

View-Master 3-D

PIRAMIDO™

Rules of the game

Regles du jeu

Spielregeln

Spelregels

Regole del gioco

Reglas del juego

Spelregler

- C) When all starting positions have been taken up, the first player has another turn, moving his reel to picture number 2.
Now he sees the explorer (of his colour) on a specific step somewhere higher up the pyramid: this is the first stage at which he must move his explorer with the foot peg.
- D) The player throws the dice and places his explorer on the steps according to the number thrown.
- E) All the players in turn try, as quickly as possible, to reach their first position from their starting point.
- F) As soon as a player has arrived at the step which has to be reached, or has passed it, he takes a card with an identical hieroglyph (9) to that portrayed on the step concerned and places this on his scoreboard, row A, space 1.
- G) At that moment he **may** (but he does not have to) bring one of his two sphinxes into play, **but only on one of the steps where his explorer has already been.** These sphinxes are obstacles which must be placed as strategically as possible by the player(s) so as to hinder their opponents' ascent. As in ancient Egypt, one cannot pass the sphinx of Piramido if one cannot answer his question. In this case it is a specific number to be thrown, as indicated on the sphinx. The explorer held up by the sphinx must, whenever it is his turn, move the number of steps as shown on the dice.
If this does not correspond to the number required by the sphinx he must, when he arrives at the sphinx, take the surplus number of steps backwards. He eliminates the sphinx for the remainder of the game if he succeeds in throwing the required number and is in such a position at that moment that he reaches or passes the sphinx with this throw.
If the sphinx and the explorer belong to the same player, the explorer may pass without any problem, but thereupon eliminates his own sphinx.
- H) **Warning:** two explorers may not pass each other on the steps of the pyramid: the explorer being moved must in this case choose another direction or go back the necessary number of steps.
- The explorers must at every turn move the whole number of steps, this also means moving backwards when they come up against an obstacle.
- I) As soon as the player (as described in F) has ended the first stage, he looks at picture 3 of the View-Master reel for the step where his explorer must move in the second stage. When he succeeds in doing this, after several turns, he takes the matching hieroglyph card and places it on his scoreboard, row A, space 2.
- J) Whenever a player places a hieroglyph on his scoreboard he is entitled at that moment to bring a sphinx into the game if he still has one.
- K) The game will proceed in the same way until the player reaches the step shown in picture 7 of his View-Master reel or passes it and places the hieroglyph sign of this step in space n° 6 of his scoreboard, row A. From thereon, whenever it is his turn, he will try to reach the top of the pyramid (key) with the exact number of steps.
When too high a number is thrown on the dice **he must go down the necessary number of steps. Warning: in the course of the game the top (key) may never be passed.**
- L) In the order of their arrival at the top the players place the figure 1, 2 or 3 in the last space of row A of their scoreboard.
- M) When all players have reached the top, route A has ended, now one can:
- either begin another route without checking the scoreboard;
- or end the game and check the score obtained. In order to do the latter and thus check whether the route followed by the explorers was correct, one takes the corresponding control strip (10) and compares the hieroglyphs pictured on it and their order, with the result on the scoreboard.
The winner is the one who has completed the route in the correct way, and, if there is more than one correct score, has arrived first.

ROUTE C

- We descend into the underground labyrinth and go in search of the burial chamber full of priceless treasures.
- A) The order of play and of choice of colour is fixed as in route A or by order of arrival in the previous route(s).
Each player receives:
- 1 scoreboard (if this is the first game, otherwise play continues on the board already supplied).
and in the colour chosen:
- 1 View-Master reel with sign (11);
- 1 explorer without foot peg (12);
- 1 symbol (13) identical to the sign on his View-Master reel, which he places on the first space, row C of his scoreboard.
- B) The first player puts his View-Master reel in the viewer and turns it to n° 1. In the viewer he sees the first passage of the underground labyrinth and looks for one of the seven hieroglyphs (9) amongst the wall paintings. According to whether the hieroglyph to be found is to the right or the left of the passage he can leave the first passage right or left respectively and place his explorer on the left respectively right starting point according to his colour. For example, if he sees the sign concerned on the left that means that he, in the course of the first phase of the game, should leave the passage to the **left** opposite this sign and thus he puts his explorer on the right starting space of his colour.
- C) As soon as all the starting positions are taken up, the first player throws the dice and places his explorer on the bottom row of the labyrinth board (1) in the direction of the space with the hieroglyph corresponding with that which appears in picture n° 1 of his View-Master reel. The explorer continues to move in the bottom row of the board until, by a correct throw of the dice, he arrives at the hieroglyph to be reached. At every throw he must move according to the number obtained on the dice and on arrival at the end of the row or on meeting an opponent's explorer he must go back the necessary number of spaces.
- D) When he arrives at the space to be reached, the explorer is placed one space higher, in this way he comes into a higher row of the labyrinth, and the player takes the hieroglyph card which corresponds to the space just vacated and places it on his scoreboard, row C, space n° 1.
- E) When the player has his next turn he looks in the viewer at picture n° 2 for the next hieroglyph. This time it is of no importance whether this is on the left or the right. In the new passage in which his explorer finds himself the player should find this sign again and try to reach it in as few moves as possible.
Warning: As always, all dice values which are thrown should be played on the board, even when this means going backwards.
- F) In the same way all six labyrinth passages should be passed through and whenever the explorer has to leave his previous row he places the hieroglyph which appears on the space at which he leaves the row on his scoreboard in spaces 2, 3 etc. of row C.
- G) Since there are six rows on the labyrinth board and the View-Master reel has 7 pictures, it is clear that in one of the 7 View-Master pictures no hieroglyphs will be found; in that case the player should seek the solution in the View-Master picture which directly follows it.
- H) When the explorer arrives at the hieroglyph space to be reached on the topmost row, he may enter the burial chamber and the player takes the corresponding hieroglyph card and places it in space n° 6 of row C of the scoreboard; at the same time he places in the last space of row C the figure which corresponds to his order of arrival 1, 2 or 3.
- I) After the arrival of all the players, play will, as described in route A, either continue (route D) or be checked to see if the finished route(s) are correct.

Players who have wrongly completed one route are eliminated and of the other players the winner is the one who has the smallest total when his points are counted on the scoreboard (the figures in the last space of each row).

ROUTE B

With the keys found on the top of the pyramid, the explorers descend to the foot of the pyramid.

The game proceeds according to the rules described in route A, but if route B is played after route A the players change colour, thus taking another View-Master reel and **in the appropriate colour**: explorer, sphinxes and the symbol of the chosen reel (14).

Warning: The hieroglyph which must be placed on space n° 1 of row B appears in picture n° 7 of the View-Master reel, the hieroglyph of space 2 is to be found in picture number 6 and so on.

Finally one must, as at the top, reach the starting position at the base of the pyramid (picture n° 1) with an exact throw.

ROUTE D

We leave the burial chamber and look for the way out via the labyrinth.

The colours must be changed if this game is played after route C.

The game continues according to the rules described in route C with the following exceptions:

- symbol (15) must be placed on the first space of row D;
- picture 7 of the View-Master reel shows the hieroglyph which must be placed on space n° 1, row D of the scoreboard, picture 6 (or 5) shows the hieroglyph which comes in space n° 2 of row D;
- finally the explorer must arrive at the starting point of his colour by throwing an exact number on the dice.

Construction de la pyramide

Placez dans la visionneuse, le disque View-Master portant la mention en commençant par l'image 1 ⑥. Construisez la pyramide en suivant l'ordre des images et collez soigneusement les petites étiquettes autocollantes perforées portant les hiéroglyphes sur les petits cubes indiqués sur les images.

Apposez un autocollant de la même couleur sur chaque face des explorateurs ⑤ ⑫. Les sphinx ⑥ ne portent un autocollant que sur l'avant (sans points de dé).

PIRAMIDO

FRANÇAIS

Règles du jeu

Le PIRAMIDO View-Master se joue seul, à deux ou à trois joueurs et offre la possibilité de suivre 1, 2, 3 ou 4 parcours séparément ou successivement.

Avec la pyramide (1)

- Parcours A, de la base au sommet;
- Parcours B, du sommet à la base.

Avec le labyrinthe (2)

- Parcours C, du bord du plan de jeu au centre (salle du trésor);
- Parcours D, du centre à la position de départ du parcours C.

Il est évident que le seul but du joueur solitaire consistera à tester et à perfectionner sa technique en vérifiant s'il a suivi le bon parcours.

Pour apprendre à connaître les règles du jeu, nous allons suivre les parcours A (sur la pyramide) et C (sur le labyrinthe).

PARCOURS A

Le joueur part de la base de la pyramide et doit atteindre son sommet où il trouvera la clé lui permettant d'ouvrir le labyrinthe souterrain.

A) Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé en jetant le dé commence. Il choisit d'abord sa couleur qui détermine la route à suivre. Dès que l'ordre du jeu et les couleurs ont été établis, chaque joueur reçoit:

- 1 tableau des points (3);
- et, dans sa couleur:**
- 1 disque View-Master avec signe (4);
- 1 explorateur (5);
- 2 sphinx (6);
- 1 symbole (7) identique à celui qui se trouve sur son disque, et qu'il doit placer sur la première case du rang A (parcours A) de son tableau des points.

B) Le premier joueur place son disque dans la visionneuse View-Master et actionne le levier de celle-ci jusqu'à ce que l'image 1 apparaisse (8). Sur cette image à 3 dimensions, il découvre la marche sur laquelle son explorateur doit se placer pour démarrer. Il y place son explorateur.

Le(s) autre(s) joueur(s) procèdent de la même façon avec son (leurs) disque(s) en son (leurs) explorateur(s).

C) Lorsque toutes les positions de départ sont occupées, le premier joueur peut faire avancer son disque sur l'image 2. Il découvre ainsi son explorateur sur une certaine marche de la pyramide, un peu plus haut: il s'agit de la première étape à parcourir par son pion.

