

## Spelregels

# EXPEDITION PYRAMIDE

Voor 2-4 spelers, vanaf 8 jaar

### Inhoud

- ◆ 1 zandloper
- ◆ 4 pionnen
- ◆ 4 diamantenhouders
- ◆ 36 codekaarten
- ◆ 4 x 12 sleutelstukken
- ◆ 1 dobbelsteen
- ◆ 1 spelbord
- ◆ 78 diamanten

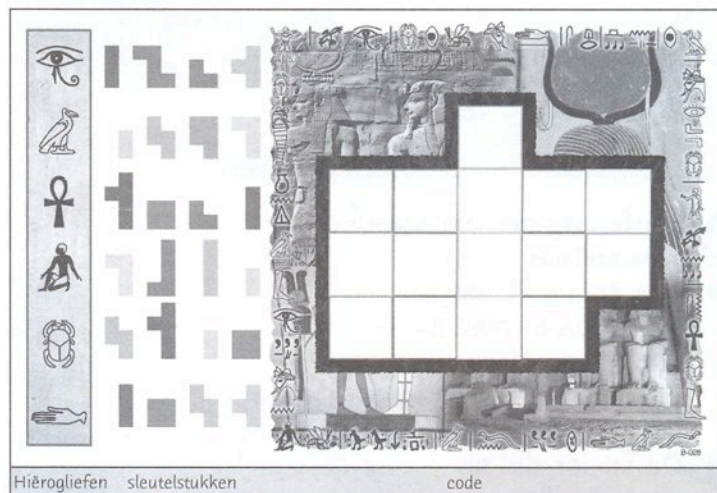
### Doel van het spel

Het onder tijdsdruk kraken van de slotcode van de piramide door de sleutelstukken passend op de codekaarten te leggen. De speler die vervolgens de zoektocht naar diamanten in de piramide zo organiseert, dat hij de meeste diamanten van één bepaalde kleur verzamelt, wint het spel.

### Spelvoorbereiding

- ◆ Leg het spelbord in het midden van de tafel en bedek alle gaatjes willekeurig met de 78 diamanten.
- ◆ Geef iedere speler een diamantenhouder.
- ◆ Geef iedere speler een frame met 12 verschillende sleutelstukken. Druk de stukken uit het frame en leg ze neer op tafel.
- ◆ Schud de codekaarten. Indien 2 spelers spelen, worden 18 kaarten uit het spel gehaald. Bij 3 spelers worden er 9 verwijderd. Bij 4 of meer spelers worden alle kaarten gebruikt.
- ◆ Bepaal de moeilijkheidsgraad van het spel dat gespeeld gaat worden: de kant van de codekaart waarbij de kolom met hiërogliefen groen omlijnd is, is eenvoudiger dan de andere kant van de kaart die rood omlijnd is.
- ◆ Leg de codekaarten in een stapel naast het spelbord, met de kant die gespeeld wordt naar boven.
- ◆ Iedere speler kiest een pion en plaatst deze op de onderste zeshoek op het spelbord.
- ◆ De codekaarten:
  - a) De 6 hiërogliefen links op de kaart corresponderen met de hiërogliefen op de dobbelsteen. Wordt in het spel bijvoorbeeld 'de hand' gedubbeld, dan verzamelen de spelers de sleutelstukken die naast de hand op de codekaart staan afgebeeld. Dit zijn de stukken waarmee de code die overeen komt met 'de hand' gekraakt kan worden. Wordt de groene kant gespeeld dan wordt gekraakt met 3 stukken, wordt de rode kant gespeeld dan met 4 stukken.
  - b) Het grote witte vak op de codekaart, binnen de zwarte rand, is het vlak wat gevuld moet gaan

worden met de geselecteerde sleutelstukken. Zodra de zandloper gedraaid wordt, mag men de stukken gaan leggen waarbij er binnen de zwarte lijn gebleven moet worden. Er is maar één juiste oplossing!

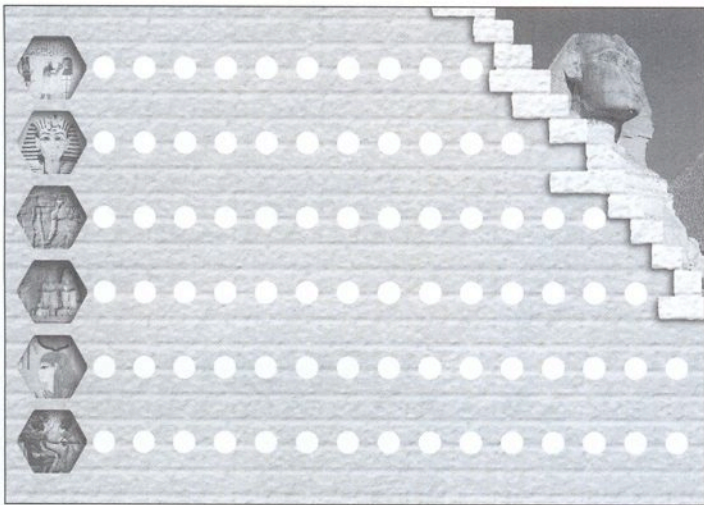


### Speel het spel

- ◆ De jongste speler begint, neemt een codekaart van de stapel en legt deze voor zich neer. Klokgewijs nemen de andere spelers ook een kaart. De kaarten worden met de gekozen kleur (groene of rode omlijning) naar boven neergelegd.
- ◆ De jongste speler dobbelt. De spelers verzamelen de sleutelstukken die volgens hun kaart corresponderen met de hiëroglief op de dobbelsteen. Zodra de spelers de stukken verzameld hebben, wordt de zandloper omgedraaid.
- ◆ De spelers moeten proberen binnen de tijd van de zandloper de stukken passend in het witte kader te leggen. De speler die hier het eerst in slaagt, roept dat hij klaar is en mag straks als eerste kiezen welke diamanten hij van het spelbord neemt (zie: Verplaatsen en verzamelen van diamanten). De speler die als tweede eindigt, binnen de tijd van de zandloper, mag als tweede diamanten uitzoeken etc.
- ◆ Zodra de tijd van de zandloper (1 minuut) om is, controleren de spelers of de gekraakte codes juist (lees: binnen het zwarte kader) gelegd zijn. Vervolgens kiezen de 'winnaars' in de volgorde van 1, 2 etc. diamanten uit. (zie: Verplaatsen en verzamelen van diamanten). Blijkt dat de codes niet juist zijn gekraakt, dan gebeurt er niets.
- ◆ Als het niemand lukt om de code te kraken binnen de tijd van de zandloper, mag de zandloper nog eens omgedraaid worden. Lukt het dan nog niet, dan worden de kaarten onderaan de stapel gelegd en neemt iedere speler een nieuwe kaart.



- ◆ De codekaarten waarmee gespeeld is, worden verzameld en onderaan de stapel gelegd.
- ◆ Als de beurt voorbij is, wordt het spel kloksgewijs gespeeld; de persoon links van de jongste speler mag nu als eerste een codekaart pakken, enz.



### Verplaatsen en verzamelen van diamanten

- ◆ Het spelbord bestaat uit 78 gaatjes die opgevuld moet worden met diamanten, en 6 verschillende zeshoeken die de verdiepingen in de piramide aangeven. De spelers verplaatsen zich verticaal via de zeshoeken.
- ◆ De speler die als eerste de code kraakt, mag zijn pion in willekeurige richting maximaal 3 zeshoeken verplaatsen (dus keuze uit 3, 2, 1 of 0 plaatsen voor- of achteruit). De speler die als tweede de code kraakt, mag zijn speelfiguur maximaal 2 zeshoeken in willekeurige richting verplaatsen. De speler die als derde de code kraakt mag maximaal 1 plaats vooruit. Wordt met 4 spelers gespeeld en slaagt deze vierde persoon erin de code te kraken, dan mag hij zijn speelfiguur niet verplaatsen, maar wel diamanten pakken van de piramidelaag waar hij op dat moment staat.

Wordt het spel met 2 spelers gespeeld, dan mag de persoon die als eerste de code kraakt 3 plaatsen vooruit, kraakt de 2e persoon de code ook, dan mag hij slechts 1 plaats vooruit.

Een korte samenvatting:

4 Spelers: 3, 2, 1, 0 plaatsen vooruit

3 Spelers: 3, 2, 1 plaats vooruit

2 Spelers: 3, 1 plaats vooruit

- ◆ De speler die als eerste de code kraakt, verplaatst ook als eerste zijn pion en neemt de 2 meest linker diamanten van de piramidelaag waar hij zijn pion geplaatst heeft. Daarna mag de persoon die als tweede de code kraakte, zijn pion verplaatsen en de 2 meest linker diamanten van het spelbord nemen.
- ◆ Iedere speler verzamelt de diamanten op de diamantenhouder voor zich.
- ◆ Meerdere speelfiguren mogen op één zeshoek staan.

### De winnaar

Het spel eindigt als alle codekaarten gespeeld zijn (+/- 9 rondes). De speler met de meeste diamanten van één kleur is de winnaar. Dus NIET de speler die in totaal de meeste diamanten heeft!

### Voorbeeld:

Speler A bezit: 7 groene, 5 rode, 3 blauwe, 2 witte, 1 oranje en 0 gele diamanten.

Speler B bezit: 4 groene, 1 rode, 0 blauwe, 1 witte, 2 oranje en 3 gele diamanten.

Speler C bezit: 2 groene, 3 rode, 2 blauwe, 8 witte, 0 oranje en 0 gele diamanten.

Speler C is de winnaar omdat hij de meeste diamanten van één kleur heeft (8 witte), ook al heeft speler A de meeste diamanten.

Als meerdere spelers de winnaar zijn (dus de meeste diamanten van een bepaalde kleur hebben), dan wordt gekeken hoeveel diamanten de spelers het meest van een tweede kleur hebben, enz. totdat een winnaar bekend is.

### Speelversie voor gevorderden

Speel exact hetzelfde spel, maar nu moet binnen de tijd van de zandloper niet alleen de code gekraakt worden, maar tevens moeten de spelers hun pion verplaatst hebben en de diamanten gepakt hebben. Heb je je pion verplaatst en is de tijd van de zandloper op het moment dat je diamanten wilde pakken om, dan heb je pech gehad; geen diamanten verdient deze beurt. Alle andere spelregels blijven onveranderd.