



Flying Turtle Games

PYRAMIDIS

by R. Siegers

© 1988 Copyright by B.B.W.
All rights reserved

Big Bad Wolf S.A.
Avenue Princesse Elisabeth 104
1030 Bruxelles

PYRAMIDES

F

Nombre de joueurs: 2 ou 4

Inventaire: 4 séries de 8 pyramides de couleur différente
1 plan de jeu
règles de jeu

Durée: 20 à 30 minutes par partie

But du jeu:

Etre le premier joueur à rentrer 5 de ses 8 pyramides sur sa case d'arrivée.

Option à 4 joueurs:

préparation du jeu:

D'un commun accord on attribue une couleur à chaque joueur et on désigne le premier joueur, les autres suivant à tour de rôle.

Chaque joueur empile les 8 pyramides de sa couleur sur la case carrée de départ de la même couleur. Chaque joueur devra parcourir la piste (16 cases) fléchée de pyramides de sa couleur.

Il en résulte que les pyramides rouges et vertes se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre, et que les bleues et jaunes se déplacent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

déplacement des pyramides:

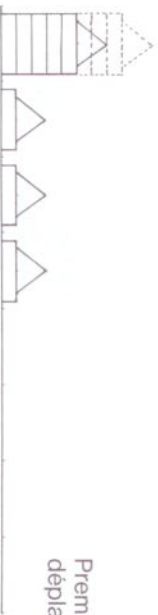
Le nombre de cases à parcourir sera déterminé par le nombre total des pyramides superposées sur la case d'où le joueur décide de se mouvoir.

Toutefois, **sur sa case «départ»** et sur elle **seulement**, chaque joueur peut **choisir** le **nombre** de pyramides qu'il déplacera, avec un maximum de 5 et donc de cases qu'il parcourra.

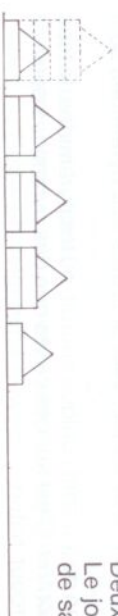
Sur chaque case parcourue, le joueur laissera tomber successivement une pyramide (en commençant par celle du dessous), que ces cases soient préalablement occupées ou non.



Position de départ



Premier coup:
déplacement de 3 pyramides

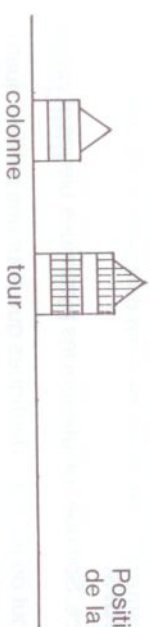


Deuxième coup:
Le joueur déplace 4 pyramides de sa case de départ

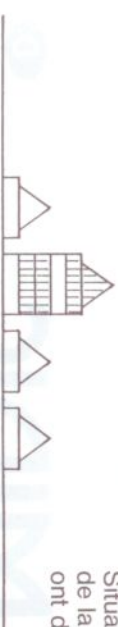


Troisième coup:
Le joueur déplace 2 pyramides et obtient 2 superpositions de 3 pyramides.

C'est la **couleur de la pyramide du sommet** de chaque superposition de pyramides qui déterminera l' de pyramides. Mais on ne peut superposer plus de cinq pyramides l'une sur l'autre; une colonne de 5 pyramides s'appellera une tour. Si une tour se trouve sur votre piste, elle n'est pas un obstacle; la tour sera simplement «sautée» lors d'un déplacement.



Position avant déplacement de la colonne.



Situation après le déplacement de la colonne (2 pyramides ont du «sauter» la tour.

Tout joueur peut donc bloquer une ou plusieurs pyramides adverses en superposant une des siennes sur elle(s). Toutefois un déplacement ultérieur d'une colonne «mixte» entraînera automatiquement le déplacement des pyramides adverses encavées dans la colonne.



Situation avant le déplacement de la colonne.



situation après le déplacement de la colonne.

Aucun joueur ne peut passer son tour de jeu, sauf si toutes ses pyramides sont enclavées (prisonnières).

Les 4 cases centrales du plan de jeu sont l'unique endroit, où les pyramides de tous les joueurs peuvent se rencontrer. C'est sur ces cases que des pyramides peuvent être détournées de leur parcours naturel.

Les pyramides qui se trouvent sur une piste étrangère devront emprunter le chemin le plus court pour retrouver leur parcours et leur direction initiale.

Dès qu'un joueur est parvenu à ramener sa pyramide «égagée» sur une des 4 cases centrales, il sera obligé, lorsque vient son tour de jouer et s'il décide de déplacer cette pyramide là de suivre «son» parcours fleché.