- D) Le joueur lance le dé et place son explorateur sur la marche correspondant au chiffre obtenu.
- E) Tous les joueurs essayent, chacun à leur tour, d'arriver le plus rapidement possible à la première position indiquée par le disque.
- F) Dès qu'un joueur a atteint la marche à laquelle il devait arriver, ou s'il la dépasse, il prend une carte portant le même hiéroglyphe (9) que celui qui apparaît sur la marche en question et il la place sur son tableau des points, sur le rang A, case 1.
- G) A partir de ce moment, il **peut** (mais il n'est pas obligé) mettre en jeu un de ses deux sphinx, **mais seulement sur une des marches par lesquelles son explorateur est déjà passé.**

Ces sphinx constituent des obstacles à placer à des endroits stratégiques pour bloquer l'ascension de ses adversaires. Tout comme au temps de l'Egypte ancienne, on ne peut passer le sphinx Piramido qu'après avoir répondu à sa question. Dans notre cas, il s'agit d'obtenir avec le dé le chiffre indiqué sur le sphinx. L'explorateur retenu par le sphinx, doit avancer du nombre de points indiqué par le dé. Si ce nombre ne correspond pas au nombre voulu, il doit, lorsqu'il arrive au sphinx, retourner en arrière du nombre de marches excédentaires. Il élimine le sphinx pour le reste de la partie dès qu'il arrive à obtenir le nombre voulu et qu'à ce moment il se trouve dans une position lui permettant d'arriver sur la marche du sphinx ou au delà de cette marche.

Si le sphinx et l'explorateur appartiennent au même joueur, son explorateur peut dépasser le sphinx sans autre formalité, mais il élimine alors son propre sphinx.

- H) **Attention:** deux explorateurs ne peuvent pas se dépasser sur les marches de la pyramide: l'explorateur qui se déplace à ce moment doit choisir une autre direction ou retourner en arrière du nombre de marches nécessaires.

A chaque tour, les explorateurs doivent obligatoirement avancer du nombre de points indiqués par le dé, ce qui signifie que lorsqu'ils se heurtent à un obstacle, ils doivent retourner en arrière du nombre de points excédentaires.

- I) Dès qu'un joueur a parcouru sa première étape (cf F), il regarde l'image 3 de son disque à l'aide de la visionneuse pour voir la marche que son explorateur devra atteindre pour la seconde étape.

Lorsqu'il y arrive, il prend la carte avec l'hiéroglyphe correspondant qu'il place sur son tableau des points, rang A, case 2.

- J) Chaque fois qu'un joueur place un hiéroglyphe sur son tableau, il a le droit de mettre un de ses sphinx en jeu s'il en possède encore.

- K) Le jeu continue de la même façon jusqu'à ce que le joueur atteigne la marche indiquée par l'image 7 de son disque View-Master ou lorsqu'il la dépasse et qu'il peut alors placer son hiéroglyphe correspondant sur la case n° 6 de son tableau, rang A. A partir de ce moment, chaque fois que ce sera son tour, il essaiera d'atteindre le sommet de la pyramide (clé) en obtenant le nombre exact de points nécessaires sur son dé.

Lorsqu'il obtient un nombre trop élevé, **il doit redescendre du nombre de marches correspondant.** Attention: au cours de la partie, le sommet ne peut **jamais** être dépassé.

- L) D'après l'ordre de leur arrivée, les joueurs placent les chiffres 1, 2 ou 3 sur le dernier espace du rang A de leur tableau.

- M) Lorsque **tous** les joueurs ont atteint le sommet, le parcours A est terminé et l'on peut soit:
- commencer un nouveau parcours sans s'occuper des points obtenus pour le parcours A;
 - soit terminer la partie en vérifiant les scores. Pour ce faire, il faut vérifier si les explorateurs ont suivi la bonne route en prenant la bande de contrôle correspondante (10) et en comparant les hiéroglyphes représentés sur cette bande et leur ordre au résultat obtenu sur le tableau des points.

Le gagnant est le joueur qui a terminé le parcours en suivant la route correcte et, au cas où il y aurait plusieurs scores corrects, celui qui est arrivé le premier.

ROUTE C

Nous descendons maintenant dans le labyrinthe souterrain, à la recherche de la chambre funéraire, remplie de trésors inestimables.

- A) L'ordre des joueurs et leur couleur sont déterminés de la même façon que pour le parcours A ou selon l'ordre d'arrivée du (des) parcour(s) précédent(s).

Chaque joueur reçoit:

- 1 tableau des points (s'il s'agit de la première partie sinon, le même tableau est utilisé pour les différents parcours);
- et, dans la couleur qu'il a choisie:**
- 1 disque View-Master avec signe (11);
- 1 explorateur sans pied (12);
- 1 symbole (13) identique au signe indiqué sur le disque, symbole qu'il place sur la première case, rang C de son tableau.

- B) Le premier joueur place son disque View-Master dans la visionneuse et le fait avancer jusqu'au n° 1. Il découvre ainsi le premier passage du labyrinthe souterrain et cherche un des sept hiéroglyphes (9) parmi les peintures murales. Selon que l'hiéroglyphe en question se trouve à droite ou à gauche du passage, il peut laisser le premier passage à droite ou à gauche et placer son explorateur à gauche ou à droite du point de départ, selon sa couleur. Par exemple, s'il voit le signe en question à gauche du passage sur le disque, au cours de la première phase de la partie, il devra laisser ce passage à **gauche** en face du signe et placer donc son explorateur sur la case de départ de sa couleur, à droite.

- C) Dès que toutes les positions de départ sont occupées, le premier joueur lance le dé et place son explorateur sur la rangée du bas du labyrinthe (1) dans la direction de la case portant l'hiéroglyphe correspondant à celui qui apparaît sur l'image n° 1 de son disque. L'explorateur continue à avancer sur ce rang jusqu'à ce qu'il arrive, au moyen du nombre de points exacts, à l'hiéroglyphe qu'il doit atteindre. A chaque tour, il doit avancer du nombre de points obtenus sur le dé et lorsqu'il arrive à la fin du rang ou lorsqu'il rencontre l'explorateur d'un adversaire, il doit reculer du nombre de points excédentaires.

- D) Lorsqu'il arrive à la case qu'il doit atteindre, il place son explorateur une case au-dessus et arrive ainsi sur le rang supérieur du labyrinthe. Il prend alors la carte avec l'hiéroglyphe correspondant à la case qu'il vient de quitter et la place sur son tableau des points, rang C, case 1.

- E) Au tour suivant, le joueur regarde l'image 2 dans la visionneuse pour découvrir l'hiéroglyphe suivant à atteindre. Il n'est plus important cette fois de savoir si cet hiéroglyphe se trouve à gauche ou à droite.

Dans le nouveau passage dans lequel se trouve son explorateur, le joueur devrait retrouver ce signe et essayer de l'atteindre le plus rapidement possible.

Attention: Comme d'habitude, tous les points obtenus sur le dé doivent être utilisés, même si l'explorateur doit retourner en arrière.

- F) L'explorateur doit passer de la même façon par tous les passages du labyrinthe et chaque fois qu'il quitte un rang, le joueur place l'hiéroglyphe de la case atteinte sur les cases 2, 3 ... etc. du rang C de son tableau des points.

- G) Comme il y a six rangs dans le labyrinthe et 7 images sur le disque View-Master, il est clair que le joueur ne trouvera aucun hiéroglyphe sur une des images. Dans ce cas, il doit chercher la solution dans l'image suivante.

- H) Lorsque l'explorateur arrive sur la case qu'il doit atteindre dans la dernière rang, il peut pénétrer dans la chambre funéraire et prendre la carte correspondante pour la placer sur la case 6 du rang C de son tableau; à ce moment, il place sur la dernière case du rang C, le chiffre correspondant à l'ordre de son arrivée: 1, 2 ou 3.

- I) Lorsque tous les joueurs sont arrivés, comme pour la route A, la partie peut continuer (parcours D) ou les joueurs peuvent vérifier si les routes suivies étaient correctes.

Les joueurs qui n'ont pas terminé convenablement une route sont éliminés et parmi les autres joueurs, le gagnant est celui qui obtient le total inférieur lorsque ses points (apparaissant sur la dernière case de chaque rang) sont additionnés.

PARCOURS B

Grâce à la clé trouvée au sommet de la pyramide, les explorateurs peuvent redescendre jusqu'à la base de la pyramide.

La partie continue de la même façon que pour le parcours A, mais si le parcours B est suivi après le parcours A, les joueurs changent de couleur en prenant un autre disque et la **couleur appropriée**: explorateur, sphinx et symbole du disque choisi (14).

Attention: L'hiéroglyphe qui doit être placé sur la case 1 du rang B apparaît sur l'image 7 du disque, l'hiéroglyphe de la case 2, sur l'image 6, et ainsi de suite. Le but final consiste, comme pour le sommet, à atteindre la base de la pyramide en obtenant le nombre exact de points sur le dé (image 1).

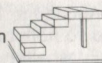
ROUTE D

Nous quittons ici la chambre funéraire et cherchons à sortir du labyrinthe. Il faut aussi changer de couleurs si la partie est jouée immédiatement après le parcours C.

La partie continue suivant les mêmes règles que pour le parcours C, avec les exceptions suivantes:

- le symbole (15) doit être placé sur la première case du rang D;
- l'image 7 du disque indique l'hiéroglyphe à placer sur la case 1, rang D du tableau des points, l'image 6 (ou 5), l'hiéroglyphe à placer sur la case 2 du rang D.
- finalement, l'explorateur doit arriver au point de départ de sa couleur en obtenant avec ses dés le nombre exact de points.

Aufbau der Pyramide

Die View-Master-Scheibe mit dem Kennzeichen  in den Betrachter einführen und auf Bild Nr. 1  einstellen.

Die Pyramide gemäss der Reihenfolge der Reihenfolge der View-Master-Bilder aufbauen, die selbstklebenden gelochten Hieroglyphe-Schildchen sorgfältig in den auf den Bildern angegebenen Vierecken anbringen.

Die Entdeckungsreisenden   an beiden Seiten mit einem gleichfarbigen selbstklebenden Schild versehen. Die Sphinxen  werden lediglich an der Vorderseite (ohne Würfelsteinpunkte) mit einem Selbstkleber beklebt.

PIRAMIDO

DEUTSCH

Spielregeln

View-Master PIRAMIDO kann alleine oder zu zweit oder dritt gespielt werden. Nach Wahl werden dann 1, 2, 3 oder 4 Routen einzeln oder hintereinander gespielt:

Auf der Pyramide (1)

- Route A von der Basis zum Gipfel;
- Route B vom Gipfel zurück zur Basis.

Auf dem Labyrinth-Brett (2)

- Route C von der Kante des Bretts zur Mitte (Schatzkammer);
- Route D von der Mitte zurück zur Ausgangsposition der Route C.

Logischerweise fehlt beim Spiel durch nur einen Spieler der Wettbewerb. Der Spieler kann jedoch seine Fertigkeit üben und dabei die von ihm gespielte Route prüfen um nachzusehen, ob sie die richtige ist.

Um die Spielregeln zu lernen, spielen wir hier die Route A (auf der Pyramide) und C (auf dem Labyrinth-Brett).

