

The equipment:

42 Black Pieces
42 White Pieces
1 Rotating Pyramid on Platform with Post

Object:

Join exactly five of your pieces at their sides.

Play:

1. Choose colors. Black goes first.
2. Each player, on his turn, may rotate the pyramid and place one piece on any of the three sides. Players start at the bottom and work their way up.
3. A player may not pass on his turn.
4. If a player makes a pattern of 6 or more pieces, he does not win, and play continues.

5. If the pyramid is completely filled and neither player has joined five pieces, the game is a draw.

Winner:

The winner is the first player to create a pattern of five pieces joined at the sides.

Hint:

The patterns of the pieces continue over the edges of the pyramid.

Matériel:

42 pièces blanches
42 pièces noires
1 pyramide rotative, posée sur son axe sur un plateau circulaire.

But:

Connecter précisément 5 pièces de sa couleur pour réaliser l'une des 12 figures gagnantes ci-contre.

Déroulement du jeu:

1. Chacun choisit sa couleur. Noir commence.
2. Chaque joueur, à son tour, peut faire pivoter la pyramide et

place une pièce à l'endroit de son choix sur l'une des 3 faces de la pyramide.

On commence bien sûr par la base, en construisant progressivement vers le sommet.

3. Un joueur ne peut pas passer son tour.
4. Si un joueur réalise une figure de 6 pièces ou plus, il ne gagne pas. Le jeu continue.
5. Si la pyramide est complètement remplie et qu'aucun joueur n'a réussi à connecter 5 pièces, la partie est nulle.

Le gagnant:

Le gagnant est le joueur qui réussit le premier une figure de 5 pièces.

Précision utile:

Une figure peut se faire en utilisant deux (voire les trois) faces de la pyramide.

THE 12 FIGURES TO WIN

LES 12 FIGURES GAGNANTES

Ne convient pas à un enfant moins de 3 ans.
Présence de petits éléments.
Conserver cet emballage pour renseignements ultérieurs.
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.
Enthält kleine Teile.
Verbraucherhinweis: es wird empfohlen, Hinweise des Herstellers/Vertriebers zusammen mit dem Spiel aufzubewahren.

pyramis

DIE 12 FORMEN ZUM SIEG

LAS 12 FIGURAS PARA GANAR

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 auslösen - 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.

by MURRAY J. GOULD and JAMES R. LONGACRE

Material:

42 piezas blancas
42 piezas negras
1 pirámide rotatoria, colocada sobre su eje, encima de un tablero circular.

Objetivo:

Conectar precisa y exactamente 5 piezas del mismo color para realizar una de 12 figuras ganadoras.

Desarrollo del juego

1. Cada jugador escoge su color. Negro juega primero.
2. El jugador, a su turno, puede hacer girar la pirámide y colocar una pieza de su color en el lugar de su elección sobre cualquiera de los lados de la pirámide. Se empieza por la base, construyendo progresivamente hacia la cima.
3. No se permite pasar el turno.
4. Si un jugador realiza una figura de 6 piezas o más no gana y el juego continúa.
5. Cuando la pirámide está toda recubierta sin que ningún jugador haya conseguido conectar 5 piezas, la partida se considera nula.

El ganador:

El jugador que consigue primero una figura de 5 piezas de su color gana la partida.

Aclaración:

Una figura puede hacerse utilizando dos y también tres lados de la pirámide.