

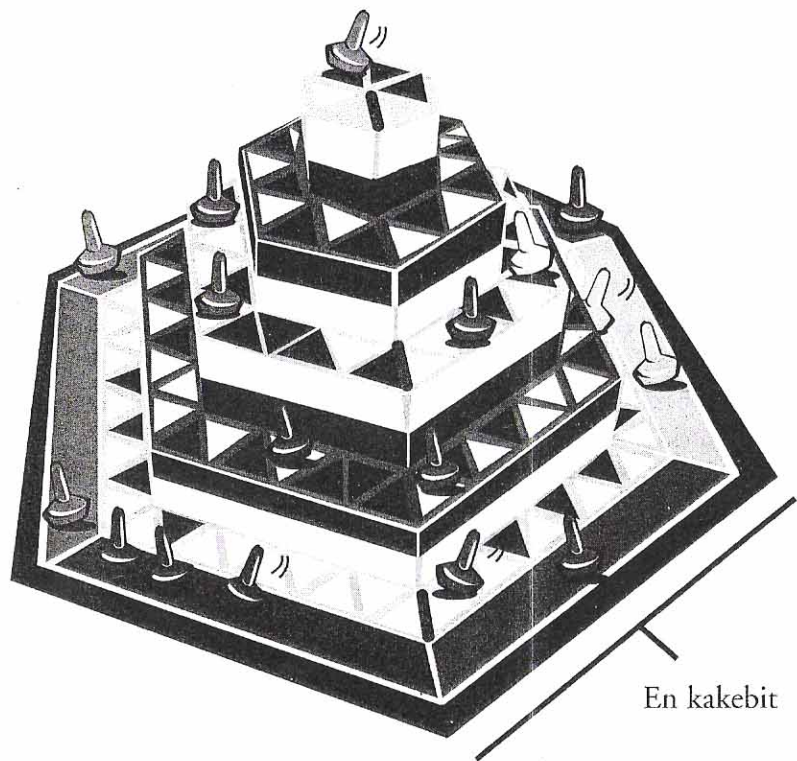
## SPILETTID / ALTERNATIVE REGLER

Spillet tar ca 30-45 minutter avhengig av antall spillere.

Færre spillere tar kortere tid.

Ved 2 eller 3 spillere kan man spille med 2 farger hver.

Antallet spillebrikker som skal nå pyramidens topp for å vinne, kan varieres.



*Spill fra Litor*

På Lisens fra Seven Towns Ltd og  
© Användbart Litet Företag AB, Sverige  
Norsk utgave: © 2000 Egmont Litor AS, Oslo

## SPILLEREGLER



### INNHold

Spilleplan i form av en pyramide, 60 spillebrikker (1 reservebrikke i hver farge) og terning.

### SPILLETS MÅL

Spilletts mål er å bli den første spilleren som når pyramidens topp med 5 egne spillebrikker. Etterhvert som spillebrikkene når toppen av pyramiden, settes de til siden og deltar ikke lenger i spillet.

### FORBEREDELSE

Sett spillet sammen slik at de 5 delene danner en sekskantet pyramide. Vri nivåene slik at de røde linjene står over hverandre. Dette er spillets startposisjon.

Pyramiden er oppdelt i 6 kakebiter (se ill. på reglenes bakside).

En kakebit, fra det nederste nivået og opp til toppen, fungerer som spilleplanet for en spiller. Det nederste nivået har 6 ulike fargemarkeringer som viser hvilken kakebit spillebrikkene tilhører.

Spillerne velger hver sin farge og plasserer sine 9 spillebrikker på de sorte og hvite trekantene på det nederste nivået i sin egen kakebit (spilleplan).

Kast terningen for å bestemme hvem som skal begynne spillet. Spilleren som får den høyeste terningverdien begynner, og spillet fortsetter så med spilleren til venstre.

## SLIK SPILLER MAN

Første spiller kaster terningen.

Terningen viser hvor mange trekk spilleren får gjøre. Ett trekk kan være å:

- flytte sin egen spillebrikke et felt oppover eller til siden,
- flytte en motspillers spillebrikke et felt, oftest nedover, eller
- vri pyramiden 1/6 runde til høyre eller venstre.

De ulike trekkene kan kombineres fritt.

Man kan vri alle nivåene over det nederste nivået. Hvis man f.eks. vrir pyramidens andre nivå, følger alle nivåene ovenfor med i vridningen. Ved å vri pyramidens nivåer kan man få sine egne spillebrikker til sin egen kakebit, eller gjøre det vanskelig for motspillerne ved å vri deres spillebrikker bort fra deres kakebiter.

