



pyrenmis

by MURRAY J. GOULD and JAMES R. LONGACRE

Inhalt:

42 schwarze quadratische
Kunststoffplättchen
42 weiße quadratische
Kunststoffplättchen
Eine drehbar gelagerte Pyramide
mit einem dazugehörigen
Untergestell.

Ziel des Spiels:

Jeder Spieler versucht, genau
fünf Plättchen über deren Seiten
miteinander zu verbinden.

Spielverlauf:

1. Farben auslosen - Schwarz
beginnt - es wird abwechselnd
gezogen.
2. Jeder Spieler legt bei seinem
Zug ein Plättchen beliebig auf
eine der drei Seiten der
Pyramide. Dazu darf die
Pyramide gedreht werden.
Anfangs können Plättchen nur
auf den unteren Reihen abgelegt
werden. Im Verlauf des Spiels
werden die Seiten der Pyramide
von unten her vollgelegt.
3. Es besteht Zugzwang, passen
ist nicht erlaubt.
4. Sollte ein Spieler durch einen
Zug sechs oder mehr Plättchen
über deren Seiten miteinander

verbinden, so gewinnt er nicht,
sondern das Spiel geht weiter.

5. Sollte die Pyramide vollgelegt
sein, aber kein Spieler fünf
Plättchen miteinander verbunden
haben, endet die Partie remis.

Gewinner:

Es gewinnt derjenige Spieler,
dem es gelingt, genau fünf seiner
Plättchen über deren Seiten
miteinander zu verbinden.

Hinweis:

Plättchen können auch über die
Kanten der Pyramide hinaus
miteinander verbunden werden.