

2 tot 4 spelers - vanaf 8 jaar - speeltijd: 15 min.

INHOUD

66 piramides, een stoffen zakje, spelregels.

PRINCIPE VAN HET SPEL

Elke speler heeft een eigen kleur die hij alleen kent. Elke speler moet zijn eigen kleur zo onopvallend mogelijk het meeste op het speelveld laten voorkomen.

DE VERSCHILLENDE PIONNEN

De 6 «Doelpiramiden» (afb. 1) hebben een geheime kleur die alleen zichtbaar wordt door ze om te draaien.

De 24 «Vakjes» (afb. 2) zijn de piramides met één kleuring.

De 36 «Pionnen» (afb. 3) zijn de piramides met twee kleuringen.

- 4 spelers: alle piramides worden gebruikt
- 3 spelers: er wordt met 5 kleuren, dus 55 piramides gespeeld.

De Doelpiramide, de 4 Vakjes en de 6 Pionnen met dezelfde kleur gaan terug in de doos

- 2 spelers: 2 volledige kleurenssets gaan terug in de doos en er blijven 44 piramides over.

VOORBEREIDING

Elke speler kiest willekeurig en in het geheim zijn Doelpiramide: de kleur aan de onderkant van deze piramide wordt «zijn» kleur en blijft geheim totdat het spel is afgelopen.

De Vakjes worden willekeurig op de tafel gezet:

- 4 spelers: 24 Vakjes (4 vakjes per kleur voor 6 kleuren, zie afb. 4)
- 3 spelers: 20 Vakjes (4 vakjes per kleur voor 5 kleuren)
- 2 spelers: 16 Vakjes (4 vakjes per kleur voor 4 kleuren)

Deze spelopzet blijft gedurende het hele spel onveranderd: op de meeste Vakjes worden Pionnen geplaatst, maar alle Vakjes blijven op de beginplaats staan.

Vervolgens verdelen de spelers de Pionnen (zie hieronder) en plaatsen ze deze zo voor zich dat ze goed zichtbaar zijn voor de andere spelers. **Er zijn 2 manieren van spelen.**

Willekeurig spel (voor 2, 3 of 4 spelers)

De Pionnen worden in het zakje gedaan en vervolgens willekeurig uit het zakje gehaald:

- 4 spelers: ieder neemt 9 pionnen
- 3 spelers: ieder neemt 10 pionnen
- 2 spelers: ieder neemt 12 pionnen

Evenwichtig spel (voor 2 of 3 spelers)

De Pionnen worden op strikt gelijke wijze verdeeld:

- 3 spelers: ieder neemt 5 kleuren met 2 pionnen per kleur
- 2 spelers: ieder neemt 4 kleuren met 3 pionnen per kleur

VERLOOP VAN HET SPEL

Wie mag beginnen wordt door loting bepaald. Daarna speelt men met de wijzers van de klok mee.

Elke speler kiest, wanneer hij aan de beurt is, één van zijn Pionnen en plaatst deze naar keuze op een constructie (Vakje/Stapel). Hierbij neemt hij de volgende regels in acht.

Op een Vakje zetten. Een Pion kan alleen op een Vakje met een andere kleur worden gezet. De Stapel die dan ontstaat, krijgt de kleur van de bovenste Pion. Als men bijvoorbeeld een oranje Pion op een groen Vakje zet, wordt de Stapel voortaan als oranje beschouwd (afb. 5).

Op een Stapel zetten. De spelers kunnen hun Pion direct op een stapel zetten. Als de geplaatste Pion een andere kleur heeft dan de bovenste Pion van de Stapel, krijgt deze Stapel een andere kleur (zie afb. 6: een blauwe Pion wordt op een oranje Pion gezet en de Stapel wordt voortaan als blauw beschouwd).

- Als op de bovenste Pion een Pion met dezelfde kleur wordt gezet, heffen deze 2 Pionnen elkaar op en haalt de speler ze definitief uit het spel: de constructie krijgt dan de kleur van de onderliggende Pion (of het onderliggende Vakje). (Zie afb. 7: een blauwe Pion wordt geplaatst op een andere blauwe Pion en de speler haalt deze 2 blauwe Pionnen definitief uit het spel. De onderliggende kleur komt te voorschijn en de constructie wordt weer oranje).

Als de kleur van het Vakje te voorschijn komt, mag er geen Pion met dezelfde kleur op worden geplaatst: een Vakje kan immers nooit uit het spel worden verwijderd.

Er bestaat geen limiet voor de hoogte van de Stapels.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle Pionnen zijn geplaatst. Vervolgens wordt bepaald welke kleur het meeste voorkomt op het speelveld. De kleur van een Stapel is de kleur van de bovenste Pion. De kleur van een onbedekt Vakje is de kleur van het Vakje zelf. Vervolgens onthult ieder zijn geheime Doelpiramide: de speler met de meeste constructies in zijn kleur is de winnaar (zie afb. 8: roze heeft gewonnen). Indien meerdere spelers gelijk eindigen, is de degene wiens kleur het meest voorkomt op de stapels (Vakje met minstens 1 Pion) de winnaar. Als er dan nog steeds sprake lijkt te zijn van een gelijk spel, is de speler met de hoogste stapel de winnaar.

2 à 4 joueurs - dès 8 ans - durée d'une partie : 15 mn.

CONTENU

66 pièces pyramidales en uréa, un sac en tissu, règle du jeu.

PRINCIPE DU JEU

Chaque joueur est seul à connaître la couleur qui lui est assignée et tente le plus discrètement possible de rendre cette couleur majoritaire sur le plan de jeu.

DENOMINATION ET SELECTION DES PIECES

Les 6 pyramides « Objectif » (cf fig.1) indiquent une couleur secrète qui n'est visible qu'en les retournant.

Les 24 « Cases » (cf. fig. 2) sont les pyramides marquées d'un seul anneau de couleur.

Les 36 « Pièces » (cf. fig. 3) sont les pyramides dotées de deux anneaux de couleur.

- à 4 joueurs, toutes les pyramides sont utilisées ;
- à 3 joueurs, on ne joue qu'avec 5 couleurs soit 55 pyramides: on remise dans la boîte l'Objectif, les 4 Cases et les 6 Pièces d'une même couleur;
- à 2 joueurs, on remise 2 couleurs complètes et on joue donc avec 44 pyramides.

MISE EN PLACE

Chaque joueur tire au hasard et secrètement son Objectif : la couleur intérieure indiquée par cette pyramide devient « sa » couleur et va rester secrète jusqu'en fin de partie.

On dispose ensuite les Cases de façon aléatoire sur la table:

- à 4 joueurs il y en aura 24, soit 4 Cases de chacune des 6 couleurs (cf. fig. 4) ;
- à 3 joueurs il y aura 20 Cases (4 de chacune des 5 couleurs jouées) ;
- à 2 joueurs il y en aura 16 (4 de chacune des 4 couleurs jouées).

Cet ensemble de départ compose le plan de jeu, qui est maintenant immuable: la plupart des Cases vont être recouvertes par des Pièces, mais toutes les Cases resteront en place à ce premier niveau.

Puis les joueurs se répartissent les Pièces (voir ci-dessous) et les placent devant eux de façon à ce que leur stock reste bien visible pour les autres pendant toute la partie. Il y a 2 modes de jeu.

Mode hasard pour 2, 3 ou 4 joueurs

Les Pièces à jouer sont mises dans le sac puis les joueurs tirent au hasard :

- à 4 joueurs, chacun pioche 9 pièces;
- à 3 joueurs, chacun en pioche 10;
- à 2 joueurs, chacun en pioche 12.

Mode équitable pour 2 ou 3 joueurs

Les Pièces sont réparties de manière strictement égale:

- à 3 joueurs, chacun en prend 2 de chacune des 5 couleurs ;
- à 2 joueurs, chacun en prend 3 de chacune des 4 couleurs.

DEROULEMENT DU JEU

Le premier joueur est tiré au sort, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chacun à son tour choisit une de ses Pièces pour la poser à l'emplacement de son choix, en respectant les règles suivantes.

Pose sur une Case. Une Pièce ne peut être posée que sur une Case de couleur différente. Cette Pile prend alors la couleur de la Pièce supérieure ; si par exemple une Pièce orange est posée sur une Case verte, la Pile est dorénavant considérée comme orange (cf. fig. 5).

Pose sur une Pile. Les joueurs peuvent poser leur Pièce directement sur une Pile.

- Si la Pièce posée est d'une autre couleur que la Pièce supérieure de la Pile, cette Pile change de couleur (cf. fig.6 : une Pièce bleue est posée sur une Pièce orange : la Pile est dorénavant considérée comme bleue).
- Si la Pièce posée est de même couleur que la Pièce supérieure, les 2 Pièces en contact s'annulent et le joueur les retire définitivement du jeu: l'emplacement reprend alors la couleur de la Pièce (ou de la Case) inférieure (cf. fig.7 une Pièce bleue est posée sur une autre Pièce bleue: le joueur retire immédiatement du jeu ces 2 Pièces bleues, laissant réapparaître la couleur immédiatement inférieure: la Pile redevient Orange).

Si on redescend ainsi au niveau de la Case, il est à nouveau interdit d'y poser une Pièce de même couleur : une Case ne peut jamais être retirée du jeu.

Il n'y a pas de limite à la hauteur des Piles.

FIN DE PARTIE

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les Pièces aient été posées. On détermine alors la couleur majoritaire sur le plan de jeu. La couleur d'une Pile est celle de la pièce supérieure. La couleur d'une Case non recouverte est celle de la Case. Chacun dévoile alors son Objectif secret : celui qui a le plus d'emplacements à sa couleur est déclaré vainqueur (cf. fig.8 : rose a gagné). En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, celui dont la couleur recouvre le plus grand nombre de piles (bases recouvertes d'au moins 1 pyramide) est déclaré vainqueur.

Si une égalité persiste entre plusieurs joueurs, celui à qui appartient la pile la plus haute est déclaré vainqueur.