

 BAPTISTE VAIANA

 JULIEN BIGOT



8-99



2-4



20'

YAXHA



INHOUD



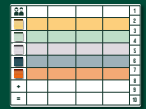
120 blokjes in 5 kleuren



1 katoenen zak



4 beurttegels



1 scoreblok



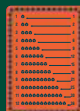
16 spelerskaarten



4 markttegels



18 bonuskaarten



4 scorekaarten

DOEL VAN HET SPEL

Bouw de meest indrukwekkende Mayapiramide om de meeste overwinningpunten te verdienen.

NEDERLANDSE SPELREGELS



VOORBEREIDING

1. Doe de blokjes in de zak.
2. Maak een lijn van markttegels in het midden van de tafel. Gebruik evenveel tegels als dat er spelers zijn.
3. Elke speler kiest een kleur en pakt de spelerskaarten die de markttegels vertegenwoordigen (één kaart per tegel).
4. Deel de beurttegels willekeurig aan de spelers uit. Als er minder dan vier spelers zijn, verwijder dan de beurttegels 3 en/of 4. Er zijn altijd evenveel beurttegels als spelers.
5. Trek willekeurig drie bonuskaarten. Leg deze open op tafel zodat iedereen ze kan zien. (Voor je eerste spel raden we aan om alleen de ► bonuskaarten te gebruiken).



Voorbeeld van spel met drie spelers

SPELVERLOOP

Het spel wordt in tien rondes gespeeld en iedere ronde heeft twee fasen: "blokjes claimen" en "je piramide bouwen". Gebruik het scoreblok om de rondes bij te houden.

	1
	2
	3
	4
	5
	6
	7
	8
	9
	10

BLOKJES CLAIMEN

Trek blokjes uit de zak en plaats deze willekeurig op de markttegels totdat elke markttegel drie blokjes bevat.

Dan kiezen de spelers tegelijkertijd een spelerskaart uit hun hand en plaatsen ze deze gedekt voor zich op tafel. Bepaal je keuze op basis van de markttegel met de blokjes die je wilt claimen.

Wanneer iedereen een keuze heeft gemaakt, draai je de spelerskaarten om.

Als elke speler een unieke kaart heeft gespeeld (geen dubbele kaarten):

Elke speler pakt de blokjes van de bijpassende markttegel.

Als twee of meer spelers dezelfde kaart hebben gespeeld:

Kijk welke speler de beurttegel met het laagste nummer heeft. Deze speler claimt de blokjes.

Nadat alle andere spelers hun sets blokjes hebben geclaimd, kiezen de resterende spelers op basis van de beurtvolgorde uit de markttegels die over zijn. Dit betekent dat ze blokjes claimen van tegels die door niemand zijn gekozen zijn.

Als meerdere spelers dezelfde kaart hebben gespeeld, ruilen ze hun beurttegels met elkaar nadat ze hun blokjes hebben geclaimd.

Specifieke gevallen:

Als drie spelers dezelfde kaart hebben gespeeld: de speler die als eerste aan de beurt is (d.w.z. met de beurttegel met het laagste nummer), wisselt diens tegel met de speler die als laatste aan de beurt is. De speler in het midden behoudt diens tegel.

Als vier spelers dezelfde kaart hebben gespeeld: de spelers met beurttegels 1 en 4 wisselen hun tegels met elkaar en de spelers met beurttegels 2 en 3 wisselen hun tegels met elkaar.

Pak je gespeelde spelerskaart weer op en ga door naar de fase "je piramide bouwen".



Voorbeelden:

