

Spelregels



6 – 99 jaar



2 tot 4 spelers



15 min.

Pyramid Monkey

Het is een heus circus in de jungle! Welk team acrobatische apen slaagt er als eerste in om zijn piramide te maken? Om deze uitdaging op te lossen, moet je risico's nemen maar ook de juiste acrobatische apen pakken, want sommige kunnen je zomaar tegenwerken.

Inhoud: 4 borden, 4 zakjes, 48 acrobatische apen (10 blauwe, 10 gele, 10 rode, 10 groene, 4 witte en 4 paarse).

Spelprincipe: 'Pyramid Monkey' is een push your luck-spel. Om een piramide te bouwen met hun 10 apen, moeten de spelers ze eerst verzamelen. De spelers pakken tijdens hun beurt een aap uit hun zakje. Zolang ze apen van hun eigen kleur pakken, kunnen ze besluiten om door te gaan met pakken of om te stoppen. Als ze ervoor kiezen om te stoppen, kunnen ze de gepakte apen gebruiken om hun piramide te bouwen. Als de spelers ervoor kiezen om door te gaan, lopen ze het risico om een paarse of witte aap te pakken: in dat geval verliezen ze alles en eindigt hun beurt onmiddellijk.

Doel van het spel: Als eerste zijn piramide compleet maken met zijn 10 apen.

Voorbereiding: Elke speler kiest een bord en legt het voor zich neer, samen met het zakje in de bijbehorende kleur. Vervolgens pakt elke speler 1 paarse aap, 1 witte aap en de 10 apen in de kleur van zijn bord. Hij doet alle apen (12: 10 + 1 + 1) in zijn zakje en husselt ze door elkaar.

Spelverloop: De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld. De speler voert tijdens zijn beurt de volgende acties uit:

- 1/ hij stopt zijn hand in zijn zakje en husselt de apen door elkaar zonder te kijken;
- 2/ hij pakt willekeurig 1 aap en haalt hem uit het zakje.

– **Is het een aap in zijn eigen kleur:** Super! Misschien wordt de piramide wel hoger! De speler legt de gepakte aap voor zich neer en kiest ervoor om te stoppen of om een nieuwe aap te pakken.

- Als de speler besluit om **een nieuwe aap te pakken**, stopt hij zijn hand weer in zijn zakje, husselt zonder te kijken en pakt een nieuwe aap. Hij checkt de kleur van de aap: is het een aap in zijn eigen kleur, dan kan hij besluiten om door te gaan of om te stoppen; als het een paarse of witte aap is, volgt hij de onderstaande instructies. **Let op:** een speler mag per beurt maar 3 apen pakken. Als hij 3 apen van zijn eigen kleur heeft gepakt, moet hij stoppen.

- Als de speler besluit om te **stoppen** (of als hij al 3 apen van zijn eigen kleur heeft gepakt), pakt hij de apen die hij tijdens deze beurt heeft gepakt en legt ze op zijn bord om zijn piramide te bouwen.

– **Is het de paarse aap:** Pech gehad! De paarse aap is chagrijnig en wil dat iedereen teruggaat in het zakje! De speler stopt de paarse aap terug in zijn zakje samen met alle apen in zijn kleur die hij deze beurt eventueel gepakt heeft. Zijn beurt is voorbij en de volgende speler is aan de beurt.

– **Is het de witte aap:** Au! De witte aap is een grapjas: hij wil dat iedereen teruggaat in het zakje, maar gaat zelf liever ergens anders naartoe! De speler stopt alle apen van zijn kleur die hij deze beurt eventueel gepakt heeft, terug in zijn zakje. Hij geeft de witte aap aan de speler van zijn keuze, die hem meteen in zijn zakje stopt. Zijn beurt is voorbij en de volgende speler is aan de beurt.

Om zijn piramide te bouwen, plaatst de speler de eerste 4 apen op de 4 vakjes van zijn bord. Hij plaatst de volgende 3 er verspringend bovenop, dan de volgende 2 er verspringend bovenop en tot slot plaatst hij de laatste aap helemaal bovenaan de piramide.

Einde van het spel: Zodra een speler de laatste aap van zijn piramide (de tiende) heeft geplaatst, wint hij het spel.



Een spel van Erwan Morin