

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Nr. 4220

Pyramidos



Copyright

HABA®

- Spiele Bad Rodach 2003

Habermaß-Spiel Nr. 4220

Pyramidos

Ein Geschicklichkeitsspiel zum Schnipsen für **2 – 4 Spieler**
von **6 – 99 Jahren**. Mit 3-D-Aufbau.

Spielidee: Kirsten Becker & Jens-Peter Schliemann

Illustration: Aleš Vrtal

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Fünf Bausteine fehlen noch, dann ist die Pyramide fertig! Kannst du den Baumeistern helfen und die fehlenden Steine zur Pyramide bringen? Doch aufgepasst, der Weg über den Nil ist voller Gefahren: Starke Wellen behindern dein Vorwärtskommen und manchmal schnappen die gefährlichen Krokodile zu.

Spielinhalt:

4 Steinbruch-Plättchen

20 farbige Holzkugeln

1 große Holzkugel

1 mehrteiliger Spielplan (obere Ebene = Flusslauf, 2 Leisten mit Pfosten, dicke Querstrebe, Netz mit Gummibändern, 4 Befestigungskugeln)

1 Spielanleitung

Spielziel:

Wer schafft es, durch geschicktes Transportieren der Bausteine (= Kugeln) beim Bau der Pyramide zu helfen und so die **meisten Punkte** zu sammeln?

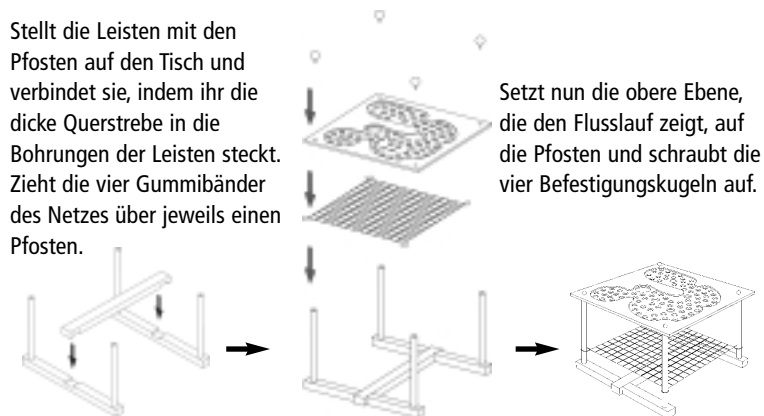
Die Pyramide soll auf dem gekennzeichneten Bauplatz aufgebaut werden und aus insgesamt fünf Kugeln bestehen: vier liegen unten, die fünfte oben darauf.

Spielvorbereitung:

Zuerst muss der **Spielplan** aufgebaut werden:

Stellt die Leisten mit den Pfosten auf den Tisch und verbindet sie, indem ihr die dicke Querstrebe in die Bohrungen der Leisten steckt. Zieht die vier Gummibänder des Netzes über jeweils einen Pfosten.

Setzt nun die obere Ebene, die den Flusslauf zeigt, auf die Pfosten und schraubt die vier Befestigungskugeln auf.



Bausteine zur
Pyramide
schnipsen

Spielplan
aufbauen

Steinbruch-Plättchen und 5 farblich passende Kugeln nehmen

Stupsen/Schnipsen üben

Große Kugel umsetzen?

eigene Kugel auf Start, über den Spielplan stupsen/schnipsen

So lange stupsen, bis ...

... Kugel herunterfällt,

Jeder Spieler bekommt ein Steinbruch-Plättchen, nimmt sich die fünf farblich passenden Kugeln und legt sie in den Ausstanzungen seines Steinbruches ab. Die **große Kugel** wird bereitgelegt.

Das Bewegen der Kugeln

Im Spiel sollen die Kugeln von Loch zu Loch bewegt werden. Das ist gar nicht so einfach! Übt es ein paar Mal, bevor ihr das Spiel beginnt.