ROUTE A

Man beginnt an der Basis der Pyramide mit als Ziel den Gipfel, wo der Schlüssel zum unterirdischen Labyrinth liegt.

- A) Der Spieler, der die höchste Punktezahl würfelt, fängt an und wählt als erster seine Farbe. Diese Farbe deutet die Route, die er nehmen muss, an. Nachdem die Reihenfolge der Spieler festgestellt und die Farbe gewählt wurde, erhält jeder Mitspieler:

- 1 Punktetafel (3);
- **und in der gewählten Farbe:**
- 1 View-Master-Scheibe mit Zeichen (4);
- 1 Forschungsreisenden mit Fusshalter (5);
- 2 Sphinxen;

- 1 Symbol (7) das mit dem Zeichen auf seiner View-Master-Scheibe identisch ist und das er auf den ersten Platz, Reihe A (= Route A) seiner Punktetafel setzt.

- B) Der erste Spieler steckt seine View-Master-Scheibe in den Betrachter und dreht diese mit der Kurbel weiter, bis Figur 1 erscheint (8). Auf dem drei-dimensionalen Bild kann er erkennen, auf welcher Stufe der Forscher (seiner Farbe) anfängt: somit hat er den Ausgangspunkt seines Forschers auf der Pyramide gefunden. Er stellt seinen Forscher auf den richtigen Platz.

Der nächste Spieler geht mit seiner Scheibe und seinem Forscher auf die selbe Weise vor.

- C) Wurden alle Startpositionen eingenommen, ist der erste Spieler wieder an der Reihe und

dreht die Scheibe weiter zur Abbildung 2. Jetzt sieht er den Forscher (seiner Farbe) auf einer bestimmten Stufe irgendwo höher auf der Pyramide: dies ist die erste Stufe auf der er seinen Forscher auf dem Fusshalter setzen muss.

- D) Der Spieler wirft den Würfel und bewegt den Forscher gemäss den gewürfelten Punkten weiter.
- E) Alle Spieler versuchen der Reihe nach, so schnell wie möglich die erste Position nach dem Startpunkt zu erreichen.
- F) Sobald ein Spieler an der Stufe, die erreicht werden muss, angelangt oder daran vorbei ist, nimmt er eine Karte mit einer Hieroglyphe (9) die übereinstimmt mit der Hieroglyphe die auf der Stufe abgebildet ist. Diese Karte wird auf die Punkttafel, Reihe A, Platz 1 gelegt.
- G) Jetzt **darf** der Spieler (er muss aber nicht) eine seiner beiden Sphinxen ins Spiel bringen, **jedoch nur auf eine der Stufen, die von seinem Forscher bereits betreten worden sind**. Diese Sphinxen sind Obstakel, die von den Spieler strategisch aufgestellt werden sollten, um den Aufstieg der Gegenspieler zu hindern. Und wie im alten Ägypten kommt man auch an der Sphinx von Piramido nicht vorbei, wenn man ihre Frage nicht beantworten kann. Hier ist es aber keine Frage, sondern eine bestimmte Zahl, die gewürfelt werden muss und die auf der Sphinx angegeben ist. Der Forscher, der von der Sphinx aufgehalten wird, muss jedesmal wenn er an der Reihe ist die gewürfelte Anzahl an Stufen weitergehen. Stimmt diese Anzahl nicht mit der von der Sphinx verlangten Anzahl überein, so muss er, wenn er die Sphinx erreicht hat, die überschüssigen Würfelpunkte zurückgehen. Gelingt es ihm aber, die verlangte Punktezahl zu würfeln und befindet er sich gerade in einer Position, wovon aus er die Sphinx erreicht oder an ihr vorbei geht, dann kann er damit die Sphinx für den Rest des Spiels ausschalten.
- Gehören die Sphinx und der Forscher dem gleichen Spieler, kann der Forscher ohne Probleme an der Sphinx vorbei, eliminiert jedoch hiermit die eigene Sphinx.
- H) **Achtung:** Auf den Stufen der Pyramide können zwei Forscher nicht aneinander vorbei: in diesem Fall muss der Forscher, der an der Reihe ist, eine andere Richtung wählen oder die nötigen Schritte rückwärts machen. Die Forscher müssen jedesmal die volle Anzahl der gewürfelten Schritte ausführen, stossen sie dabei auf ein Hindernis, müssen also auch die nötigen Schritte rückwärts gemacht werden.
- I) Sobald der Spieler die erste Phase (wie unter F beschrieben) beendet hat, besieht er bild drei der View-Master-Scheibe um die Stufen, die sein Forscher in der zweiten Phase zu nehmen hat, zu erkennen.
- Ist ihm dies gelungen, nimmt er die passende Hieroglyphe und stellt sie auf die Punkttafel, Reihe A, Platz 2.
- J) Wann immer ein Spieler eine Hieroglyphe auf die Punkttafel legen kann, darf er eine Sphinx ins Spiel bringen (vorausgesetzt natürlich, er hat noch eine).
- K) Das Spiel wird in der gleichen Weise fortgesetzt, bis der Spieler die Stufe, die auf Bild 7 seiner View-Master-Scheibe steht, erreicht oder überschritten und die Hieroglyphe auf dieser Stufe auf Platz Nr. 6, Reihe A seiner Punkttafel gelegt hat. Ab jetzt versucht der Spieler jedesmal, wenn er an der Reihe ist, mit der genauen Stufenanzahl den Gipfel der Pyramide (Schlüssel) zu erreichen.
- Wirft er auf dem Würfel eine höhere Punktezahl als Stufen übrig sind, **muss er die nötigen Stufen zurückgehen**. Aufgepasst: im Laufe eines Spieles darf die Spitze (Schlüssel) **niemals** überschritten werden.
- L) In der Reihenfolge ihrer Ankunft am Gipfel legen die Spieler die Figuren 1, 2 oder 3 auf den letzten Platz der Reihe A ihrer Punkttafel.
- M) Wenn **alle** Spieler den Gipfel erreicht haben, ist die Route A beendet und muss gewählt werden:
- entweder fängt man eine neue Route an und lässt die Punkttafel ausser Acht;
 - oder das Spiel wird beendet und die Punkte werden verglichen. Für das Letztere und um zu prüfen, ob die von den Forschern beschrittene Route stimmte, werden die

entsprechenden Prüfstreifen (10) genommen und die darauf abgebildeten Hieroglyphen und ihre Reihenfolge mit dem Ergebnis auf der Punkttafel verglichen.

Gewonnen hat der Spieler, der die Route über den richtigen Weg abgelegt hat. Ist das bei mehreren Spieler der Fall, so ist der Erste auf dem Gipfel Sieger.

ROUTE C

Auf der Suche nach der unterirdischen Gruft voll unglaublicher Schätze begeben wir uns in das unterirdische Labyrinth.

- A) Die Reihenfolge der Spieler sowie die Wahl der Farben geschieht wie bei Route A oder gemäss der Ankunftsreihenfolge aus den vorigen Routen.
- Jeder Spieler erhält:
- 1 Punkttafel (wenn dies das erste Spiel ist. Andernfalls wird das Spiel auf der bereits verteilten Punkttafel fortgesetzt);
 - und in der gewählten Farbe;**
 - 1 View-Master-Scheibe mit Zeichen (11);
 - 1 Forscher ohne Fusshalter (12);
 - 1 Symbol (13) das mit dem Zeichen auf seiner View-Master-Scheibe übereinstimmt und das er auf den ersten Platz, Reihe C seiner Punkttafel stellt.
- B) Der erste Spieler steckt seine View-Master-Scheibe in den Betrachter und dreht diese auf Bild Nr. 1. Im Betrachter erscheint die erste Passage des unterirdischen Labyrinths und der Spieler sucht unter den Mauermalereien eine der sieben Hieroglyphen (9). Je nachdem, ob die erste Hieroglyphe rechts oder links von der Passage gefunden wird, kann er die erste Passage in die rechte oder linke Richtung verlassen und seinen Forscher auf die linke, bzw. rechte Startposition stellen, je nach der von ihm gespielten Farbe.
- Beispiel: sieht er das Zeichen an der linken Seite, so heisst das, dass er in der ersten Phase des Spiels die Passage **links** gegenüber dem Zeichen verlassen muss. Er stellt also seinen Forscher auf den rechten Startplatz seiner Farbe.
- C) Sobald alle Startpositionen eingenommen worden sind, wirft der erste Spieler seinen Würfel und stellt seinen Forscher auf die unterste Reihe des Labyrinths (1) auf, in der Richtung, die mit der Hieroglyphe, die auf Bild 1 seiner View-Master-Scheibe gefunden wurde, übereinstimmt. Der Forscher bewegt sich auf der untersten Reihe weiter, bis er durch eine gelungene Würfelpunkteanzahl die Hieroglyphe, die er anspielt, erreicht. Bei jedem Wurf muss er die gewürfelten Punkte ablegen. Erreicht er hierbei das Ende der Reihe oder begegnet er dem Forscher eines Gegenspielers, so muss er die entsprechenden Schritte zurück machen.
- D) Kommt er am angestrebten Platz an, wird der Forscher einen Platz höher gestellt. Auf diese Weise kommt er in eine höhere Reihe des Labyrinths und der Spieler nimmt die Hieroglyphenkarte, die mit dem gerade geräumten Platz übereinstimmt und stellt diese auf die Punkttafel, Reihe C, Platz Nr. 1.
- E) Wenn der Spieler wieder an der Reihe ist, sucht er im Betrachter auf Bild Nr. 2 die nächste Hieroglyphe. Jetzt ist es einerlei, ob diese sich im rechten oder linken Teil befindet. In der neuen Passage, in der der Forscher sich jetzt befindet, muss der Spieler dieses Zeichen wiederfinden und versuchen, es so schnell wie möglich zu erreichen.
- Achtung:** Wie immer müssen auch jetzt alle gewürfelten Punkte auf dem Feld abgelegt werden, auch wenn der Forscher sich hierdurch rückwärts bewegen muss.
- F) Alle sechs Labyrinth-Passagen müssen auf diese Weise durchgegangen werden. Jedesmal, wenn der Forscher eine Reihe verlässt, nimmt er die Hieroglyphe, die auf dem freigekommenen Platz dieser Reihe erscheint und stellt sie auf die Plätze 2, 3 usw. auf Reihe C.