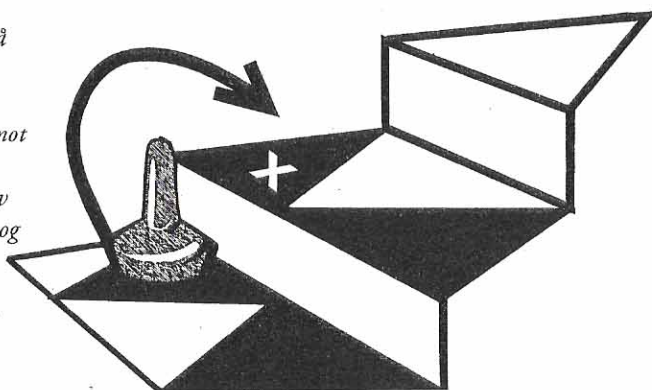
Når du flytter en spillebrikke til siden på samme nivå, behøver du ikke følge fargemarkeringene (fra hvit til hvit eller sort til sort). Når du derimot flytter fra et nivå til et annet, får du bare flytte fra hvit trekant til hvit trekant, eller fra sort trekant til sort trekant. Trekantene må også ha basen (bunnen) og ikke spissen, mot hverandre (se illustrasjonen nedenfor).

Du kan bare flytte spillebrikker som befinner seg på din egen kakebit.

Dette gjelder også når du vil flytte en motspillers spillebrikke.

*Slik kan du flytte fra et nivå til et annet:*

*De sorte feltene har basen mot hverandre og kan benyttes. De hvite feltene ved siden av har spissen mot hverandre, og kan ikke benyttes. I dette eksempelet kan brikken flyttes til feltet med et hvitt kryss.*



### Flytteekeempel

Terningen viser 4, dvs. du har 4 valgfrie trekk. Slik kan du da flytte:

1. Pyramidens tredje nivå (eller et annet nivå) vris 1/6 runde, slik at en av

dine spillebrikker kommer inn i din kakebit og kan flyttes.

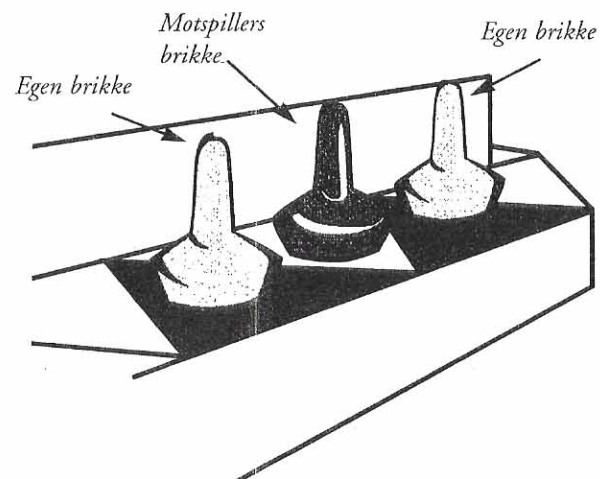
2 og 3. Brikken som kom inn i din kakebit flyttes ett felt til siden og ett felt oppover.

4. En av motspillers spillebrikker som befinner seg i din kakebit, flyttes ett felt nedover til et lavere nivå. Feltenes baser må også nå vende mot hverandre. Legg merke til at du ikke kan flytte en motspillers spillebrikke lenger ned enn til nest nederste nivå. Han skal ha mulighet til å vri sine spillebrikker tilbake til egen spilleplan.

### Bytte ut en motspillers spillebrikke

Et taktisk, og litt slemt trekk for raskere å flytte dine spillebrikker opp til pyramidens topp, er å bytte ut en motspillers spillebrikke med din egen. Ved å flytte to av dine spillebrikker slik at de havner på hver sin side av en motspillers spillebrikke, kan motspillers spillebrikke flyttes tilbake til nederste nivå på dennes kakebit. Du kan så velge en av dine spillebrikker (fra hvilken som helst av de 6 kakebitene) som plasseres på det tomme feltet mellom dine andre to spillebrikker.

Ved å bytte ut motspillers spillebrikker kan du forbedre din egen posisjon, samtidig som du gjør det vanskeligere for motspillerne. Byttet regnes **ikke** som ett trekk.



*Bytte ut en motspillers spillebrikke:*

*Motspillers spillebrikke flyttes tilbake til nederste nivå på dennes kakebit og erstattes med en egen valgfri spillebrikke.*

### VINNER AV SPILLET

Spilleren som først har flyttet 5 spillebrikker opp til pyramidens topp, og ut av spillet, vinner.