Wer an der Reihe ist, nimmt eine Hand unter den Flusslauf und führt den Zeigefinger direkt unter die Kugel. Die Kugel soll nun mit etwas Schwung angestupst werden – und zwar so, dass sie aus dem Loch herausrollt oder sogar springt und in einem anderen Loch landet.

Ihr dürft aufstehen und um den Tisch herum gehen, um die Kugel gut erreichen zu können.

Wer möchte, kann auch versuchen, die Kugel von unten durch Schnipsen zu bewegen.



Spielablauf:

Wer zuletzt ein lebendiges Krokodil gesehen hat, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt der jüngste Spieler.

• Die große Kugel

Er entscheidet, ob er die große Kugel bewegen möchte: Sie verschließt ein **großes, geöffnetes Krokodilsmaul**. Er darf sie vor oder während seines Zuges genau **einmal** auf ein anderes Krokodilsmaul setzen.

Dann nimmt er eine seiner farbigen Kugeln, legt sie auf das Startfeld und versucht, sie **möglichst weit** in Richtung des Pyramidenbauplatzes zu stupsen oder zu schnipsen.

- **Wichtig:** Die Kugel darf **mehrmals hintereinander** angestupst werden. Der Spieler entscheidet selbst, ob er kräftig stupsst und weite Bewegungen wagt oder die Kugel lieber nur vorsichtig bis zum direkt benachbarten Loch zu stupsen versucht.
- Landet die Kugel zwischen zwei Löchern und rollt nicht weiter, darf **gepustet** werden, um sie in Bewegung zu setzen.

Der Spielzug geht nun so lange, bis die Kugel ...

- ... von der oberen Ebene herunterspringt oder durch eines der Krokodilmäuler fällt und im Netz landet. Dann muss der Spieler die Kugel zurück in seinen Steinbruch legen.

... auf Ufer oder

... Zielfeld landet

5. Kugel auf Pyramide? Ende

Höchste Punktzahl = Sieg

- ... auf einem Landfeld (Uferböschung oder Umgebung der Pyramide) liegen bleibt. In der nächsten Runde kann der Spieler entweder mit dieser Kugel weiterspielen oder aber eine neue Kugel auf den Weg bringen.

- ... auf einem Zielfeld landet. Es gibt fünf Zielfelder: Vier Kugeln haben Platz auf der Grundfläche der Pyramide. Das fünfte Zielfeld kann erst später erreicht werden: Es befindet sich oben auf den vier schon liegenden Kugeln.

Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nachfolgende Spieler an der Reihe.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald die fünfte Kugel oben auf der Pyramide liegt.

Nun wird gewertet:

Die unteren Kugeln zählen je einen Punkt.

Die obere Kugel zählt zwei Punkte.

Der Spieler, der die **höchste Punktzahl** erreicht, gewinnt und wird zum Oberbaumeister erklärt.

Bei Gleichstand gewinnen mehrere Spieler gemeinsam.

Spielvarianten:

Geschickte Spieler lassen die große Kugel weg oder schnipsen als Rechtshänder mit links, als Linkshänder mit rechts.



Habermaab game nr. 4220

Pyramidos

A flicking game of skill for 2 – 4 players aged 6 to 99, with 3-D assembly.

Authors: Kirsten Becker & Jens-Peter Schliemann

Illustrations: Aleš Vrtal

Length of the game: approx. 15 minutes

Five building blocks are lacking before the pyramid is finished! Can you help the master builders and bring the missing blocks to the pyramid? But watch out: the track across the Nile is not without its perils. Strong waves hinder you from moving on and sometimes dangerous crocodiles take a snap at you.