Les pyramides qui ont atteint leur case d'arrivée, sont rangées dans leur espace hors jeu. Les pyramides adverses, enclavées dans une colonne/tour, sont toutes abandonnées sur la case arrivée dans leur ordre de superposition.

Si par le déplacement d'une tour ou d'une colonne, un joueur pose une pyramide adverse sur la case d'arrivée de celle-ci, cette pyramide adverse est arrivée à bon port et est donc retirée du jeu, au bénéfice du joueur concerné.

Fin du jeu:

Voir but du jeu.

Option à deux joueurs:

Les deux joueurs se font face. Soit que l'on utilisera les pyramides bleues et vertes, ou les jaunes et rouges.

La position de départ et le but du jeu sont identiques que pour une partie à quatre. Chaque joueur parcourra sa piste prévue, mais des changements de parcours sur une autre piste n'auront évidemment pas lieu.

PYRAMIDIS

Anzahl der Spieler: 2 oder 4

Bestandteile des Spieles: 32 Pyramiden, jeweils 8 in einer Farbe

1 Spielbrett
1 Spielregel

Spieldauer: 20 - 30 Minuten

Ziel des Spieles:

Mit 5 der 8 Pyramiden als erster das Zielfeld zu erreichen, oder die letzte spielbare Pyramide eines Mitspielers zu blockieren.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt seine Farbe aus und stapelt seine 8 Pyramiden übereinander auf das farbgleiche **Quadrat (= Startfeld)**.

Jeder Spieler hat einen Parcours von 16 Feldern, die durch farbgleiche Pyramiden markiert sind, zu bewältigen. Das **Zielfeld** ist der farbgleiche **Kreis**, der sich neben dem Startfeld befindet.

Die roten und grünen Pyramiden werden folglich im Uhrzeigersinn, die gelben und blauen im Gegenuhrzeigersinn bewegt.

Der Startspieler wird bestimmt.

Der Spielverlauf

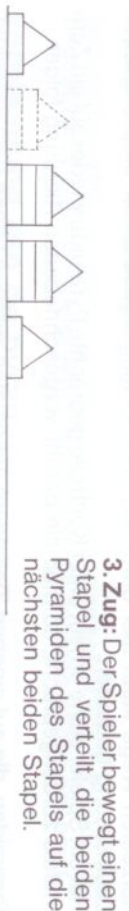
Bewegen der Pyramiden:

Die Anzahl der Felder, über die gezogen werden darf, hängt ab von der Gesamtzahl der Pyramiden des Stapels, von dem der Spieler aus zu ziehen entscheidet. Zu Beginn des Spieles setzt jeder Spieler alle seine Pyramiden in einem Stapel auf das Startfeld. **Vom Startfeld** aus kann der Spieler frei wählen, wie viele Pyramiden er bewegen will. Dies können maximal 5 von seinen 8 Pyramiden sein.

Von den anderen Feldern aus, muß der komplette Stapel oder Turm mit allen Pyramiden bewegt werden.

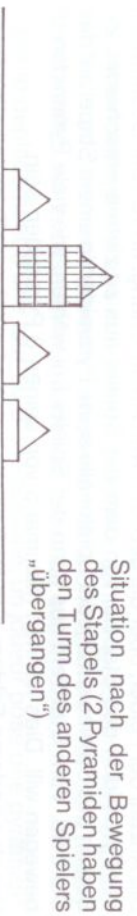
Des weiteren ist stets zu beachten, daß auf jedem Feld, das überschritten werden soll, eine Pyramide zurückbleiben muß. Ist ein solches Feld bereits von 4 oder weniger Pyramiden besetzt, so wird die Pyramide, die zurückbleiben muß auf diesen Stapel gesetzt. **Es dürfen sich niemals mehr als 5 Pyramiden in einem Stapel befinden.**

Beispiele



Der Spieler, dem die oberste Pyramide auf einem Stapel gehört, kontrolliert den gesamten Stapel. Ein Stapel mit 5 Pyramiden wird **Turm** genannt. Befindet sich ein solcher Turm in der Bahn eines anderen Pyramidenstapels, so stellt er kein Hindernis dar.

dermis dat, sondern wird einfach übergangen, da auf diesem Feld kein Raum mehr für eine weitere Pyramide ist (siehe folgende Schaubilder).



Jeder Spieler kann versuchen, eine oder mehrere Pyramiden seiner Mitspieler zu blockieren, indem er Stapel, in denen sich auch Pyramiden seiner Mitspieler befinden, unter seine Kontrolle zu bringen versucht. Er legt dazu während seiner Bewegung eine seiner Pyramiden auf einen der Stapel der Mitspieler. Die Bewegung der Pyramiden hat so zur Folge, daß ein Spieler so auch die in dem Stapel befindlichen Pyramiden anderer Spieler kontrollieren kann.



