

Pitagoras

Auteur: Nicolaas Neuwahl

Uitgegeven door EG Spiele - Brainstorm, 1996

Bord-/Kaartspel, waarbij dobbelstenen en kaarten jouw snelheid bepalen (2 tot 4 spelers vanaf 10 jaar).

Vrij vertaald in het Nederlands door Rob & Det (Meppel, Nederland).

Spelmateriaal

- 1 speelbord met een twaalf velden lang traject
- 7 speciale dobbelstenen (vijf zwarten, één blauwe, één rode)
- 5 speelfiguren (ze stellen de leerlingen van Pitagoras voor)
- 5 voetjes in verschillende kleuren
- 55 kaarten, in vijf sets, elk in elf kaarten opgedeeld per set de volgende kaarten:
 - 3 optelkaarten (+2, +3, +4)
 - 3 aftrekkaarten (-2, -3, -4)
 - 3 vermenigvuldigingskaarten (x2, x3, x4)
 - 2 jokers
- 1 spelregels

Doel van het spel

Het doel is om als eerste het twaalfde veld te bereiken.

Speelvoorbereiding

Speel je met twee of met drie spelers, dan neem je de rode dobbelsteen, de blauwe dobbelsteen heb je niet nodig. Speel je met vier of vijf spelers, dan neem je de blauwe dobbelsteen, dan heb je de rode dobbelsteen niet nodig.

Iedere speler krijgt één set kaarten (telkens elf kaarten) en een zwarte dobbelsteen. Dan neemt iedere speler een speelfiguur en zet die op veld één van het traject.

Speelverloop

Een speler gooit de rode (of blauwe) dobbelsteen, waardoor de speelinzet wordt bepaald, dat wil zeggen het aantal velden dat de speler, die de ronde gewonnen heeft, zijn speelfiguur vooruit mag zetten. Iedere speler gooit nu zijn zwarte dobbelsteen en legt die zo voor zich neer, dat alle spelers de uitkomst kunnen zien. Iedere speler kiest één van zijn kaarten uit en legt die gedekt voor zich op de tafel. Als alle spelers neergelegd hebben, dan worden deze kaarten allemaal tegelijk omgedraaid. Wie het hoogste aantal punten bereikt (wiskundig resultaat van de dobbelsteen en de kaart), wint de ronde en daarmee het recht om zijn speelfiguur vooruit te zetten.

Voorbeeld: de blauwe (of rode) dobbelsteen geeft een twee aan (dus twee

velden).

	Dobbelsteen	Kaart	Resultaat
Speler 1	3	+2	5
Speler 2	2	x3	6
Speler 3	3	+4	7
Speler 4	0	x3	0

In het voorbeeld wordt de ronde door de derde speler gewonnen, die zijn speelfiguur dus twee plaatsen vooruit zet. Komt een speler op een bijzonder veld (nrs. 3, 5, 8, 10 en 11) dan wordt dat (als niet anders aangegeven) meteen uitgevoerd. De uitgespeelde kaarten blijven op de tafel liggen en worden pas weer opgenomen als alle kaarten zijn uitgespeeld. Bereiken meerdere spelers tegelijkertijd het hoogste puntenaantal, dan heffen deze resultaten elkaar op en wint de speler met de op één na hoogste puntenaantal.

Speelt een speler een joker uit, dan wint hij de ronde. Spelen bij dezelfde ronde echter meerdere spelers hun joker uit, dan heffen deze zich wederzijds op.

Bijzondere velden

- Veld 3 - De bank: de speler die op de bank komt, gebruikt die om een ronde lang uit te rusten.
- Veld 5 - De souffleur: de speler ruilt, dankzij de hulp van de souffleurs, met een willekeurige andere speler zijn plaats op het speelbord.
- Veld 8 - De bron: de speler die in de bron valt, moet terug naar start.
- Veld 10 - De roverij: het gaat als een wirwar door elkaar... ieder speler krijgt bij de volgende ronde het resultaat van de links naast hem zittende speler.
- Veld 11 - Fout berekend: op dit veld staat "Pythagoras", die een rekenuitkomst afkeurt: de speler moet twee velden terug.

Winnaar

De speler die als eerste het twaalfde veld oploopt, heeft gewonnen.



Date Last Modified: 30-01-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief