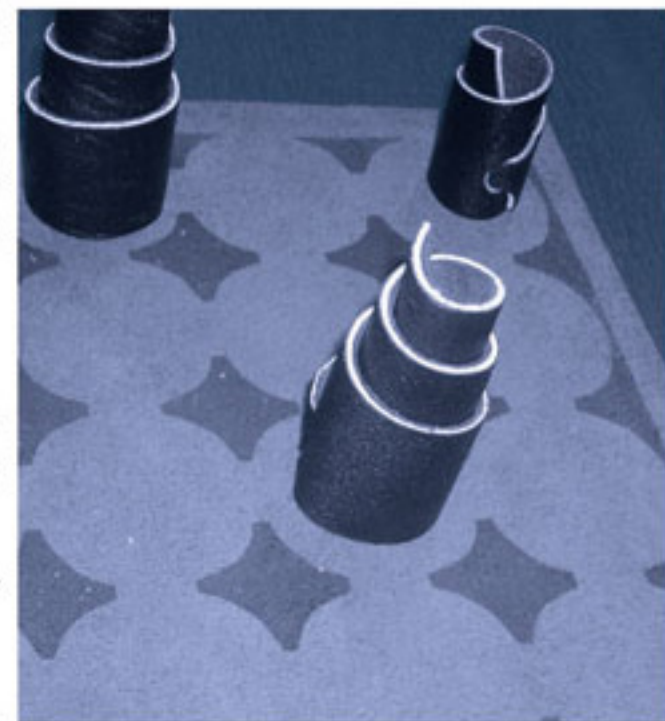
*Du darfst nicht zweimal die gleiche Tür benutzen.*

*Du kannst das Labyrinth nur verlassen wenn die Bewegung deines Zuges beendet ist.*

*Wenn alle Ringe in deiner ersten Reihe blockiert sind, musst du einen Ring der nächsten Reihe spielen.*

*Du kannst keinen sich wiederholenden Zug spielen.*

**Um mehr Taktiken und Strategien dieses Spiels kennenzulernen, spiele online auf [www.gyges.com](http://www.gyges.com)**



©2007 JACTALEA

26 rue Pasteur

30170 St-Hippolyte-du-Fort

Contact auteur :

[claudeleroy36@free.fr](mailto:claudeleroy36@free.fr)

# GYGES

Auteur : Claude Leroy



**Koning Gyges liet een labyrint optrekken en sprak : "De wijze zal zijn uitweg vinden uit dit labyrint zoals een nieuw idee zijn uitweg vindt uit de nevels van de geest".**

**Wees de eerste om uit het labyrint te ontsnappen !**

## MATERIAAL

- Een lederen speelmat waarop een labyrint staat afgebeeld, met 36 zalen die met elkaar zijn verbonden door "deuren", en met 6 uitgangen op het Zuiden (holle gevel) en 6 uitgangen op het Noorden (rechte gevel).

- 12 lederen stukken met torsades : 4 enkele torsades, 4 dubbele en 4 driedubbele. (de enkele kunnen in de driedubbele worden geschoven om het spel op te bergen).

## VOORBEREIDING

- Eén speler gaat aan de zuidkant zitten, de andere aan de noordkant.

- Elke neemt 2 stukken van elke soort (2 enkele, 2 dubbele en 2 driedubbele) en plaatst ze in willekeurige volgorde in de 6 dichtstbijzijnde zalen. Alle stukken

hebben dezelfde kleur want ze behoren niet definitief aan het ene of het andere kamp toe.

- Zuid doet de eerste zet.

## DOEL VAN HET SPEL

Om te winnen volstaat het één enkel stuk (enkel, dubbel of driedubbel) langs de overzijde van het labyrint te doen ontsnappen .

*Wie Zuid is moet een stuk uit het labyrint doen ontsnappen langs de noordkant.*

*Wie Noord is moet een stuk uit het labyrint doen ontsnappen langs de zuidkant.*

## VERPLAATSING

De pions behoren aan niemand definitief toe : elke speler speelt met de dichtstbijzijnde. Zuid mag alleen met de stukken van de zuidelijkste rij spelen.

Noord mag alleen met de stukken van de noordelijkste rij spelen.

*In het begin mag u dus alleen met de stukken van uw eerste rij spelen. Is uw eerste rij leeg, dan mag u met de stukken van uw tweede rij spelen en zo verder.*

Stap door één, twee of drie deuren, naargelang uw stuk "enkel", "dubbel" of "driedubbel" is.

*Een enkel stuk stapt door één enkele deur.*

*Een dubbel stuk stapt door twee deuren.*

*Een driedubbel stuk stapt door drie deuren.*

U mag tijdens een verplaatsing alleen door lege zalen lopen, maar u mag uw verplaatsing in een bezette zaal beëindigen.

Bevindt u zich op het einde van uw verplaatsing in een lege zaal, dan is uw zet gedaan.

Komt u uit in een bezette zaal, dan mag u ofwel het reeds aanwezige stuk wegstoten, ofwel met vernieuwde kracht verder springen :

- Verder springen : u laat het aanwezige stuk waar het is en u springt verder met de kracht van dat stuk. Een enkel stuk geeft een springkracht van 1, een dubbel een springkracht van 2 en een driedubbel een springkracht van 3.

U kunt op die manier verschillende malen na elkaar verder springen; uw springkracht kan daarmee zo toenemen dat u in één keer door het hele labyrint komt.

- Wegstoten : u neemt de plaats in van het aanwezige stuk, en u plaatst dat stuk in om het even welke lege zaal van het labyrint.  
*Behalve achter de eerste door de tegenstrever bezette rij.*

## NOTA BENE

*U mag stukken wegstoten na op andere te zijn verder gesprongen.*

*U mag stukken wegstoten na op andere te zijn verder gesprongen.*

*Het is verboden tijdens een verplaatsing tweemaal door eenzelfde deur te*

*open, maar men mag wel door eenzelfde zaal open langs verschillende deuren.*

*Men mag het labyrint enkel verlaten als de verplaatsing van het stuk volledig is beëindigd (wie 3 deuren verder springt mag het labyrint niet verlaten na slechts 2 deuren).*

*U mag opnieuw spelen met een stuk waarmee de tegenstrever pas heeft gespeeld als het de dichtst bij u liggende bezette lijn heeft bereikt of voorbijgestoken.*

*Als alle stukken waarmee kan worden gespeeld op uw eerste rij geblokkeerd staan moet u met een stuk van de volgende rij spelen.*

*U mag geen zet herhalen (die op een vorige situatie uitmondt).*

**Kom on line spelen op [www.gyges.com](http://www.gyges.com) om meer over de tactieken en strategieën te leren.**

©2007 JACTALEA  
26 rue Pasteur  
30170 St-Hippolyte-du-Fort  
Contact auteur :  
[claudeleroy36@free.fr](mailto:claudeleroy36@free.fr)