Ein Aussetzen ist nicht erlaubt. Wer an der Reihe ist, muß einen Zug durchführen. Die 4 Zentralfelder in der Mitte des Spielplans sind die einzigen Felder, auf denen sich Pyramiden aller Spieler begegnen können. Auf diesen 4 Feldern ist es möglich, Pyramiden von ihrer ursprünglichen Bahn abzubringen.

Pyramiden, die sich auf einer fremden Bahn befinden, müssen auf dem kürzesten Weg wieder auf ihre alte Bahn und in ihre alte Richtung gebracht werden, sobald sie wieder in die Kontrolle ihres ursprünglichen Spielers übergegangen sind. Auf dem kürzesten Wege kann hier durchaus auch entgegengesetzt der ursprünglichen Laufrichtung bedeuten.

Hat ein Spieler seine erneut unter Kontrolle gebrachte Pyramide wieder auf ein Zentralfeld zurückgebracht, so muß sie der ihr vorgeschriebenen Richtung folgen.

Pyramiden, die auf eigenen Zielfeldern ankommen, werden neben dem jeweiligen Zielfeld gestapelt. Bewegt ein Spieler mit einem Stapel auch Pyramiden anderer Spieler auf deren Zielfeld, so haben diese Pyramiden ihr Ziel erreicht und werden neben ihr Zielfeld gestapelt.

Ende des Spiels

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler 5 seiner Pyramiden ins Ziel gebracht hat, oder ein Spieler die letzte spielbare Pyramide eines Mitspielers durch seinen Zug blockiert. Dieser Spieler gewinnt.

Das Zwei-Personen-Spiel

Es werden beim Zwei-Personen-Spiel entweder nur rote und gelbe oder aber grüne und blaue Pyramiden benutzt. Ansonsten haben alle anderen Regeln Gültigkeit.

Variante:

Es gibt nur eine Gewinnmöglichkeit: Als erster 5 eigene Pyramiden ins Ziel zu bringen.

Sowie ein Spieler bewegungsunfähig ist, ist das Spiel noch nicht zu Ende. Er setzt so lange aus, bis er ziehen kann, wenn er wieder an der Reihe ist.

PYRAMIDIS



Aantal spelers: 2 of 4

Inventaris: 4 reeksen van 8 pyramides van verschillende kleur
1 speelplan
1 spelregels

Duur: 20 à 30 minuten per partij

Doel van het spel

Om het eerst 5 van de 8 pyramides in het eindvakje hebben.

Elke speler stapelt de 8 pyramides van zijn kleur op in het vierkantestartveld van de zelfde kleur.

Elke speler moet zijn omloop (16 vakjes) voorzien van pyramidespijltjes in zijn kleur doorlopen.

Als gevolg daarvan verplaatsen de rode en groene pyramides zich in uurwijzerszin en de blauwe en gele pyramides in tegenwijzerszin.

Optie voor 4 spelers

Spelvoorbereiding: In onderling overleg wordt aan elke speler een bepaalde kleur toegewezen. De eerste speler wordt aangeduid; de anderen volgen om beurt.

Verplaatsing van de pyramides

Het aantal te doorlopen vakjes wordt vastgelegd aan de hand van het totaal aantal boven elkaar liggende pyramides in het vakje van waaruit de speler zich wenst te bewegen.

Het is evenwel enkel en alleen in het startvakje, dat elke speler het aantal pyramides kiest, die hij wenst te verplaatsen, met een maximum van 5 en dus 5 vakjes te doorlopen.



De speler laat in elk doorlopen vakje opeenvolgend een pyramide vallen (beginnend bij de onderste), of die vakjes nu reeds bezet zijn of niet.

De kleur van de toppyramide van alle boven elkaar liggende pyramides bepaalt aan wie de hele zuil van pyramides toebehoort. Maar men kan slechts 5 pyramides op elkaar plaatsen; een zuil van 5 pyramides wordt een toren genoemd. Een toren die zich op uw pad bevindt is geen obstakel; men „springt“ gewoon over de toren bij een verplaatsing.



Elke speler kan dus één of meerdere pyramides blokkeren door één van de zijne op een van de tegenspelers(s) te plaatsen. Een latere verplaatsing van een „gemengde“ zuil zal echter automatisch de pyramides van de tegenspelers, die zich in die zuil bevinden, meenemen.



Geen enkele speler mag zijn beurt laten voorbijgaan, behalve als al zijn pyramides zich in een zuil bevinden (gevangen).

De 4 centrale punten van het speelplan zijn de enige gebieden waar de pyramides van alle spelers elkaar mogen ontmoeten. Het is in deze punten dat pyramides van hun normale route kunnen afgeleid worden.