Contents:

- 4 quarry tiles
- 20 colored wooden balls
- 1 big wooden ball
- 1 game board consisting in various parts (upper level = river, 2 strips with poles, thick crossbar, net with rubber bands, 4 fixing balls)
- 1 set of game instructions

Aim of the game:

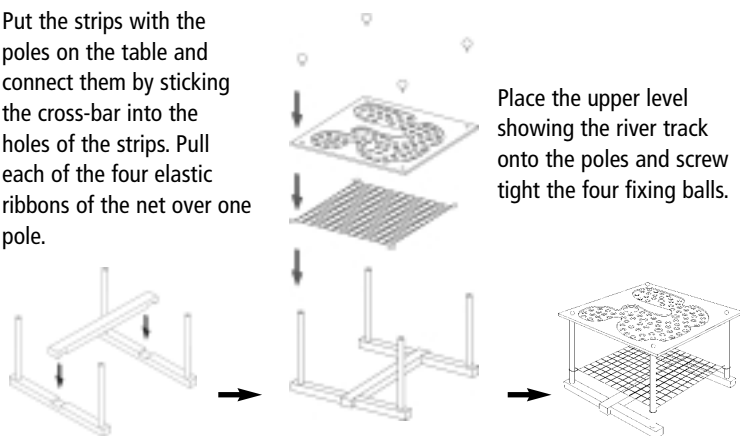
Who will be able to help construct the pyramid by skillfully transporting the building blocks (balls) thus collecting the **most points**?

The pyramid is to be constructed on the building site shown and should consist of five balls: four of them form the base and one ball on top.

Preparation:

First assemble the **game board**:

Put the strips with the poles on the table and connect them by sticking the cross-bar into the holes of the strips. Pull each of the four elastic ribbons of the net over one pole.



Place the upper level showing the river track onto the poles and screw tight the four fixing balls.

flick building blocks towards the pyramid

assemble game board

take quarry tile and 5 balls of corresponding color

practice nudging/flicking

Each player gets a quarry tile, takes 5 balls of the corresponding color and places them in the dips of their quarry. Get the **big ball** ready.

Moving the balls

The balls are to be moved from hole to hole.

It is not so easy! Practice a little before starting to play.

Whoever's turn it is puts one hand underneath the track of the river and places their forefinger directly underneath the ball. Now the ball has to be nudged with some energy – so that it rolls or even jumps out of the dip and lands in another hole.

You may get up and walk around the table in order to have a good position from which to reach the ball.

Whoever wants can also try to move the ball by flicking it with their forefinger from underneath.



How to play:

Whoever has most recently seen a real crocodile may start.

If you can not agree, the youngest player starts.

• The big ball

The player decides if they want to move the big ball: it closes a **big open crocodile's mouth**. The player can move it before or during their turn **once** from one crocodile's mouth to another.

Then they take one of their colored balls and place it on the starting square and try to nudge or flick it **as close as possible** towards the construction site of the pyramid.

- **Important:** You can nudge the ball **several times over and over** again. The player decides if they want to nudge the ball vigorously risking long movements or flick it carefully to reach an adjacent hole.
- If the ball lands between two holes and does not roll in, you can **blow** at it to get it moving.

Your turn ends as soon as the ball ...

- ... jumps off the upper level or falls through the mouth of a crocodile and lands in the net. In this case the player has to return the ball to the quarry.
- ... comes to rest on an earth square (riverbank or nearby the pyramid). In the next round the player can go on playing with this ball or bring a new one into the game.

Change place of big ball?

colored ball on starting square, nudge/flick across game board

nudge as long until ...

... ball falls off

... lands on bank

or target square

- ... lands on a target square. There are five target "squares". The base of the pyramid consists of four squares and the fifth "square" can be reached only afterwards: it is the spot on top of the four balls lying there.

Then it's the turn of the next player in a clockwise direction.

End of the game:

The game ends as soon as the fifth ball lies on top of the pyramid.

Now comes the scoring:

The four balls at ground level score 1 point each.

The ball on top scores two points.

The player with **most points** wins the game and is named Superior master builder.

If there is a draw various players win together.

Variation:

Skillful players don't use the big ball or if right-handed nudge with their left and vice-versa.

... 5th ball on pyramid? End of game

most points = winner



Jeu Habermaaß n° 4220

Pyramidos

Un jeu d'adresse pour **2 à 4 joueurs** de **6 à 99 ans**, avec construction en 3D.