- G) Da sich auf dem Labyrinth-Brett sechs Reihen befinden und die View-Master-Scheibe 7 Bilder enthält, erscheint auf einem der View-Master Bilder natürlich keine Hieroglyphe. In diesem Fall muss der Spieler die Lösung im darauf folgenden Bild suchen.
- H) Kommt der Forscher an der Hieroglyphen-Stelle in der obersten Reihe an, darf er die Gruft betreten. Er nimmt die entsprechende Hieroglyphe und stellt sie auf Platz Nr. 6, Reihe C der Punktetafel. Gleichzeitig stellt er auf den letzten Platz der Reihe C die Figur, die mit seinem Ankunftsrang übereinstimmt: 1., 2., oder 3.
- I) Wenn alle Spieler angekommen sind, geht das Spiel entweder weiter - wie beschrieben bei Route A - (kommt Route D) oder es wird geprüft, ob die abgelegte Route richtig gespielt worden ist.
- Spieler, die die Route nicht richtig genommen haben, werden ausgeschaltet. Von den übrigen Spieler ist derjenige Sieger, der die wenigsten Punkte auf seiner Punktetafel hat (die Figuren auf dem letzten Platz jeder Reihe).

ROUTE B

Mit dem Schlüssel, den der Forscher am Gipfel der Pyramide gefunden hat, begibt er sich an den Fuss der Pyramide.

Das Spiel wird gemäss den in Route A beschriebenen Regeln fortgesetzt. Wird die Route B jedoch nach der Route A gespielt, wechseln die Spieler ihre Farben und somit die View-Master-Scheiben **zu den entsprechenden Farben**: Forscher, Sphinxen und das Symbol der gewählten Scheibe (14).

Aufgepasst: die Hieroglyphe, die auf Platz Nr. 1 von Reihe B gestellt werden muss, erscheint auf Bild Nr. 7 der View-Master-Scheibe. Die Hieroglyphe von Platz 2 steht auf Bild Nr. 6 usw. Schliesslich muss - wie am Gipfel - die Startposition am Fuss der Pyramide (Bild Nr. 1) mit der richtung gewürfelten Punkteanzahl erreicht werden.

ROUTE D

Wir verlassen die Gruft und suchen den Ausgang aus dem Labyrinth. Wird dieses Spiel nach Route C gespielt, müssen die Farben gewechselt werden.

Das Spiel wird gemäss den bei Route C beschriebenen Regeln fortgesetzt, wobei folgende Ausnahmen gelten:

- Symbol (15) muss auf den ersten Platz der Reihe D gestellt werden;
- Bild 7 der View-Master-Scheibe zeigt die Hieroglyphe, die auf Platz Nr. 1, Reihe D der Punktetafel gestellt werden muss; Bild 6 (oder 5) zeigt die Hieroglyphe, die auf Platz 2 der Reihe D kommt.
- Schliesslich muss der Forscher die Startposition seiner Farbe durch eine richtig gewürfelte Punkteanzahl erreichen.

Opbouw van de piramide



Breng de View-Master schijf gemerkt in de kijker en plaats ze op beeld Nr. 1 ⑧. Bouw de piramide op in volgorde van de View-Master beelden, breng nauwkeurig de zelfklevende geperforeerde hiëroglief-labeltjes aan op de in de beelden aangeduide vierkante blokjes.

Voorzie de ontdekkingsreizigers ⑤ ⑫ aan beide zijden van een gelijk gekleurde zelfklever, bij de sfinxen ⑥ wordt enkel de voorzijde (zonder dubbelsteen ogen) voorzien van een zelfklever.

PIRAMIDO

NEDERLANDS

Spelregels

View-Master Piramido wordt alleen, met twee of met drie personen gespeeld, en naar keuze kunnen 1, 2, 3 of 4 omlopen afzonderlijk of opeenvolgend worden afgelegd:

Op de piramide (1)

- Omloop A vanaf de basis naar de top;
- Omloop B vanaf de top terug naar de basis.

Op het labyrintbord (2)

- Omloop C vanaf de rand van het bord naar het centrum (de schatkamer);
- Omloop D vanaf het centrum terug naar de startpositie van omloop C.

Het is logisch dat, indien slechts door 1 persoon gespeeld wordt, er wel geen competitielement aanwezig is, maar dat de speler zijn vaardigheid kan testen en oefenen door na te gaan of de door hem gevolgde omloop wel de juiste was.

Laten wij ter kennismaking met de spelregels de omlopen A (op de piramide) en C (op het labyrintbord) spelen.

OMLOOP A

Er wordt gestart bij de voet van de piramide en het is de bedoeling de top te bereiken om er de sleutel van het onderaards labyrint te halen.

- A) Wie bij het werpen van de dobbelsteen het hoogste cijfer haalt, begint en mag als eerste zijn kleur kiezen. Deze kleur bepaalt de omloop die hij zal moeten volgen. Eenmaal dat de spelrangorde door het lot is beslist en de kleur gekozen, ontvangt elke speler:
- 1 scorebord (3);
 - en, in de gekozen kleur:**
 - 1 View-Master schijf met merkteken (4);
 - 1 ontdekkingsreiziger met voetpin (5);
 - 2 sfinxen (6);
 - 1 symbool (7) identiek aan het teken op zijn View-Master schijf, dat hij op het eerste vak, rij A (= omloop A) van zijn scorebord plaatst.
- B) De eerste speler steekt zijn View-Master schijf in de kijker en draait deze met de transporthendel tot het cijfer 1 in het leesvenster verschijnt (8). In het driedimensionale beeld identificeert hij de trede waarop de ontdekkingsreiziger (van zijn kleur) start: dit is de startpositie voor zijn ontdekkingsreiziger op de piramide. Hij plaatst hierop zijn ontdekkingsreiziger.
- De andere speler(s) doen hetzelfde met zijn (hun) schijf en zijn (hun) ontdekkingsreiziger.
- C) Zodra alle startposities zijn ingenomen, is de eerste speler terug aan de beurt, draait zijn schijf door naar beeld 2. Nu ziet hij de ontdekkingsreiziger (van zijn kleur) op een

bepaalde trede ergens hogerop in de piramide: dit is de eerste etappe waar hij met zijn ontdekkingsreiziger met voetpin langs moet.

- D) De speler werpt de dobbelsteen en verplaatst zijn ontdekkingsreiziger op het geworpen aantal treden.
- E) Beurt om beurt pogen alle spelers zo spoedig mogelijk vanaf hun startplaats hun eerste positie te bereiken.
- F) Zodra een speler op zijn te bereiken trede aangekomen is, of er is langs getrokken, neemt hij een kaartje met een gelijkaardig hiëroglief (9) als afgebeeld op de betreffende trede, en plaatst deze op zijn scorebord, rij A, vak 1.
- G) Op dat ogenblik **mag** hij (maar hij moet niet) een van zijn twee sfinxen in het spel brengen, **maar enkel op een van de treden waar zijn ontdekkingsreiziger reeds langs kwam**. Deze sfinxen zijn hindernissen die de spelers zo strategisch mogelijk zullen plaatsen om de tegenspeler(s) hun beklimming te bemoeilijken.
- Zoals in het oude Egypte komt men niet langs de sfinx van Piramido als men het antwoord op zijn vraag schuldig blijft. In dit geval is het een bepaalde te werpen dobbelsteenwaarde, aangegeven op de sfinx. De door de sfinx opgehouden ontdekkingsreiziger moet, telkens als hij aan de beurt is, zich het geworpen aantal treden verplaatsen. Indien het niet de gevraagde waarde van de sfinx is moet hij, bij de sfinx aangekomen, het te vele aantal treden terugzetten. Hij schakelt de sfinx voor de verdere duur van het spel uit zodra de gevraagde worp hem lukt en hij op dat ogenblik in zo'n positie is dat hij met deze worp op de sfinx of er voorbij komt.
- Indien sfinx en ontdekkingsreiziger aan eenzelfde speler toebehoren, mag de ontdekkingsreiziger probleemloos er voorbij, maar daarbij schakelt hij zijn eigen sfinx uit.
- H) **Opgelet:**
- twee ontdekkingsreizigers kunnen elkaar op de treden van de piramide niet kruisen: de in beweging zijnde ontdekkingsreiziger moet desnoods een andere richting kiezen of het nodige aantal treden terugzetten;
 - de ontdekkingsreizigers moeten zich telkens het volledige aantal treden verplaatsen, ook al betekent dit achteruit als zij op een hindernis stoten.
- I) Zodra de speler (zoals beschreven in F) de eerste etappe beëindigd heeft, zoekt hij in beeld 3 van zijn View-Master schijf de trede waar zijn ontdekkingsreiziger in tweede instantie langs moet.
- Wanneer dit hem na verschillende speelbeurten lukt, neemt hij het overeenstemmende hiërogliefkaartje en plaatst het op zijn scorebord, rij A, vak n° 2.
- J) Telkens als een speler een hiëroglief op zijn scorebord plaatst, is hij gemachtigd op dat ogenblik een sfinx, indien hij er nog een bezit, in het spel te brengen.
- K) Het spel wordt op dezelfde wijze voortgezet tot de speler de in beeld 7 van zijn View-Master schijf ontdekte trede bereikt of voorbijgaat en het hiërogliefteken van deze trede in vak n° 6 van zijn scorebord, rij A, plaatst. Van dan af, telkens spelend als hij aan de beurt is, zal hij trachten de top van de piramide (sleutelvakje) met een juist aantal treden te bereiken. Bij een te hoge dobbelsteenworp **moet** hij het nodige aantal treden **terugzetten**.
- Opgelet:** In de loop van het spel mag de top (sleutelvakje) **nooit** overschreden worden.
- L) In volgorde van hun aankomst op de top plaatsen de spelers het cijfer 1, 2 of 3 in het laatste vak van rij A op hun scorebord.
- M) Bij aankomst van **alle** spelers op de top is omloop A ten einde, men kan nu:
- ofwel zonder controle van het scorebord een andere omloop beginnen;
 - ofwel het spel beëindigen en de behaalde score controleren. Om dit laatste te doen en dus na te gaan of de door de ontdekkingsreizigers gevolgde weg de juiste was, neemt men de overeenkomende controlestrip (10) en vergelijkt de hierop afgebeelde hiërogliefen en hun volgorde met het resultaat op het scorebord.

Winnaar wordt degene die de weg in de juiste volgorde heeft afgelegd, en bij meerdere juiste scores, hij die het eerst aankwam.

OMLOOP C

Wij dalen af in het onderaards labyrint en gaan op zoek naar de met kostbaarheden gevulde grafkamer.

- A) De volgorde van spelen en van kleur kiezen wordt bepaald zoals bij omloop A of door de volgorde van aankomst op de voorafgaande omlo(o)p(en).