De pyramides die zich op een vreemde weg bevinden moeten de kortste weg gebruiken om hun route en oorspronkelijke richting terug te krijgen. Zodra een speler zijn afgedwaalde pyramide terug naar een van de 4 centrale punten gebracht heeft, wordt hij verplicht op zijn beurt te spelen. Als hij beslist om deze pyramide te verplaatsen, moet hij „zijn“ aangeduide route volgen.

De pyramides die hun eindpunt bereikt hebben, worden opgesteld in de buitenspel ruimte. De pyramides van de tegenspelers die gevangen waren in een zuil/toren, worden allemaal op het eindpunt achtergelaten in de volgorde van hun opeenslapeling.

Als een speler, door de verplaatsing van een toren of een zuil, een pyramide van een tegenspeler op het eindpunt van deze laatste plaatst, dan is deze pyramide aangekomen en wordt zij uit het spel genomen, dit in het voordeel van de betrokken tegenspeler.

Einde van het spel

Zie doel van het spel.

Optie voor 2 spelers

De 2 spelers starten recht tegenover elkaar. Men gebruikt of de blauwe en groene pyramides, of de gele en rode. De startpositie en het doel van het spel zijn hetzelfde als voor een partij met vier. Elke speler zal zijn uitgestippelde weg doorlopen, maar veranderingen van richting naar een andere route komen natuurlijk niet voor.

PYRAMIDS

Number of players: 2 or 4

Contents: 4 sets of 8 pyramid playing pieces in different colours.

1 games board.

Rules of the game.

Duration of game: 20 - 30 minutes.

Object of the game

To be the first player to get 5 of his 8 pyramids home.

Game for 4 players

Each player chooses a colour and a player is chosen to start. Play continues in a clockwise direction.

The start is represented by a square and the home base as a circle in the same colour as the player's pyramids.

Each player places all of his 8 pieces (pyramids) in a stack on his start square.

Movement of Pyramids

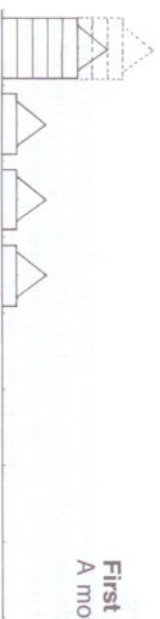
The number of squares travelled is determined by the total number of pyramids stacked on the square from which the player decides to move.

However, from his "starting square" only, each player is allowed to choose how many pyramids he will move, up to a maximum of 5, and thereby determine the number of squares he will travel.

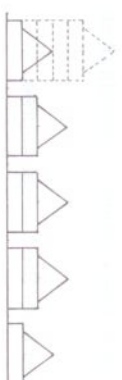
On moving the pyramids a player drops the bottom pyramid of the stack onto each successive square, whether it is already occupied or not.



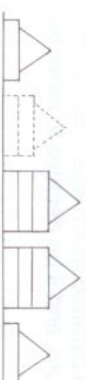
Starting position.



First Move:
A move of 3 pyramids.



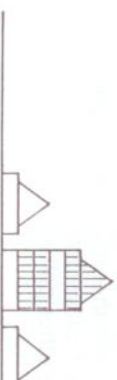
Second Move:
The player moves 4 pyramids from his start square.



Third Move:
The player moves 2 pyramids making 2 stacks.



Position before moving the stack



Situation after moving the stack
(2 pyramids have "jumped" the tower.)

Any player may block one or more opposing pyramid by putting one of his pyramids on top of it (them). However, any consequent movement of this mixed stack will automatically release the captured pyramids from the stack.



Position before moving the stack.



Position after moving the stack.

A player may not miss a turn, unless all of his pyramids are captured (prisoners).

The 4 squares in the centre of the board are the only place where pyramids of all colours meet.

On these squares pyramids can be diverted away from their usual course.

Pyramids which end up on an "enemy" path must take the shortest route back to their original course.

As soon as a player has managed to bring back a pyramid which was "lost" on one of the 4 central squares he must, when it is his turn, and if he decides to move his pyramid, follow "his" arrowed course.

Pyramids which have arrived home, are set up in their allotted space outside the game. Opposing pyramids, captured in a stack ("tower"), are all abandoned on the home square in their original order from the stack.

If when moving a stack, or tower, a player drops an opposing pyramid on its own home square then this pyramid is considered to have arrived home, and is taken out of the game.

End of the game

See object of the game.

Game for 2 players

The 2 players play opposite each other, using either the blue and green, or the yellow and red, pyramids. The starting position and the object of the game are exactly the same as in the game for 4 players. Each player travel along his allotted path, but will obviously not be diverted onto the other paths.