Idee :

Kirsten Becker & Jens-Peter Schliemann

Illustration:

Aleš Vrtal

Durée d'une partie : env. 15 minutes

Il ne manque plus que cinq blocs et la construction de la pyramide sera finie ! Est-ce que tu vas pouvoir aider les architectes et amener les blocs manquants jusqu'à la pyramide ? Mais il faudra que tu fasses attention au Nil, un fleuve imprévisible et plein de dangers : de hautes vagues vont t'empêcher de passer et les dangereux crocodiles vont parfois te dérober des blocs !

Contenu :

4 plaquettes représentant une carrière

24 billes en bois de différentes couleurs

1 grosse bille en bois

1 plateau de jeu en plusieurs parties (plan supérieur = parcours du fleuve, 2 barres munies de montants, baguette transversale, filet avec des élastiques, 4 boules de fixation)

1 règle du jeu

But du jeu :

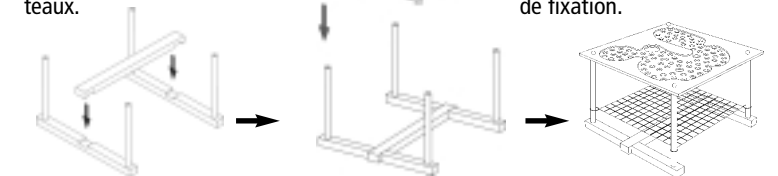
Qui va réussir, en faisant preuve d'adresse lors du transport des blocs (= billes), à aider à construire la pyramide et remporter ainsi le **plus de points** ?

La pyramide devra être assemblée à l'endroit marqué et comprendre en tout cinq billes, dont quatre devront être en bas et la cinquième posée par dessus.

Préparatifs :

Assembler d'abord le **plateau de jeu** :

Poser les barres avec les montants sur la table et les raccorder en insérant la baguette transversale dans les trous prévus dans les barres. Passer les quatre élastiques du filet par dessus les poteaux.



Poser le plan supérieur, sur lequel le parcours du fleuve est illustré, sur les poteaux et visser les quatre boules de fixation.

amener les blocs à la pyramide

assembler le plateau de jeu

prendre une
plaquette-carrière
et les 5 billes de
la même couleur

s'exercer à faire
avancer les billes

Déplacer la
grosse bille ?

mettre sa bille
sur la case
départ, la faire
avancer sur le
plateau supérieur

faire avancer la
bille jusqu'à ce
qu'elle ...

... tombe par
terre

Chaque joueur prend une plaquette-carrière et les cinq billes de la couleur correspondante et pose les billes dans les découpes de sa plaquette-carrière. Préparer la **grosse bille**.

Comment faire avancer les billes

Dans le jeu, il faut faire avancer les billes de trou en trou.

Ce n'est pas si facile que ça ! Exercez-vous un petit peu avant de commencer à jouer.

Celui dont c'est le tour passe une main en dessous du parcours du fleuve et met son index sous la bille. Il devra faire avancer la bille en la poussant avec son doigt pour qu'elle sorte du trou et atterrisse dans un autre trou.

On a le droit de se mettre debout et de tourner autour de la table pour mieux viser.

On peut aussi essayer de faire avancer la bille en lui donnant un coup dessus avec le pouce et l'index (en faisant un pichenette !). Et cela toujours sous le plateau de jeu.



Déroulement de la partie :

Celui qui a vu en dernier un crocodile en vrai a le droit de commencer. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

• La grosse bille

Le joueur doit se décider pour savoir s'il veut déplacer la grosse bille ou non : elle sert à fermer la **gueule ouverte** d'un crocodile. Il a le droit de la changer de place **une fois**, avant son tour ou pendant son tour, pour la mettre dans la gueule d'un autre crocodile.

Ensuite, il prend une de ses billes de couleur, la pose sur la case de départ et essaye de la faire avancer **le plus loin possible** en direction du chantier de construction de la pyramide.