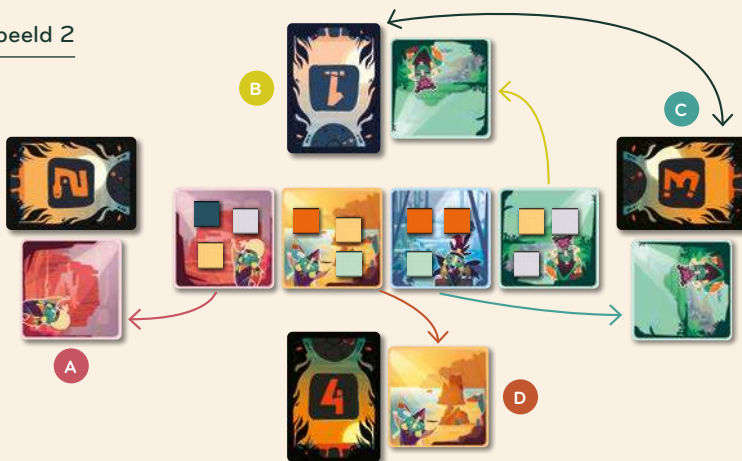
1. In **Voorbeeld 1** claimt elke speler drie blokjes van de markttegel die ze hebben gekozen, aangezien elke speler een andere kaart heeft gespeeld. **B** claimt diens blokjes eerst, daarna **A**, dan **C** en dan **D**.

Voorbeeld 1



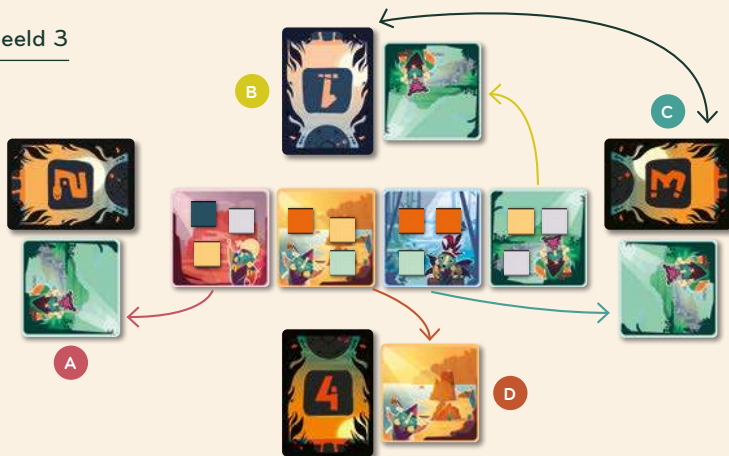
2. In **Voorbeeld 2** hebben **B** en **C** dezelfde kaart gespeeld. **B** claimt diens blokjes eerst, daarna **A** en **D**. **C** claimt de blokjes die overblijven. Daarna wisselen **B** en **C** hun beurttegels.

Voorbeeld 2



3. In **Voorbeeld 3** hebben **B**, **C** en **A** dezelfde set blokjes gekozen. **B** claimt de blokjes en daarna claimt **D** diens blokjes. **A** kan een van de twee resterende sets kiezen en **C** krijgt de laatste set. **A** behoudt diens beurttegels en **B** en **C** wisselen hun beurttegels met elkaar.

Voorbeeld 3



4. In **Voorbeeld 4** wil iedereen dezelfde set blokjes. **B** claimt de blokjes die iedereen wilde (1). Daarna kiest **A** een van de drie resterende sets (2). **C** kiest dan een van de twee resterende sets (3) en **D** krijgt de laatste set (4). **B** en **D** wisselen dan hun beurttegels met elkaar (5) en **C** en **A** wisselen hun beurttegels met elkaar (6).

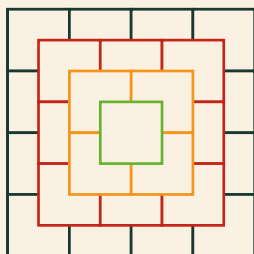
Voorbeeld 4



JE PIRAMIDE BOUWEN

Je ontvangt elke ronde drie blokjes die je DIRECT aan je piramide MOET toevoegen.

Je bouwt de piramide als volgt:

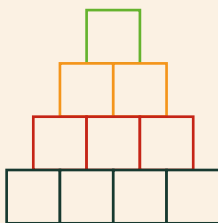


BOUWLAAG 4

BOUWLAAG 3

BOUWLAAG 2

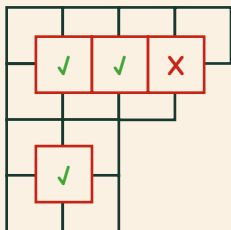
BOUWLAAG 1



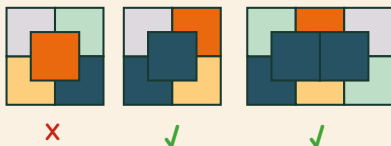
a) Elk blokje dat je aan je piramide toevoegt, moet een eerder geplaatst blokje raken (behalve het eerste blokje dat je plaatst, uiteraard).



b) Je hoeft een lagere bouwlaag niet te voltooien voordat je aan de volgende bouwlaag begint, maar vanaf de tweede bouwlaag moet je nieuwe blokjes midden op vier andere blokjes plaatsen.



c) Voor bouwlagen 2 en hoger geldt er nog een beperking: elk nieuw blokje dat je aan de piramide toevoegt, moet een blokje met dezelfde kleur raken.



Als je een blokje niet kunt plaatsen, leg je het terug in de doos.



SPELEINDE

Het spel eindigt wanneer er tien rondes zijn gespeeld. Je piramide is dan voltooid, tenzij je blokjes hebt moeten weggooiën.

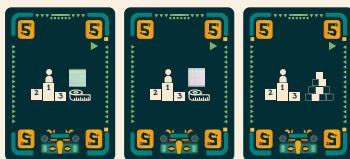
Voor elke kleur tel je het aantal zichtbare blokjes in de grootste groep (de groep kan over meerdere bouwlagen zijn uitgespreid). Schrijf voor elke kleur het aantal gescoorde punten op (zie de scorekaart).

1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12

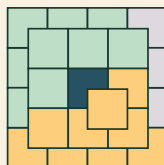
Let op: de vier centrale blokjes van bouwlaag 1 en het centrale blokje van bouwlaag 2 worden alleen meegeteld als ze (deels) zichtbaar zijn (wanneer je piramide niet af is).

Voeg daarna punten toe zoals aangegeven op de bonuskaarten. Wees strategisch tijdens het bouwen om zo veel mogelijk bonuspunten te scoren.

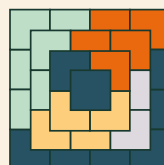
De speler met de meeste overwinningspunten wint het spel. Bij gelijkspel wordt de overwinning gedeeld.



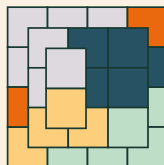
Voorbeeld



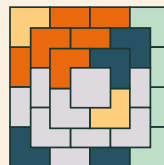
Speler A



Speler B



Speler C



Speler D

Voorbeeld

	A	B	C	D	1
	21	6	6	1	2
	21	12	9	6	3
	4	2	15	21	4
	1	12	9	2	5
	0	9	1	12	6
	5	0	0	10	7
	52	41	40	52	8
					9
					10

BONUSKAARTEN

Als je strategisch speelt, kunnen deze bonuskaarten je de overwinning bezorgen.

Let op: als meerdere spelers aan de voorwaarden van een bonuskaart voldoen, scoren al die spelers de punten. Je kunt punten voor meerdere verschillende bonuskaarten scoren.



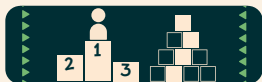
5 bonuspunten voor de grootste groep oranje, blauwe, groene, gele of witte blokjes.



5 bonuspunten voor de grootste groep van één kleur (ongeacht welke kleur).



5 bonuspunten voor de grootste groep blokjes met één kleur dat deel uitmaakt van bouwlaag 1. (Alleen de blokjes in bouwlaag 1 tellen mee).



5 bonuspunten voor de groep blokjes verspreid over de meeste bouwlagen (maximaal 4 bouwlagen).



5 bonuspunten voor de op een na grootste groep blokjes van één kleur (ongeacht de kleur).



5 bonuspunten als je een grotere groep oranje, blauwe, groene, gele of witte blokjes hebt dan de speler links van je.

Let op: deze kaart wordt niet gebruikt als er slechts 2 spelers zijn.



5 bonuspunten als er 5 kleuren blokjes zichtbaar zijn in bouwlaag 1.



5 bonuspunten als er 5 kleuren blokjes zichtbaar zijn in bouwlaag 2.



5 bonuspunten als een van de zijden van je piramide volledig uit één kleur bestaat.



5 bonuspunten als er precies 3 kleuren zichtbaar zijn in je piramide.