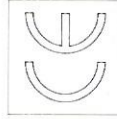


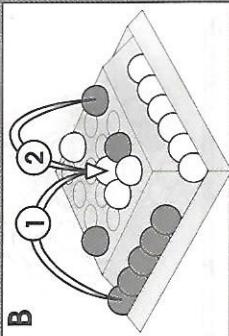
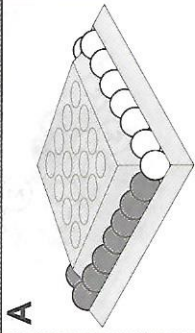
# PYLOS®

- U.S.A. GB
- F Rules of the game
- D Règles du jeu
- E Spielregeln
- I Reglas del juego
- J Regole del gioco
- NL Spetregels
- P Regras do jogo
- JP ゲームの仕方
- S Spetregler
- DK Spilleregler
- N Spilleregler
- SF Pellsämnnot



® & © Copyright 1994 GiGamic s.a.  
Edité par GiGamic s.a.  
6 Bd du Prince Albert  
62200 Boulogne sur Mer  
France





## D PYLOS

### PRÄSENTATION UND VORBEREITUNG

Eine Pyramidenplatte mit 16 Feldern und je 15 helle und dunkle Kugeln. Zu Beginn des Spiels werden die Kugeln in die Reserve unten an der Pyramide gelegt (Abb. A). Jeder Spieler wählt eine Farbe. Die helle Farbe beginnt.

### KONZEPT UND SPIELZIEL:

Durch Aufeinanderstapeln bilden die Spieler eine Pyramide aus 30 Kugeln. WER DIE LETZTE KUGEL AUF DIE SPITZE LEGT, GEWINNT (Abb. E). Folgende Regeln ermöglichen es, an Kugeln zu sparen. Gewonnen hat der Spieler, der während des Spiels in seiner Reserve die meisten Kugeln behalten konnte, um so die letzte Kugel oder die letzten Kugeln aufzulegen. Jeder muß spielen, wenn er an der Reihe ist. Der Spieler, der keine Kugeln mehr in seiner Reserve hat, hat auch verloren.

### SPIELVERLAUF

Immer abwechselnd legen die Spieler eine Kugel aus der Reserve auf ein freies Feld ihrer Wahl.

### Stapeln auf einem Quadrat

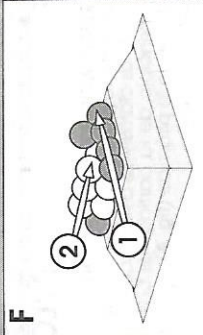
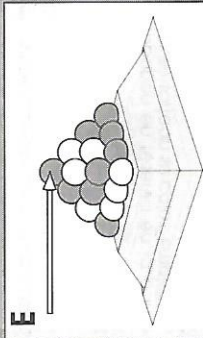
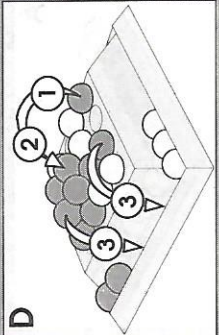
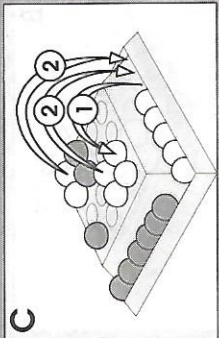
Wenn auf der Spielplatte oder in den höheren Ebenen ein oder mehrere Kugelquadrate gebildet sind, kann sich der Spieler dafür entscheiden, eine seiner Kugeln anzusetzen. Wenn er am Zug ist, stehen ihm folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- eine Kugel aus seiner Reserve auf die Platte setzen.
- eine Kugel aus seiner Reserve auf eines der Kugelquadrate setzen (Abb. B 1).
- eine der bereits gespielten Kugeln auf der Platte versetzen, um sie auf ein Kugelquadrat zu setzen, aber nur, wenn dieses versetzen die Kugel um eine oder mehrere Ebenen höher bringt (Abb. B 2). Damit kann er eine Kugel aus seiner Reserve sparen. Eine Kugel auf der Spielplatte kann nicht versetzt werden, wenn bereits eine andere Kugel auf ihr liegt.

### Quadrat seiner Farbe

Ein Spieler, der in seiner Farbe ein Kugelquadrat bildet (Abb. C 1), nimmt sofort eine oder zwei seiner auf der Spielplatte liegenden Kugeln und gibt sie in seine Reserve (Abb. C 2).

Hierbei kann er jede Kugel nehmen, die keine andere Kugel trägt (auf einer beliebigen Ebene); inklusive der, die er gerade gespielt hat. (Bildet mehrerer Kugelquadrate in seiner Farbe durch Auflegen einer Kugel, ergibt den Anspruch auf das Entfernen einer oder zweier seiner Kugeln).



### Stapeln und Quadrat

Ein Spieler kann in einem Zug dementsprechend:

- eine seiner Kugeln, die sich bereits auf der Platte befindet, höher legen (Abb. D 1),
- dabei ein Quadrat in seiner Farbe bilden (Abb. D 2),
- sofort eine oder zwei seiner Kugeln entfernen, um sie in seiner Reserve zu legen (Abb. D 3).

### SPIELENDE

Gewonnen hat der Spieler, der die letzte Kugel auf die Pyramidenspitze legt (Abb. E).

### VARIANTE FÜR KINDER

Um sich mit dem Spiel vertraut zu machen, kann man ohne die Regel "Quadrat seiner Farbe" spielen - nur die Stapelregel ermöglicht es dann, Kugeln zu "sparen".

### VARIANTE FÜR GEÜBTE SPIELER: FLUCHTEN

Ein Spieler nimmt eine oder zwei seiner Kugeln wieder von der Platte, wenn er ein Quadrat oder eine Linie in seiner Farbe bildet:

Es gelten nur die Linien die auf einer einzigen Ebene, und zwar auf der ersten oder zweiten Ebene gebaut werden.

Eine gültige Linie besteht aus:

- Linie mit 4 Kugeln der gleichen Farbe auf der ersten Ebene (Abb. F 1)
- Linie mit 3 Kugeln der gleichen Farbe auf der zweiten Ebene (Abb. F 2)

Eine Diagonale gilt nicht als Linie.

Man kann pro Zug nicht mehr als zwei Kugeln von der Platte nehmen.

### DAUER EINER PARTIE

5 bis 20 Minuten. Beim Turnier kann man jedem Spieler ein Zeitlimit auflegen.

© Copyright 1994 GIGAMIC s.a. (Nach einem Konzept von David G. Royffe)