- **N.B.** : on a droit à **plusieurs tentatives** pour faire sortir la bille. Le joueur décide lui-même s'il va la pousser très fort pour la faire avancer loin ou s'il préfère la pousser tout doucement pour l'amener au prochain trou.
- Si la bille atterrit entre deux trous et ne bouge plus, on a le droit de **souffler** dessus pour la faire avancer.

Le tour du joueur dure jusqu'à ce que la bille

- ... sorte du plan supérieur et tombe par terre ou qu'elle passe à travers la gueule d'un crocodile et tombe dans le filet. Le joueur doit alors la reposer sur sa plaquette-carrière.

... arrive sur les
berges

... atterrisse sur
la case d'arrivée

5ème bille sur la
pyramide ? Partie
finie

le plus de points
= victoire

- ...reste coincée sur une case-terre (sur les rives du fleuve ou aux alentours de la pyramide). Au tour suivant, ce joueur pourra continuer de jouer avec cette bille ou en prendre une nouvelle.

- ... atterrisse sur une case d'arrivée. Il y a cinq cases d'arrivée : quatre correspondent aux emplacements des billes à la base de la pyramide. On n'atteindra la cinquième « case » que plus tard : c'est là où il faudra faire venir loger sa dernière bille sur les quatre de la base.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie :

La partie est terminée dès que la cinquième bille est venue se loger au-dessus de la pyramide.

On compte les points :

Les billes du dessous comptent chacune un point.

La bille du dessus compte deux points.

Le joueur qui a **le plus de points** gagne la partie et est nommé chef maçon.

En cas d'ex æquo, les joueurs concernés sont tous gagnants.

Variantes :

Les joueurs adroits n'utiliseront pas la grosse bille et feront avancer leurs billes avec la main gauche s'ils sont droitiers et vice versa.



Habermas-spel Nr. 4220

Pyramidos

Een behendigheids spel om bij in je vingers te knippen voor **2 – 4 spelers** van **6 – 99 jaar**. Met 3-D structuur.

Spelidee: Kirsten Becher & Jens-Peter Schliemann

Illustraties: Aleš Vrtal

Speelduur: ca. 15 minuten

Er ontbreken nog maar vijf bouwstenen en dan is de piramide klaar! Kan jij de bouwmeester helpen en de ontbrekende stenen naar de piramide brengen? Maar pas wel op want de weg over de Nijl is vol gevaren: grote golven maken het moeilijk om vooruit te komen en vaak happen de gevaarlijke krokodillen toe.

Spelinhoud:

4 steengroevenplaatjes

20 gekleurde houten knikkers

1 speelbord uit meerdere delen (bovenvlak, = rivierloop, 2 latten met pijlers, dikke dwarsbalk, net met elastiekjes, 4 bevestigingskogels)
spelregels

Doel van het spel:

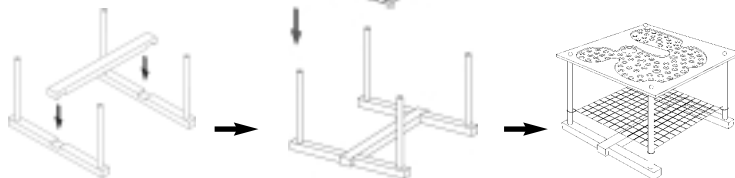
Wie slaagt er in om door de bouwstenen (= knikkers) zo handig mogelijk te vervoeren, bij de bouw van de piramide te helpen en zo de **meeste punten** te verzamelen?

De piramide moet op de aangegeven bouwplek worden opgebouwd en bestaat in totaal uit vijf knikkers: vier liggen onderop, de vijfde erbovenop.

Spelvoorbereiding:

Als eerste moet het **speelbord** worden opgebouwd:

Zet de latten met de pijlers op tafel en verbind ze door de dikke dwarsbalk in de boorgaten van de latten te steken. Trek de vier elastiekjes van het net telkens over een van de pijlers.



