

# PYRAOS®

## SPELREGELS

NL

### VOORSTELLING EN GEREEDMAKING

- Een piramidevormige plaat met 16 vakjes.
- 15 lichte knikkers en 15 donkere knikkers.

Bij het begin van het spel, worden de knikkers in voorraad onderaan de piramide neergelegd (**fig. A**).

De spelers trekken door loting hun kleur.

### PRINCIPE EN DOEL VAN HET SPEL :

Door de knikkers opeen te stapelen, bouwen de spelers een piramide met 30 knikkers. DOEL VAN HET SPEL :

DE KNIKKER OP DE TOP VAN DE PIRAMIDE PLAATSEN (fig. E).

Door het toepassen van de volgende regels, kan er op knikkers worden bezuinigd. De winnaar is de speler die tijdens een partijtje de meeste knikkers heeft weten te bezuinigen teneinde degene te zijn die de laatste knikker(s) neerlegt.

Iedereen is verplicht op z'n beurt te spelen. Een speler die geen knikkers meer in z'n voorraad over heeft, verliest het partijtje.

### VERLOOP VAN EEN PARTIJTJE

#### Begin van het partijtje

Licht begint. Iedere speler plaatst op zijn beurt een knikker uit zijn voorraad op een vakje van zijn keus.

#### Opstapelen

Zodra 4 knikkers een vierkant vormen, mag een speler kiezen een knikker erop te stapelen; hij heeft dan de keus tussen :

- een knikker uit zijn voorraad te nemen om hem op het vierkant te plaatsen (**fig. B 1**).

- één van zijn reeds op de plaat aanwezige knikkers te verplaatsen indien deze verplaatsing de betreffende knikker één of verscheidene niveaus hoger brengt (**fig. B 2**).

Door deze slag kan hij een knikker uit zijn voorraad besparen.

Een knikker mag niet worden verplaatst als hij tot een vierkant behoort dat reeds een knikker draagt.

#### Vierkant

Een speler die een vierkant met knikkers van zijn kleur heeft gemaakt, (**fig. C 1**), kiest onmiddellijk één of twee van zijn knikkers op de plaat om ze weer in zijn voorraad terug te brengen (**fig. C 2**).

Hij mag elke knikker die van hem is op ongeacht welk niveau terugnemen - met inbegrip van de knikker die hij zo juist heeft geplaatst - doch met uitsluiting van de knikkers die andere knikkers dragen.

#### Opstapelen en vierkant

Met dezelfde slag heeft een speler de mogelijkheid :

- één van zijn knikkers die zich reeds op de plaat bevindt omhoog te brengen (**fig. D 1**),

- zodoende een vierkant van zijn kleur te maken (**fig. D 2**),

- vervolgens één of twee van zijn knikkers terug te pakken (**fig. D 3**).

### EIND VAN HET PARTIJTJE

Degene die zijn laatste knikker op de top van de piramide plaatst (**fig. E**), heeft het partijtje gewonnen.

### VARIANT VOOR KINDEREN

Om zich geleidelijk aan met het spel vertrouwd te maken, kan worden gespeeld zonder de regel van het vierkant te gebruiken - alleen met de regel van het opstapelen kunnen dan knikkers worden bespaard.

#### VARIANT VOOR INGEWIJDE SPELERS : op één rechte lijn plaatsen

Een speler pakt één of twee van zijn knikkers terug die op de plaat liggen wanneer hij een vierkant of een lijn van zijn kleur maakt :

Het op een rij zetten geldt wanneer de knikkers op een en hetzelfde niveau worden geplaatst en uitsluitend op het eerste en tweede niveau. Een geldig op een rij zetten is tot stand gekomen

- met 4 knikkers van dezelfde kleur in één lijn op het eerste niveau (**fig. F 1**)

- met 3 knikkers van dezelfde kleur in één lijn op het tweede niveau (**fig. F 2**).

Een diagonaal vormt geen rechte lijn.

### DUUR VAN EEN PARTIJTJE

Van 5 tot 20 minuten. Bij een wedstrijd, bestaat de mogelijkheid aan iedere speler een beperkte tijd toe te staan.

Fig A

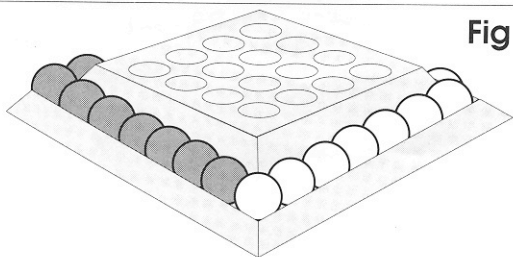


Fig B

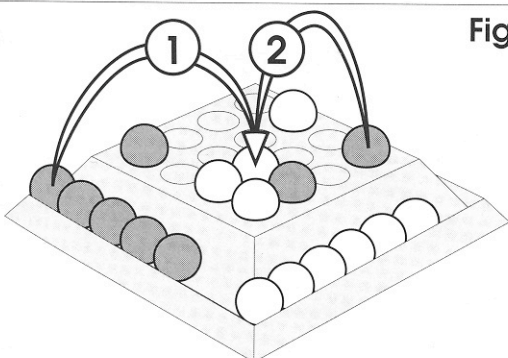


Fig C

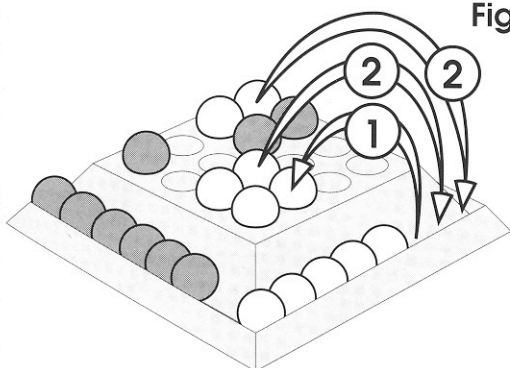


Fig D

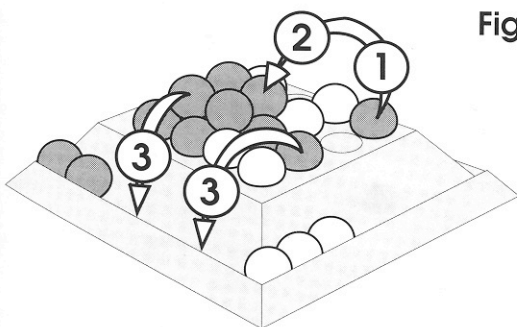


Fig E

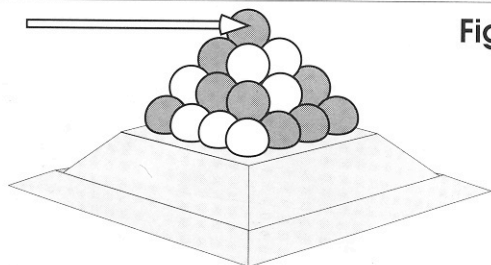


Fig F