Iedere speler ontvangt:

- 1 scorebord (indien dit het eerste spel is, anders speelt men verder op de reeds verstrekte borden);

en in de gekozen kleur:

- 1 View-Master schijf met merkteken (11);
- 1 ontdekkingsreiziger zonder voetpin (12);
- 1 symbool (13) identiek aan het teken op zijn View-Master schijf, dat hij op het eerste vak, rij C, van zijn scorebord plaatst.

- B) De eerste speler brengt zijn View-Master schijf in de kijker en plaatst ze op n° 1. In de kijker ziet hij de eerste gang van het onderaards labyrint en zoekt tussen de muurschilderingen één van de 7 hiërogliefen (9). Naar gelang de te vinden hiëroglief zich rechts of links van de gang bevindt kan hij de eerste gang rechts of links verlaten en plaatst hij zijn ontdekkingsreiziger op het linkse, resp. rechtse startpunt overeenkomend met zijn kleur. Bijvoorbeeld, indien hij het betreffende teken links ziet, betekent dit dat hij in de loop van de eerste fase van het spel de gang langs links zal verlaten tegenover dit teken en dus zet hij zijn ontdekkingsreiziger op het rechtse startvak van zijn kleur.
- C) Zodra alle startposities zijn ingenomen, werpt de eerste speler de dobbelsteen en verplaatst zijn ontdekkingsreiziger op de onderste rij van het labyrintbord (1) in de richting van het vakje met hiëroglief, overeenstemmend met die welke voorkomt in beeld n° 1 van zijn View-Master schijf. De ontdekkingsreiziger blijft zich op de onderste rij van het bord bewegen tot hij door een juiste worp op het te bereiken hiërogliefvakje aankomt. Bij iedere worp moet hij zich het behaalde aantal ogen verplaatsen en bij aankomst aan de uiteinden van de rij of bij ontmoeting met een ontdekkingsreiziger van een tegenspeler moet hij het nodige aantal vakjes terugzetten.
- D) Op het te bereiken vakje aangekomen, wordt de ontdekkingsreiziger een vakje hoger geplaatst, zodoende komt hij op de hoger gelegen rij van het labyrintbord, en neemt de speler de hiërogliefkaart die overeenkomt met het zo pas verlaten vakje en plaatst ze op zijn scorebord, rij C, vak n° 1.
- E) Wanneer de speler weer aan de beurt is zoekt hij in de kijker, op beeld n° 2, naar de volgende hiëroglief. Ditmaal heeft het geen belang of deze zich links of rechts bevindt. In de nieuwe gang waarin zijn ontdekkingsreiziger zich bevindt, zal de speler dit teken terugvinden en het trachten te bereiken in zo weinig mogelijk beurten.
- Opgelet:** zoals steeds moeten alle dobbelsteenwaarden die geworpen werden, gespeeld worden, ook wanneer dit terugzetten betekent.
- F) Op dezelfde wijze worden alle zes labyrintgangen doorlopen en telkens als de ontdekkingsreiziger zijn vorige rij mag verlaten plaatst hij de hiëroglief, die voorkomt op het vakje langs waar hij die rij verliet, op zijn scorebord in de vakken 2, 3 enz... van rij C.
- G) Daar er op het labyrintbord 6 rijen voorkomen en de View-Master schijf 7 beelden telt, is het duidelijk dat in één van de 7 View-Master beelden **geen** te ontdekken hiëroglief voorkomt. In dit geval zal de speler de oplossing zoeken in het View-Master beeld dat er onmiddellijk op volgt.
- H) Als de ontdekkingsreiziger op het te bereiken hiërogliefvakje van de bovenste rij is aangekomen, mag hij de grafkamer betreden en neemt de speler het overeenkomstige hiërogliefkaartje en plaatst het in het vak n° 6 van rij C van het scorebord; tevens plaatst hij in het laatste vak van rij C het cijfer dat overeenkomt met zijn volgorde van aankomst, 1, 2 of 3.

- 1) Na aankomst van alle spelers wordt, zoals in omloop A beschreven, ofwel verder gespeeld (omloop D), of nagegaan of de afgelegde omloop(en) juist zijn. Spelers die een omloop verkeerd hebben, zijn uitgeschakeld en van de andere spelers is winnaar hij die bij het optellen van zijn punten op het scorebord (de cijfers in het laatste vak van iedere rij) het kleinste totaal behaalt.

OMLOOP B

Met de sleutels, gevonden op de top van de piramide, dalen de ontdekkingsreizigers af naar de voet van de piramide.

Het spel verloopt volgens de regels beschreven in omloop A, maar indien omloop B in opvolging van omloop A gespeeld wordt, wisselen de spelers van kleur, ze nemen dus een andere View-Master schijf in de daarbij passende kleur van ontdekkingsreiziger en sfinxen, plus het overeenstemmend symbool met merkteken van de schijf (14).

Opgelet: De hiëroglief die op vak n° 1 van rij B geplaatst moet worden, komt voor in beeld n° 7 van de View-Master schijf, hiëroglief van vak 2 is te vinden in beeld n° 6 enzovoort. Tenslotte moet men, zoals op de top, de startpositie (beeld n° 1) aan de voet van de piramide met een juiste worp bereiken.

OMLOOP D

Wij verlaten de grafkamer en zoeken, via het labirint, de weg naar buiten.

Er wordt van kleur gewisseld indien dit spel na omloop C gespeeld wordt.

Verder verloopt het spel volgens de regels beschreven in omloop C, met de volgende uitzonderingen:

- men plaatst het schijfsymbool (15) op rij D;
- beeld 7 van de View-Master schijf toont de hiëroglief die op vak n° 1, rij D van het scorebord geplaatst moet worden, beeld 6 (of 5) toont de hiëroglief die op vak n° 2 van rij D komt, enz...
- geen enkele maal heeft de richting (links of rechts) aangegeven door de afbeelding op de schijf belang voor het kiezen van de reisweg;
- tenslotte moet de ontdekkingsreiziger met een juiste worp op het startpunt van zijn kleur raken.

Costruzione della piramide

Introdurre nel visore il disco contrassegnato  e portarlo sull'immagine n°1 ⑧. Costruire la piramide seguendo l'ordine delle immagini del View-Master; applicare accuratamente le etichette autoadesive perforate col geroglifico sui blocchetti quadrati indicati nelle immagini.

Su ambedue i lati degli esploratori ⑤ ⑫, applicare un autoadesivo dello stesso colore; nel caso delle sfingi ⑧, l'autoadesivo dev'essere applicato soltanto sulla faccia anteriore (senza i punti dei dadi).

PIRAMIDO

ITALIANO

Regole del gioco

View-Master Piramido si può giocare da soli oppure in due o tre persone, e secondo la scelta si possono prendere 1, 2, 3 o 4 strade, separatamente o successivamente:

Sulla piramide (1)

- Strada A, dalla base alla cima;
- Strada B, dalla cima alla base.

Sul labirinto (2)

- Strada C, dal bordo della tavola al centro (camera del tesoro);
- Strada D, dal centro alla posizione di partenza della strada C.

E' logico che giocando da soli non vi sono elementi di competizione; il giocatore può tuttavia esercitarsi verificando se la strada che ha seguito è quella giusta.

Per imparare le regole del gioco, seguiremo insieme la strada A (sulla piramide) e la strada C (sul labirinto).

STRADA A

Si parte dalla base della piramide e si cerca di arrivare alla sua cima, dove si può prendere la chiave del labirinto sotterraneo.

A) Si gettano i dadi: chi fa il punto più alto comincia, e sceglie per primo il suo colore. Questo colore rappresenta la strada che il giocatore deve seguire. Una volta stabilito il turno e scelti i colori, ogni giocatore riceve:

- 1 tabella segnapunti (3);
e, nel colore che ha scelto:
- 1 disco View-Master con un segno (4)
- 1 esploratore, con piedino a incastro (5);
- 2 sfingi (6);
- 1 simbolo (7) identico a quello del suo disco View-Master, che colloca sul primo spazio, fila A (= strada A) della sua tabella segnapunti.

B) Il primo giocatore mette il suo disco View-Master nel visore e lo fa girare con la levetta finché appare la figura 1 (8). Sull'immagine tridimensionale, egli identifica lo scalino dal quale parte l'esploratore del suo colore: esso rappresenta la posizione di partenza del suo esploratore sulla piramide. Il giocatore colloca il suo esploratore in tale posizione.

L'altro giocatore, o gli altri giocatori, fanno lo stesso coi loro dischi e i loro esploratori. C) Quando tutti gli esploratori si trovano in posizione di partenza, il primo giocatore fa passare il suo disco alla figura n° 2. Adesso egli vedrà l'esploratore del suo colore su un altro scalino della piramide, un po' più in alto: questa è la prima posizione che dev'essere raggiunta dall'esploratore col piedino a incastro.

- D) Il giocatore getta i dadi e colloca il suo esploratore sugli scalini, secondo i punti segnati dal dado.
- E) Tutti i giocatori cercano a turno di raggiungere al più presto possibile la loro prima posizione dopo il punto di partenza.
- F) Appena un giocatore ha raggiunto o superato lo scalino al quale deve arrivare, prende una carta con un geroglifico (9) identico a quello rappresentato sullo scalino e la colloca sulla propria tabella segnapunti alla fila A, spazio 1.
- G) A questo momento egli **puo'** (ma non è obbligato a farlo) mettere in gioco una delle sue due sfingi, **ma soltanto su uno degli scalini già toccati dal suo esploratore**. Le sfingi sono ostacoli che i giocatori devono collocare nel modo più strategico possibile per ostacolare la salita degli avversari. Come nell'antico Egitto, la sfinge non lascia passare chi non sa rispondere alle sue domande. In questo caso, si tratta di ottenere coi dadi il punteggio indicato dalla sfinge. L'esploratore trattenuto dalla sfinge, quando viene il suo turno, deve avanzare di tanti scalini quanti sono i punti indicati dai dadi. Se i punti non corrispondono a quelli indicati dalla sfinge, il giocatore, una volta raggiunta la sfinge, retrocede di tanti scalini quanti sono i punti in eccesso. Se invece il giocatore realizza il numero di punti richiesto, la sfinge è eliminata per tutto il resto della partita, ed egli **puo'** occuparne o superarne la casella.
- Se la sfinge e l'esploratore appartengono allo stesso giocatore, l'esploratore passa senza problemi, ma la sua sfinge è eliminata.
- H) **Attenzione!** Due esploratori non possono superarsi sugli scalini della piramide. L'esploratore che viene spostato deve in questo caso scegliere un'altra direzione o retrocedere del numero necessario di scalini. Ad ogni turno, gli esploratori devono percorrere l'intero numero di scalini indicato dai dadi, tornando indietro se incontrano un ostacolo.
- I) Appena un giocatore ha completato il primo piano (come descritto alla lettera F), guarda l'immagine n° 3 del disco View-Master, per identificare lo scalino che il suo esploratore deve raggiungere al secondo piano.
- Quando cio' gli è riuscito, dopo vari turni, il giocatore prende la carta col geroglifico corrispondente e la colloca sulla sua tabella segnapunti, alla fila A, spazio 2.
- J) Ogni volta che un giocatore colloca un geroglifico sulla sua tabella segnapunti, è autorizzato a mettere in gioco una sfinge, se ancora ne dispone.
- K) Il gioco procede allo stesso modo finché il giocatore raggiunge o supera lo scalino indicato dall'immagine n° 7 del suo disco View-Master e colloca il geroglifico del suo scalino all' spazio n° 6, fila A, della sua tabella segnapunti. A partire da questo momento, ogni volta che viene il suo turno egli cerca di raggiungere la cima della piramide (la chiave) percorrendo il numero esatto di scalini.
- Ogni volta che il punteggio indicato dai dadi è eccessivo, il giocatore **retrocede** del necessario numero di scalini. Nota bene: nel corso del gioco, la cima della piramide (la chiave) non dev'essere **mai** sorpassata.
- L) Secondo l'ordine del loro arrivo sulla sommità della piramide, i giocatori pongono la cifra 1, 2 o 3 sull'ultimo spazio della fila A della loro tabella segnapunti.
- M) Quando **tutti** i giocatori hanno raggiunto la cima della piramide, la strada A è finita, e si **puo'**:
- cominciare un'altra strada senza contare i punti, **oppure**;
 - terminare la partita e controllare chi è il vincitore. Per verificare se la strada percorsa dagli esploratori era quella giusta, si prende la corrispondente striscia di controllo (10) e si confrontano i geroglifici figuranti su di essa, e il loro ordine, coi risultati sulla tabella segnapunti.

Vince chi ha completato il percorso al modo giusto; se i percorsi giusti sono stati realizzati da più di un giocatore, vince chi è arrivato primo.

STRADA C

Adesso, scendiamo nel labirinto sotterraneo e andiamo alla ricerca della camera sepolcrale, piena di tesori inestimabili.

- A) L'ordine di gioco e la scelta dei colori sono fissati come per la strada A o secondo l'ordine d'arrivo nel precedente percorso (o nei precedenti percorsi).
- Ogni giocatore riceve:
- 1 tabella segnapunti (se il gioco comincia adesso; altrimenti, il gioco continua sulla tabella precedente);
 - e, nel colore che ha scelto:**
 - 1 disco View-Master con un contrassegno (11);
 - 1 esploratore senza piedino a incastro (12);
 - 1 simbolo (13) identico a quello del suo disco View-Master, che colloca sul primo spazio, fila C, della sua tabella segnapunti.
- B) Il primo giocatore mette il suo disco View-Master nel visore e fa comparire la figura n° 1. Nel visore, egli vede il primo passaggio del labirinto sotterraneo e cerca uno dei sette geroglifici (9) fra i dipinti sul muro. Secondo che il geroglifico da trovare sia a destra o a sinistra del passaggio, il giocatore **puo'** uscire dal primo passaggio rispettivamente a destra o a sinistra, e collocare il suo esploratore sul punto di partenza, rispettivamente a sinistra o a destra, a seconda del colore. Ad esempio, se vede il segno a sinistra, cio' vuol dire che, nel corso della prima fase del gioco, deve uscire dal passaggio **a sinistra** di fronte a questo segno, e quindi mette il suo esploratore sullo spazio di partenza destro del suo colore.
- C) Appena tutte le posizioni di partenza sono state raggiunte, il primo giocatore getta i dadi e colloca il suo esploratore sulla fila di fondo della tavola col labirinto (1), in direzione dello spazio col geroglifico corrispondente a quello che appare nella figura 1 del suo disco View-Master. L'esploratore continua a spostarsi sulla fila di fondo della tavola finché, gettando i dadi, non realizza il punteggio che lo porta al geroglifico da raggiungere. Ad ogni lancio di dadi l'esploratore si sposta secondo il numero dei punti ottenuti; arrivando all'estremità della fila o incontrando un esploratore avversario, esso retrocede dell'opportuno numero di caselle.
- D) Quando è arrivato allo spazio da raggiungere, l'esploratore viene collocato uno spazio più in alto: in questo modo esso arriva a una fila superiore del labirinto, e il giocatore prende la carta col geroglifico corrispondente allo spazio appena lasciato libero e la colloca sulla sua tabella segnapunti alla fila C, spazio 1.
- E) Quando è nuovamente il suo turno, il giocatore guarda nel visore la figura n° 2, per cercare il successivo geroglifico. Stavolta non ha importanza se esso si trova a destra o a sinistra. Nel nuovo passaggio in cui si trova il suo esploratore, il giocatore deve ritrovare questo segno e cercare di raggiungerlo nel minor numero possibile di mosse.
- Attenzione:** come sempre, bisogna percorrere sulla tavola un numero di passi uguale al punteggio ottenuto coi dadi, anche se cio' costringe a retrocedere.
- F) Tutti i sei passaggi debbono essere attraversati allo stesso modo; ogni volta che l'esploratore lascia la fila precedente, il giocatore colloca sulla propria tabella segnapunti, agli spazi 2, 3 ecc. della fila C, il geroglifico che compare sullo spazio in cui l'esploratore abbandona la fila.
- G) Poiché la tavola col labirinto ha sei file e il disco View-Master ha sette immagini, è chiaro che in una delle sette figure del View-Master non comparirà nessun geroglifico: in questo caso, il giocatore deve cercare la soluzione nella figura immediatamente successiva.
- H) Quando l'esploratore arriva allo spazio col geroglifico da raggiungere nella fila più elevata, **puo'** entrare nella camera sepolcrale, e il giocatore prende la carta col geroglifico corrispondente e la colloca sulla sua tabella segnapunti allo spazio n° 6 della fila C; contemporaneamente, egli colloca sull'ultimo spazio della fila C la cifra 1, 2 o 3 corrispondente al suo ordine di arrivo.

l) Dopo l'arrivo di tutti i giocatori, il gioco, come già detto a proposito della strada A, può continuare (sulla strada D), oppure si può controllare se il percorso, o i percorsi, compiuti sono corretti.

I giocatori che hanno completato male un percorso sono eliminati, e fra gli altri giocatori è vincitore quello che ha totalizzato il minor numero di punti sulla propria tabella (i punti si contano sommando le cifre nell'ultimo spazio di ogni fila).

STRADA B

Con le chiavi trovate sulla cima della piramide, gli esploratori scendono ai piedi della piramide.

Il gioco procede secondo le regole descritte per il percorso A: ma, se la strada B viene percorsa dopo la strada A, i giocatori cambiano colore, prendendo un altro disco View-Master nonché, **nel colore appropriato**, l'esploratore, le sfingi e il simbolo del disco scelto (14).

Attenzione: il geroglifico da porre sullo spazio n° 1 della fila B compare nell'immagine n° 7 del disco View-Master; il geroglifico dello spazio n° 2 dev'essere cercato nell'immagine n° 6, e così via. Alla fine bisogna raggiungere la posizione di partenza alla base della piramide (figura n° 1) con un lancio esatto dei dadi, come già fatto per raggiungere la cima.

STRADA D

Lasciamo la camera sepolcrale e cerchiamo l'uscita dal labirinto. Se la strada D viene percorsa dopo la strada C, i colori debbono essere cambiati.

Il gioco continua secondo le regole descritte per la strada C, con le seguenti eccezioni:

- il simbolo (15) dev'essere posto sul primo spazio della fila D;
- la figura 7 del disco View-Master mostra il geroglifico da collocare sulla tabella segnapunti allo spazio 1 della fila D, la figura 6 (o 5) mostra il geroglifico da collocare allo spazio 2 della fila D;
- alla fine, l'esploratore deve arrivare al punto di partenza del suo colore con un lancio esatto dei dadi.

Construcción de la pirámide

Colocar en la visionadora el disco View-Master que ostenta la mención empezando por la figura 1 (8). Construir la pirámide siguiendo el orden de las figuras y pegar prolijamente las pequeñas etiquetas autoadhesivas perforadas que exhiben jeroglíficos, sobre los cubitos indicados en las figuras. Aplicar una pegatina del mismo color en cada una de las caras de los exploradores (5) (12). Las esfinges (6) sólo llevan pegatina en la parte delantera (sin puntos).



PIRAMIDO

ESPAGNOL

Reglas del juego

El Piramido View-Master requiere sólo un jugador y también puede practicarse entre dos o tres jugadores; ofrece la posibilidad de seguir 1, 2, 3 o 4 recorridos de manera separada o sucesiva.

Con la pirámide (1)

- recorrido A, de la base a la cúspide;
- recorrido B, de la cúspide a la base.

Con el laberinto (2)

- recorrido C, del borde del tablero de juego al centro (sala del tesoro);
- recorrido D, del centro al punto de partida del recorrido C.

Es evidente que el único objetivo del jugador solitario consistirá en perfeccionar su técnica, verificando si ha seguido correctamente el recorrido.

Para aprender las reglas del juego seguiremos el recorrido A (en la pirámide) y el C (en el laberinto).

RECORRIDO A

El jugador sale de la base de la pirámide y debe alcanzar su cúspide, donde encontrará la llave que le permitirá abrir el laberinto subterráneo.

- A) El jugador que obtiene el número más elevado al echar el dado es el que empieza. Elige ante todo un color que determinará el recorrido a seguir. Una vez establecido el orden del juego y los colores, cada jugador recibe:
- 1 cuadro de tantos (3);
 - y, en su color:**
 - 1 disco View-Master con signo (4);
 - 1 explorador con pie (5);
 - 2 esfinges (6);
 - 1 símbolo (7) idéntico al que está en su disco y que debe colocar en la primera casilla de la fila A (recorrido A) de su cuadro de tantos.
- B) El primer jugador coloca su disco en la visionadora View-Master y acciona la palanca de la misma hasta que aparezca la figura (8). En esta figura tridimensional, aquél identifica el escalón en que debe estar su explorador al empezar, y allí la coloca. El(los) otro(s) jugador(es) procede(n) de igual manera con su(s) disco(s) y su(s) explorador(es).
- C) Cuando todas las posiciones de salida están ocupadas, el primer jugador puede hacer girar su disco hasta la figura 2. Allí ve a su explorador en un determinado escalón de la pirámide situado un poco más arriba: esta es la primera etapa que dicho explorador debe recorrer.

- D) El jugador echa el dado y coloca su explorador en el escalón correspondiente a la cifra obtenida.
- E) Todos los jugadores, cada uno a su turno, tratan de llegar lo más rápidamente posible a la primera posición indicada en el disco.
- F) Cuando un jugador alcanza el escalón al que debe llegar, o lo sobrepasa, coge una tarjeta cuyo jeroglífico (9) sea igual al que exhibe dicho escalón y la coloca en su cuadro de tantos, fila A, casilla 1.

- G) A partir de ese momento, **puede** (aunque no está obligado a hacerlo) desplazar una de sus esfinges, **pero únicamente hacia uno de los escalones por los que su explorador ya ha pasado.**

Estas esfinges constituyen obstáculos que el jugador colocará en lugares estratégicos para bloquear la ascensión de sus adversarios. Como tampoco se podía en el antiguo Egipto, no se puede adelantar la esfinge Pirámido sin haber contestado a su pregunta. En este caso se trata de obtener con el dado la misma cifra que está indicada en la esfinge. El explorador interceptado por la esfinge debe avanzar, a su turno, el número de puntos indicados por el dado. Si tal número no coincide con el requerido por la esfinge, debe, al llegar a ésta, volver atrás el número de escalones excedentarios. El explorador elimina la esfinge por el resto de la partida en cuanto logra obtener la cifra deseada y si en ese momento se encuentra en una posición que le permite llegar hasta el escalón de la esfinge o más allá de éste. Si la esfinge y el explorador pertenecen al mismo jugador, el explorador puede, sin más, adelantar la esfinge, pero elimina con ello su propia esfinge.

- H) **Advertencia:** dos exploradores no pueden adelantarse entre sí en los escalones de la pirámide: el explorador que en ese momento se desplace deberá elegir otra dirección o volver atrás el número de escalones debido.

A cada turno los exploradores avanzan obligatoriamente el número de escalones indicados por el dado, de tal manera que si tropiezan con un obstáculo deben volver atrás el número de pasos excedentarios.

- I) Tan pronto como un jugador haya recorrido su primera etapa (véase F) mirará en su visionadora la figura 3 de su disco a fin de comprobar a qué escalón debe llegar su explorador en la segunda etapa.

Una vez alcanzada ésta, tras varios turnos, debe coger la tarjeta con el jeroglífico correspondiente y colocarla en su cuadro de tantos, fila A, casilla 2.

- J) Cada vez que un jugador coloque un jeroglífico en su cuadro, tiene derecho a jugar con una de sus esfinges, si es que todavía posee alguna.

- K) El juego continúa de la misma manera hasta que el jugador llegue al escalón indicado por la figura 7 de su disco View-Master, o lo sobrepase, pudiendo entonces colocar su correspondiente jeroglífico en la casilla nº 6 de su cuadro, fila A. A partir de ese momento, cada vez que sea su turno tratará de alcanzar la cúspide de la pirámide (llave) obteniendo en su dado el debido número de puntos.

Cuando obtiene una cifra demasiado alta, **debe volver a bajar la cantidad correspondiente de escalones.** Advertencia: durante la partida **nunca** puede sobrepasarse la cúspide.

- L) Por orden de llegada a la cúspide, los jugadores colocan las cifras 1, 2 o 3 en la última casilla de la fila A de su cuadro.

- M) Cuando todos los jugadores hayan alcanzado la cúspide, el recorrido A habrá terminado, pudiéndose:

- sea comenzar otro recorrido sin tener en cuenta los tantos obtenidos en el recorrido A,
- sea terminar la partida verificando los tantos. Para esto hay que comprobar si los exploradores han seguido la ruta correcta, cogiendo la correspondiente banda de control (10) y comparando los jeroglíficos representados en ella, y el orden de éstos, con el resultado obtenido en el cuadro de tantos. El ganador es el jugador que termina el trayecto siguiendo el correcto recorrido. En el caso de haber varias calificaciones correctas, gana el que llega primero.

RECORRIDO C

Ahora bajamos al laberinto subterráneo en busca de la cámara funeraria llena de inestimables tesoros.

- A) El orden de los jugadores y su color están determinados de igual manera que para el recorrido A, o bien por el orden de llegada del(los) recorrido(s) anterior(es).

Cada jugador recibe:

- 1 cuadro de tantos (si se trata de la primera partida; si no, el mismo tablero se utiliza para los diferentes recorridos);
- y, del color que haya elegido:**
- 1 disco View-Master con signo (11);
- 1 explorador sin pie (12);
- 1 símbolo (13) idéntico al signo indicado en el disco, símbolo que colocará en la primera casilla, fila C, de su cuadro.

- B) El primer jugador coloca su disco View-Master en la visionadora y lo hace girar hasta el nº 1. Allí puede ver el primer tramo del laberinto subterráneo y busca uno de los siete jeroglíficos entre las pinturas murales. Según se encuentre este jeroglífico a la derecha o a la izquierda del tramo, el jugador puede dejar el primer tramo de la derecha o de la izquierda y colocar su explorador a la izquierda o a la derecha del punto de partida acorde con su color. Por ejemplo, si en el disco ve dicho signo a la izquierda del tramo, en la primera fase de la partida deberá dejar este tramo **a la izquierda**, frente al signo, y colocar su explorador en la casilla de salida de su color, a la derecha.

- C) Una vez que todas las posiciones de salida estén ocupadas, el primer jugador echa el dado y coloca su explorador en la fila inferior del tablero del laberinto (1), en dirección de la casilla que lleva el jeroglífico correspondiente al que aparece en la figura nº 1 de su disco. El explorador sigue avanzando por esa fila hasta que llega, tras haberse logrado con el dado los puntos exactos, al jeroglífico que debe alcanzar. A cada turno debe avanzar el número de puntos obtenidos en el dado, y cuando llegue al final de la fila, o cuando tropiece con un explorador adversario, debe retroceder el número de puntos excedentarios.

- D) Cuando alcanza la debida casilla, el jugador coloca su explorador una casilla más arriba y llega así a la fila superior del laberinto. Entonces coge la tarjeta con el jeroglífico correspondiente a la casilla que acaba de dejar y la coloca en su cuadro de tantos, fila C, casilla 1.

- E) En la vuelta siguiente, el jugador mira la figura 2 en la visionadora para descubrir el jeroglífico siguiente. Esta vez no es importante que dicho jeroglífico esté a la izquierda o a la derecha.

En el nuevo tramo en que se encuentra su explorador el jugador deberá volver a hallar ese signo y tratar de llegar a él lo más rápidamente posible.

Advertencia: como siempre, todos los puntos que arroje el dado deben ser utilizados, incluso en el caso de que el explorador deba volver atrás.

- F) El explorador debe pasar de igual manera por los 6 tramos del laberinto y cada vez que salga de una fila debe colocar el jeroglífico de la casilla adonde ha llegado en las casillas 2, 3 etc. de la fila C de su cuadro de tantos.

- G) Como hay seis filas en el laberinto y 7 figuras en el disco View-Master, es evidente que el jugador no hallará jeroglífico alguno en una de las figuras. En ese caso, debe buscar la solución en la figura siguiente del disco.

- H) Cuando el explorador llega a la casilla que debe alcanzar, en la última fila, puede entrar en la cámara funeraria. Entonces el jugador debe coger la tarjeta correspondiente para colocarla en la casilla 6 de la fila C de su cuadro y, al mismo tiempo, debe colocar en la última casilla de la fila C, la cifra correspondiente al orden de su llegada: 1, 2 o 3.

- I) Cuando todos los jugadores hayan llegado, tal como en el caso del recorrido A la partida

puede continuar (recorrido D) o bien los jugadores pueden verificar si las rutas seguidas han sido correctas.

Los jugadores que no hayan terminado debidamente un recorrido son eliminados; de los demás jugadores, el ganador es aquel que obtiene el total inferior cuando se adicionen sus tantos (que figuran en la última casilla de cada fila).

RECORRIDO B

Gracias a la llave encontrada en la cúspide de la pirámide, los exploradores pueden volver a bajar hasta la base de ésta. La partida continúa de igual modo que para el recorrido A, pero si se emprende el recorrido B después del A, los jugadores deben cambiar de color, cogiendo otro disco View-Master y el color apropiado: explorador, esfinge y símbolo del disco elegido (14).

Advertencia: El jeroglífico que debe ir en la casilla 1 de la fila B aparece en la figura 7 del disco; el jeroglífico de la casilla 2, en la figura 6, y así sucesivamente. La meta consiste en alcanzar, como se hizo con la cúspide, la base de la pirámide, obteniendo con el dado el número exacto de puntos (figura 1).

RECORRIDO D

Acá dejamos la cámara funeraria y tratamos de salir del laberinto. Hay que cambiar también de colores si la partida se juega inmediatamente después del recorrido C, con las siguientes excepciones:

- el símbolo (15) debe colocarse en la primera casilla de la fila D;
- la figura 7 del disco indica el jeroglífico que debe colocarse en la casilla 1, fila D, del cuadro de tantos; la figura 6 (o 5), el jeroglífico que debe colocarse en la casilla 2 de la fila D;
- por último, el explorador debe llegar al punto de partida de su color obteniendo en su dado el número exacto de puntos.

Sätt in View-Master skivan märkt  i betraktningsapparaten och ställ in den på bild nr 1 (8). Bygg upp Pyramiden i samma ordning som View-Master bilderna framträder och placera de självhäftande hieroglyfmärkena på de på bilderna utmärkta rutorna. Förse upptäcktsresandena (5) (12) på båda sidor med ett självhäftande märke i samma färg; hos sfinxerna (6) förses endast framsidan (utan tärningspunkter) med ett självhäftande märke.

PIRAMIDO

SVENSKA

Spelregler

View-Master Piramido kan spelas av en, två eller tre personer, och 1, 2, 3 eller 4 vägar kan valfritt tas, en i taget eller efter varandra:

På pyramiden (1)

- Väg A från basen till toppen;
- Väg B från toppen tillbaka till basen.

På labyrintbrädan (2)

- Väg C från brädans kant till mitten (skattkammaren);
- Väg D från mitten tillbaka till startläget väg C.

Det är logiskt att tävlingsmomentet är frånvarande när spelet spelas av endast en person; spelaren kan emellertid testa sig själv och öva sin skicklighet genom att kontrollera den väg han har tagit, för att se om det var rätt väg.

Vi skall nu spela väg A (på pyramiden) och C (på labyrintbrädan) för att lära känna spelreglerna.

VÄG A

Man måste starta vid pyramidens bas; målet är att nå pyramidens topp, där man kan hämta nyckeln till den underjordiska labyrinten.

- A) Den som får högsta värdet på tärningen börjar och måste först välja färg. Denna färg anger vagen han måste följa. När spelordningen upprättats och färgerna valts, erhåller varje spelare:
- 1 resultattavla (3);
 - och, i vald färg:**
 - 1 View-Master skiva med symbol (4);
 - 1 upptäcktsresande med fotpinne (5);
 - 2 sfinxer (6);
 - 1 symbol (7) lika med symbolen på hans View-Master skiva som han plarerar på första rutan, rad A (= väg A) på sin resultattavla.
- B) Den första spelaren sätter in sin View-Master skiva i betraktningsapparaten och betjänar spaken till dess att figur 1 framträder (8). På den tredimensionella bilden ser han trappsteget på vilket upptäcktsresanden (i hans färg) startar: detta är startläget för hans upptäcktsresande på pyramiden. Han placerar sin upptäcktsresande där. De andra spelarna gör likaledes med sina skivor och upptäcktsresanden.

- C) När alla intagit startläge, fortsätter den första spelaren och flyttar sin skiva till bild nr 2. Nu ser han sin upptäcktsresande (i hans färg) på ett trappsteg något högre upp på pyramiden: detta är första etappen han måste flytta sin upptäcktsresande till med fotpinnen.
- D) Spelaren kastar tärningen och placerar sin upptäcktsresande på det trappsteg som tärningens värde anger.
- E) Samtliga spelare försöker i sin tur att så snabbt som möjligt nå sin första etapp efter utgångspunkten.
- F) Så snart som en spelare kommit fram till det trappsteg som skall nås, eller har passerat det, tar han ett kort med samma hieroglyf (9) som den som är avbildad på trappsteget i fråga, och placerar kortet på sin resultattavla, rad A, ruta 1.
- G) I detta läge **kan** han (men behöver ej) sätta in en av sina två sfinxer, **men endast på något av de trappsteg där hans upptäcktsresande redan har varit**. Dessa sfinxer är hinder, som måste placeras ut så strategiskt som möjligt av spelarna för att blockera motspelarnas klättring. Såsom i det gamla Egypten, kan man inte passera sfinxen i Piramido, om man inte kan besvara dess frågor. I detta fall måste ett visst värde kastas, såsom anges på sfinxen. Den upptäcktsresande, som stoppats av sfinxen måste när det är hans tur, flytta det antal trappsteg som tärningen visar. Om detta inte stämmer överens med det värde, som sfinxen kräver måste han, när han kommer fram till sfinxen, flytta det överskjutande antalet steg tillbaka. Han slår ut sfinxen för återstoden av spelet om han lyckas slå det begärda värdet och då är i ett sådant läge, att han när eller passerar sfinxen med sitt kast. Om sfinxen och upptäcktsresanden tillhör samma spelare, kan upptäcktsresanden passera utan problem, men han tar då bort sin egen sfinx.
- H) **Varning:** två upptäcktsresanden får ej passera varandra på pyramidens trappsteg: den upptäcktsresande som flyttas, måste i detta fall välja en annan riktning eller flytta tillbaka lämpligt antal trappsteg. Upptäcktsresandena måste vid varje kast flytta hela det antal trappsteg som tärningen visar, vilket även innebär tillbakaflyttning när de når fram till ett hinder.
- I) Så snart som spelaren (såsom beskrivet i F) har avslutat första etappen, betraktar han bild 3 i View-Master skiva, för att finna de trappsteg, som hans upptäcktsresande måste flytta till i andra etappen. När han efter flera kast lyckats göra detta, tar han det passande hieroglyfkortet och placerar det på sin resultattavla, rad A, ruta 2.
- J) När en spelare placerar en hieroglyf på resultattavlan, är han i det ögonblicket berättigad att sätta in en sfinx, om han fortfarande har någon kvar.
- K) Spelet fortgår på samma sätt tills spelaren når det trappsteg som syns i bild 7 i hans View-Master skiva, eller passerar det och placerar detta trappstegs hieroglyftecken i ruta 6 på resultattavlan, rad A. Därifrån försöker han, när det är hans tur, att nå pyramidens topp (nyckeln) med rätt antal steg. Om tärningen utvisar ett för högt värde, **måste han flytta ned** nödvändigt antal steg. Varning: under spelets gång får **aldrig** toppen (nyckeln) passeras.
- L) Allteftersom spelarna nått fram till toppen, placerar de talet 1, 2 eller 3 i sista rutan i rad A på resultattavlan.
- M) När **alla** spelarna nått fram till toppen, har väg A avverkat; nu kan man:
- antingen påbörja en annan väg utan att kontrollera på resultattavlan;
 - eller avsluta spelet och räkna ut det uppnådda resultatet. För att göra detta, och för att kontrollera att upptäcktsresandena följt den rätta vägen, tar man motsvarande kontroll bricka (10) och jämför de avbildade hieroglyferna och deras ordningsföljd, med resultatet på tavlan.

Vinnare är den, som har tillryggalagt vägen på rätt sätt och, ifall det finns mera än ett korrekt resultat, den som nått fram först.

VÄG C

Vi stiger ned i den underjordiska labyrinten och letar efter gravkammaren som är fylld med obetalbara skatter.

- A) Spelordningen och färgvalet bestäms som för väg A, eller genom den ordningsföljd i vilken spelarna nått fram i föregående färdriktning(ar).
- Varje spelare erhåller:
- 1 resultattavla (om detta är första spelet, annars fortsätter spelet med tidigare tavla).
 - och i vald färg:**
 - 1 View-Master skiva med symbol (11);
 - 1 upptäcktsresande utan fotpinne (12);
 - 1 symbol (13) lika med symbolen på View-Master skiva, att placeras i första rutan, rad C på resultattavlan.
- B) Den första spelaren sätter in sin View-Master skiva i betraktningsapparaten och vrider fram till nr 1. I betraktningsapparaten ser han den första slingan i den underjordiska labyrinten och letar efter en av de 7 hieroglyferna (9) bland väggmålningarna. Allteftersom hieroglyfen som skall hittas, befinner sig på slingans höger- eller vänstersida, kan han lämna den första slingan mot höger eller vänster, resp., och placera sin upptäcktsresande på vänster resp. höger utgångspunkt, enligt hans färg. Om han t.ex. ser tecknet i fråga på vänster sida betyder det, att han under spelets första etapp skall lämna slingan mot **vänster** mittför detta tecken; således sätter han sin upptäcktsresande på höger startruta i hans färg.
- C) Så snart samtliga startpositioner intagits, kastar första spelaren tärningen och placerar sin upptäcktsresande på labyrintbrädans (1) nedersta rad i riktning mot den hieroglyf som motsvarar den som syns i bild 1 i hans View-Master skiva. Upptäcktsresanden fortsätter att röra sig längs brädans nedersta rad till dess att han, genom ett lämpligt tärningskast, når fram till den hieroglyf som skall nås. Vid varje kast måste han flytta i enlighet med tärningskastets värde. När han kommit fram till radens slut, eller då han möter en upptäcktsresande från en av motspelarna, måste han flytta lämpligt antal steg tillbaka.
- D) När upptäcktsresanden nått fram till den önskade platsen, placeras han ett steg högre; på så sätt kommer han i en högre rad i labyrinten, och spelaren tar hieroglyfkortet som motsvarar den just lämnade platsen, och placerar det på sin resultattavla, rad C, ruta 1.
- E) När det näste gång är spelarens tur, tittar han i betraktningsapparaten på bild nr 2 för att hitta nästa hieroglyf. Denna gång gör det ingenting, om den är på höger eller vänster sida. I den nya slingan, som hans upptäcktsresande befinner sig i, skall spelaren återfinna tecknet och försöka nå fram till det i så få drag som möjligt.
- Varning:** som vanligt skall alla tärningsvärden som kommer upp, flyttas på brädan, även om detta innebär tillbakaflyttning.
- F) På samma sätt skall alla 6 labyrintslingorna passeras; när upptäcktsresanden måste lämna, föregående rad, placerar han den hieroglyf, som finns på den ruta där han lämnar raden, på resultattavlans ruta 2, 3 etc. rad C.
- G) Eftersom det finns 6 rader på labyrintbrädan och View-Master skiva har 7 bilder, är det klart, att någon av View-Master bilderna inte innehåller någon hieroglyf i det fallet skall spelaren leta efter lösningen i View-Master bilden som följer direkt efter.
- H) När upptäcktsresanden når fram till hieroglyfrutan i översta raden, får han träda in i gravkammaren och spelaren tar motsvarande hieroglyfkort och placerar det i ruta nr 6 i rad C på resultattavlan. På samma gång placerar han på sista rutan på rad C den siffra, som visar i vilken följd han anlänt: 1, 2 eller 3.
- I) När samtliga spelare anlänt, kan spelet, såsom beskrivs i väg A, antingen fortsättas (väg D) eller kan man kontrollera om de tillryggalagda sträckorna var riktiga. Spelare, som på felaktigt sätt tagit sig fram längs en väg, utesluts; av övriga spelare vinner

den, som har den minsta totalsiffran när hans poäng räknas ihop på resultattavlan (siffrorna i sista rutan i varje rad).

VÄG B

När nycklarna hittats på pyramidens topp, stiger upptäcktsresandena ned till foten av pyramiderna.

Spelet fortsätter enligt reglerna för väg A, men om väg B spelas efter väg A, växlar spelarna färg och tar en annan View-Master skiva, samt i **passande färg**: upptäcktsresande, sfinxer, och symbolen för den valda skiva (14).

Varning: Hieroglyfen, som måste placeras i ruta nr 1 i rad B, syns i bild nr 7 i View-Master skiva, hieroglyfen för ruta 2 finns i bild nr 6 o.s.v.

Slutligen måste man, liksom vid toppen, nå fram till startläget vid pyramidens bas (bild nr 1) med ett exakt kast.

VÄG D

Vi lämnar gravkammaren och letar efter utgången via labyrinten.

Färgerna bör växlas, om spelet spelas efter väg C.

Spelet fortsätter enligt reglerna för väg C, med följande undantag;

- symbolen (15) skall placeras i första rutan i rad D;
- bild 7 i View-Master skiva visar hieroglyfen som skall placeras i ruta nr 1 rad D på resultattavlan, bild 6 (eller 5) visar hieroglyfen som kommer i rutan nr 2 i rad D.
- Slutligen måste upptäcktsresanden nå fram till sin färgs utgångspunkt genom ett exakt tärningskast.