Plaats nu het bovenvlak, waarop de rivierloop staat afgebeeld, op de vier pijlers en schroef de vier bevestigingskogels erop vast.

Bouwstenen naar de piramide knippen

Speelbord opbouwen

Steengroevenplaatje en 5 knikkers van dezelfde kleur pakken

Tikken / knippen oefenen

Iedere speler krijgt een steengroevenplaatje, pakt de vijf knikkers van de bijbehorende kleur en legt ze in de uitsparingen van zijn steengroeve neer. De **grote knikker** wordt klaargelegd.

Het verplaatsen van de knikkers

Tijdens het spel moeten de knikkers van het ene gat naar het andere worden bewogen.

En dat is helemaal niet zo eenvoudig! Probeer het eerst een paar keer uit, voordat jullie met het spel beginnen.

Degene die aan de beurt is, steekt zijn hand onder de rivierloop tot zijn wijsvinger zich precies onder de knikker bevindt. De knikker moet nu met de nodige energie worden aangetikt, zodat hij uit het gat rolt of zelfs eruit springt en in een ander gat terecht komt.

Jullie mogen opstaan en rondom de tafel lopen om goed bij de knikker te kunnen komen.

Wie dat wil, kan ook proberen om de knikker van onderaf in beweging te brengen door met zijn vingers te knippen.



Spelverloop:

Wie als laatste een levende krokodil heeft gezien, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de jongste speler.

Grote knikker verplaatsen?

• De grote knikker

De speler beslist of hij de grote knikker wil verplaatsen: deze sluit een **grote geopende krokodillenmuil** af. Hij mag hem voor of tijdens zijn beurt niet meer dan **één keer** op een andere krokodillenmuil zetten.

Eigen knikkers aan de start, over het speelbord tikken / knippen

Dan neemt hij een van zijn gekleurde knikkers, legt deze op het startveld en probeert hem **zo ver mogelijk** in de richting van de piramidebouwplaats te tikken of te knippen.

• **Belangrijk:** de knikker mag **meerdere keren achter elkaar** worden aangetikt. De speler beslist zelf of hij door de knikker krachtig aan te tikken probeert om deze zo ver mogelijk te verplaatsen, of hem liever voorzichtig tot in het dichtstbijzijnde gat probeert te tikken.

• Komt de knikker tussen twee gaten terecht en rolt hij niet verder, dan mag worden **geblazen** om hem in beweging te zetten.

De speelbeurt gaat net zo lang door, tot de knikker ...

• ...van het bovenvlak naar beneden springt of door een van de krokodillenbekken valt en in het net belandt. Dan moet de speler de knikker op zijn steengroeve terugleggen.

Net zo lang tikken tot ...

... knikker naar beneden valt,

... op de oever

- ... op een veld aan land (oeverbegroeiing of gebied rondom de piramide) blijft liggen. Bij zijn volgende beurt mag de speler kiezen of hij met deze knikker verder wil spelen, of een nieuwe knikker in het spel wil brengen.

... of doelveld belandt

- ... op een van de doelvelden terecht komt. Er zijn vijf doelvelden: het grondvlak van de piramide bestaat uit vier knikers. Het vijfde doelveld kan pas als laatste worden bereikt, want het bevindt zich bovenop de vier al aanwezige knikers.

Vervolgens is kloksgewijs de volgende speler aan de beurt.

5e knikker op de piramide? Einde

Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra de vijfde knikker bovenop de piramide ligt.

Nu worden de punten geteld:

De onderste knikers tellen ieder voor één punt.

De bovenste knikker telt voor twee punten.

Hoogste aantal punten = gewonnen

De speler die het **hoogste aantal punten** heeft, heeft gewonnen en wordt tot opperbouwmeester uitgeroepen.

Bij gelijkspel winnen verschillende spelers tegelijk.

Spelvarianten:

Behendige spelers laten de grote knikker weg of knippen met hun linkerhand als ze rechtshandig zijn, of met hun rechter als ze linkshandig zijn.



Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany