

DIE PYRAMIDEN DES JAGUAR

Twee onderzoekers hebben in de jungle van Centraal-Amerika delen van de verdwenen Piramiden van de Jaguar bijeengebracht. Ook al hebben ze steeds goed samengewerkt, nu geraken ze het niet eens over de vraag hoe de stenen moeten worden samengevoegd om de originele Piramiden van de Jaguar te reconstrueren. Bij het bouwen moeten immers bepaalde regels worden gerespecteerd. Wie daarbij een fout maakt, geeft daardoor een voordeel aan zijn concurrent. Die mag dan vooruit op het junglepad. Daarom probeert elke speler zodanig te handelen, dat de andere zo vaak mogelijk fouten maakt.

DOEL VAN HET SPEL

Het spel wordt over meerdere ronden gespeeld. Winnaar is degene die op het einde met zijn onderzoeker het verst is gevorderd op het junglepad.

SPELMATERIAAL

- ❖ 1 spelbord met plaats voor 2 piramiden en daartussen een junglepad.
- ❖ 2 onderzoekers
- ❖ 40 ontdekte piramidedelen (spelkaarten met waarden 1-40)
- ❖ 10 jaguarstenen

SPELVOORBEREIDING

- ❖ Het spelbord wordt zo tussen beide spelers gelegd, dat elke speler voor een piramideplaats zit. Ze kiezen elk een jungleonderzoeker en zetten die op het startveld van het junglepad.
- ❖ De 10 jaguarstenen worden naast het spelbord klaargelegd.
- ❖ De oudste speler schudt de 40 piramidekaarten en geeft er 15 aan elke speler. De overige kaarten vormen een verdeckte stapel naast het bord. Pas op het einde van elke ronde, bij de jungleproef, zijn die nodig.
- ❖ De spelers nemen hun 15 kaarten in de hand en ordenen die volgens waarde. Dan leggen ze beiden een kaart verdeckt in het midden en draaien die gelijktijdig om. De speler met de hoogste kaart is de startspeler. De omgedraaide kaarten worden weer in de hand genomen.
- ❖ Na de startspeler komen beide spelers afwisselend aan de beurt.

SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is, kiest 2 van zijn handkaarten en biedt die zijn tegenspeler aan. Hij legt ze open naast het bord. De tegenspeler kiest één van beide kaarten en legt die onmiddellijk op een vrij veld van zijn piramide. Vervolgens neemt de speler die aan de beurt is de andere kaart en legt die eveneens op een vrij veld op zijn piramideplaats.

DE LEGREGELS

- ❖ De kaarten moeten zodanig gelegd worden, dat op elke laag van de piramide een opklimmende volgorde van links naar rechts wordt gevormd. Bovendien moet elke waarde op een hogere laag groter zijn dan de hoogste waarde van de onderliggende laag. De kleinste waarde in de piramide moet dus rechts onderaan liggen; de hoogste waarde op de top. De kleine pijltjes links op elke laag duiden dit aan.
- ❖ De spelers leggen de kaarten op lege velden en letten er daarbij op dat de opklimmende volgorde wordt gerespecteerd.
- ❖ Bij de eerste kaarten die gelegd worden, stelt dit geen problemen. Maar spoedig zal de situatie opduiken dat een speler zijn kaart niet meer kan leggen omdat er geen passend veld vrij is op de piramide. Dan moet hij een al gelegde kaart zodanig bedekken, dat de legeregels worden gerespecteerd.

Voorbeeld: (Afb. 2 op p. 3 van de Duitse spelregels) De kaarten 17 en 23 worden aangeboden. Beide kaarten passen niet in de piramide; De speler kiest de 17 en dekt daarmee de 18 af. Zo blijft de opklimmende volgorde gewaarborgd.

- ❖ Een kaart waarmee men een andere kaart bedekt, wordt gemarkeerd door een jaguarsteen op het cirkeltje te leggen. Op een kaart met een jaguarsteen mag geen andere kaart meer worden gelegd.

DE BEWEGING VAN DE ONDERZOEKER

Als een speler een reeds gelegde kaart moet bedekken, dan gaat de onderzoeker van de tegenspeler vooruit op het junglepad. Hoe ver hij vooruit mag, hangt samen met de laag waarop de bedekte kaart ligt. Hoe hoger de laag, des te meer velden mag de onderzoeker vooruit. Op de onderste laag is dat 1 veld, op de tweede laag 2 velden, enz. De cijfers 1 tot 4 rechts naast de lagen van de piramide verwijzen daarnaar.

In het voorbeeld op p.3 van de Duitse spelregels mag de onderzoeker van de tegenspeler 1 veld vooruit. Als de speler de kaart 23 had gekozen, dan had de onderzoeker 2 velden verder mogen gaan.

Op het junglepad mogen beide onderzoekers op hetzelfde veld staan.

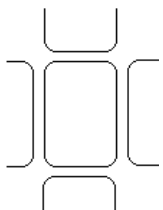
DE GEBEURTENISSEN OP HET JUNGLEPAD

- ❖ Er staan verschillende gebeurtenissen afgebeeld op het junglepad. Zodra een speler met zijn onderzoeker op een gebeurtenisveld belandt, wordt die gebeurtenis uitgevoerd. Dat gebeurt onmiddellijk na het afleggen van de kaart. Als de andere speler zijn kaart nog moet leggen, wordt dus eerst de gebeurtenis uitgevoerd en pas daarna de tweede kaart gelegd.
- ❖ De speler mag ervoor kiezen de uitvoering van de gebeurtenis niet te laten doorgaan.

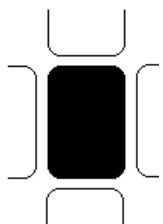
Volgende gebeurtenissen kunnen voorkomen:



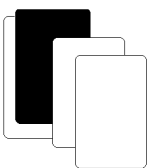
De speler mag een jaguarsteen, die al op een kaart op zijn piramideplaats is gelegd, weer bij de voorraad leggen. Zo kan een eerder bedekte kaart nogmaals worden bedekt.



De speler mag een kaart, die al op zijn piramide is gelegd, wegnemen en onder de kaartenstapel naast het bord schuiven. Dit geldt niet voor kaarten met een jaguarsteen.



De speler mag een kaart, die op de piramide van de tegenspeler ligt, wegnemen en onder de kaartenstapel naast het bord schuiven. Dit geldt niet voor kaarten met een jaguarsteen.



De speler mag een kaart uit de hand van de tegenspeler trekken en zonder ze te bekijken onder de stapel naast het bord schuiven.

EINDE VAN EEN RONDE

- ❖ Een spelronde eindigt zodra een speler de 10 velden van zijn piramideplaats volledig volgens de legeregels heeft bedekt. Deze speler heeft de ronde gewonnen. Als beide spelers

in dezelfde beurt hun piramide voltooien, gelden volgende regels. De spelers berekenen het verschil tussen hun grootste en hun kleinste kaartwaarde. De speler met het kleinste verschil, is de winnaar. Bij een gelijk resultaat is de speler met de hoogste kaartwaarde de winnaar.

- ❖ Een ronde eindigt voortijdig als een speler genoodzaakt wordt een kaart te leggen op een veld van zijn piramide, waar reeds een kaart met een jaguarsteen ligt. Die speler verliest de ronde.
- ❖ Als de speler die aan beurt komt nog slechts 1 of geen enkele kaart heeft, eindigt de ronde ook. Beide spelers mogen nog wel 1 handkaart (als ze er nog een hebben) op hun eigen piramide leggen. Als daarmee nog geen van beide piramides voltooid wordt, wint de speler die in zijn piramide nog het minste vrije velden heeft. Als zo een gelijkstand wordt bereikt, is het verschil tussen de grootste en de kleinste kaartwaarde beslissend.
- ❖ De winnaar van een ronde gaat met zijn onderzoeker 5 plaatsen vooruit op het junglepad. Als hij daarbij op een gebeurtenisveld belandt, wordt dat niet uitgevoerd.

EINDE VAN HET SPEL

Op het einde van elke ronde wordt de jungleproef gedaan. Daarvoor wordt de bovenste kaart van de stapel naast het spelbord omgedraaid. De waarde van die kaart wordt vergeleken met de positie van de verst gevorderde onderzoeker.

- ❖ Als de kaartwaarde hoger dan of gelijk is aan het getal naast het veld op het junglepad, volgt er nog een ronde. Alle 40 kaarten worden opnieuw geschud en elke speler krijgt er weer 15. De onderzoekers vertrekken van het veld dat ze in de vorige ronde hebben bereikt. De speler die met zijn onderzoeker achterop ligt, is startspeler. Bij een gelijke stand wordt de startspeler bepaald zoals in het begin van het spel.
- ❖ Als de kaartwaarde lager is dan het getal naast het veld, is het spel onmiddellijk gedaan. Winnaar is de speler wiens onderzoeker het verst is gevorderd. Als beide onderzoekers op hetzelfde veld staan, is de winnaar degene die de laatste ronde heeft gewonnen.
- ❖ Naast de laatste velden van het junglepad staan geen getallen meer. Als op het einde van een ronde de verst gevorderde onderzoeker op één van deze velden staat, is het spel ook ten einde. Deze speler is winnaar.

DIE PYRAMIDEN DES JAGUARS		
Kosmos	Günter Burkhardt	2002
2 spelers	Vanaf 10 jaar	30'-40'

Johan Witters, Forum-Gent, 2002