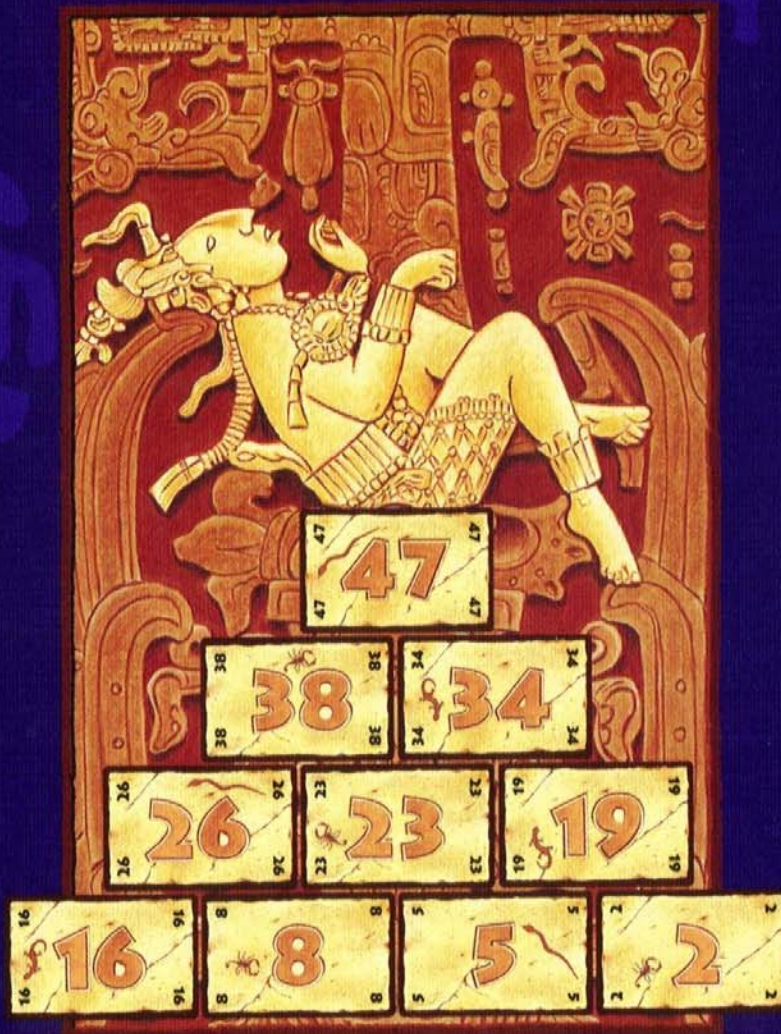


Günter Burkhardt

# PACAL



Das pyramidale  
Kartenspiel für zwei



Pacal  
Klee

BURKHARDT Günter

02 - 02 spelers vanaf 12 jaar  
± 30 minuten

## Inleiding

De Maya-koning Pacal werd op 26 maart 603 geboren. Zijn moeder was Zuc Kuk. Hoe Pacal werkelijk heette, is niet bekend. Hij werd zo genoemd omdat in inscripties die over zijn persoon bestaan steeds een klein krijgsschild werd ontdekt. In de taal van de Maya's werd dat schild 'Pacal' genoemd.

Koning Pacal besteeg de troon op de leeftijd van 12 jaar en regeerde gedurende 68 jaar. Maar nu moet er een waardige opvolger worden gezocht.

Om opvolger te kunnen worden van de Maya-koning Pacal, moet elke speler een piramide bouwen. De grootste waarde wordt gebouwd op de top, de kleinste waarde bouwt de speler rechtsonder.

De piramideonderdelen moeten in opklimmende volgorde worden opgebouwd. Afwisselend biedt een speler twee bouwstenen aan zijn tegenspeler aan. De tegenspeler mag één bouwsteen nemen, met de andere bouwsteen moet dan de speler zelf bouwen.

Van zodra een speler een bouwsteen niet meer kan plaatsen, verliest hij en vervliegt de mooie droom om ooit de opvolger van Pacal te kunnen worden.

## Spelmateriaal

- 50 speelkaarten (met de waarden 1 tot en met 50) ;



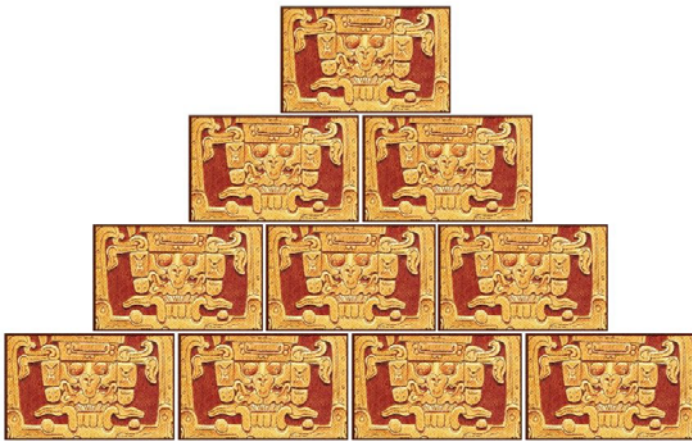
- 2 spelfiguren ;
- 1 speelbord.

## Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt tussen de 2 spelers op tafel gelegd. De spelers kiezen een spelfiguur en zetten hem op de uiterste velden van het speelbord. Hiermee worden de gewonnen partijen aangeduid.



De 50 kaarten worden geschud en elke speler legt voor zich een piramide bestaande uit 10 speelkaarten met de achterkant naar boven. Op deze piramide worden later de andere kaarten met de voorkant, de getalzijde, naar boven gelegd.



De overige 30 kaarten worden over de beide spelers verdeeld zodat elke speler 15 kaarten (bouwstenen) in de hand krijgt.

## Spelverloop

Een spel bestaat uit meerdere rondes. In elke ronde bouwen de spelers, bouwsteen per bouwsteen, hun kaartenpiramide op.

De speler die als eerste 3 rondes heeft gewonnen, wint het spel.

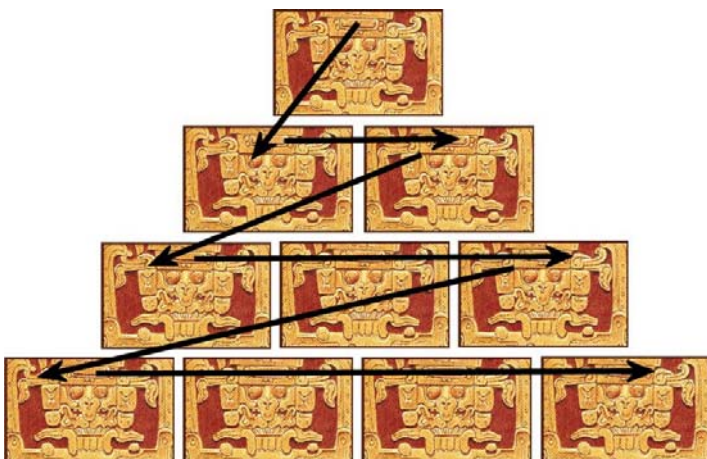
Om de beginspeler te bepalen draait elke speler de verdeckte kaart aan de top van zijn piramide om. De hoogste kaart mag het spel beginnen en de twee topkaarten worden terug met de achterkant naar boven gelegd. Vanaf dan zijn de spelers afwisselend aan de beurt.

De speler die aan de beurt is, neemt twee kaarten uit zijn hand, legt de kaarten open op de tafel en biedt ze aan zijn tegenspeler aan. De tegenspeler kiest er hiervan één uit, de andere kaart moet de speler zelf nemen. De kaart die de speler heeft opgeraapt, moet nu onmiddellijk op één van de 10 velden van zijn piramide worden gelegd.

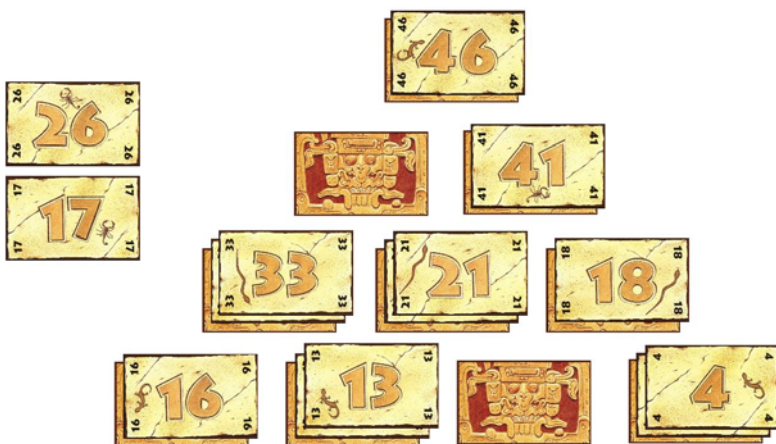
Daarna biedt de andere speler twee kaarten aan van dewelke er weer één moet worden gekozen. Het spel gaat zo afwisselend verder.

## Bouwregels

De kaarten moeten zo worden gelegd dat aan de top van de piramide de hoogste kaart ligt. Alle andere getallen moeten van boven naar beneden en van links naar rechts steeds kleiner zijn. Onderaan rechts ligt de laagste kaart.



Eenmaal gelegde kaarten mogen niet meer worden verplaatst !  
Elke getallenkaart mag één keer door een tweede kaart worden bedekt. Ze moet zo worden gelegd (licht verschoven) dat men gemakkelijk kan zien dat er al een kaart onder ligt.



### **voorbeeld**

**De 26 kan niet meer worden gelegd, aangezien de speler met de kaarten 33 en 21 al een getallenkaart heeft bedekt. De 17 daarentegen kan nog op de 18 of op de 16 worden gelegd.**

Als elke speler 14 kaarten heeft uitgespeeld, mag de speler nog proberen om de overblijvende kaart in zijn eigen piramide in te bouwen.

### **Einde van een ronde**

Een ronde eindigt onmiddellijk van zodra een speler zijn piramide volledig kan afwerken. Dit wil zeggen als alle 10 velden door een getallenkaart zijn bedekt. Deze speler wint de ronde. Als beide spelers hun piramide gelijktijdig kunnen afwerken wint de speler met het kleinste waardeverschil tussen de hoogste en de laagste kaart in zijn piramide.

Als een speler er niet meer in slaagt om een kaart in zijn piramide in te bouwen volgens de bouwregels omdat hij daarvoor een kaart een tweede keer zou moeten afdekken, heeft hij deze ronde verloren.

De winnaar van de ronde zet zijn spelfiguur één veld verder op het speelbord.

Vervolgens begint de volgende ronde met het grondig schudden van alle 50 kaarten.

De volgende rondes verlopen op dezelfde manier als hierboven werd beschreven.

### **Einde van het spel**

Van zodra een speler drie rondes heeft gewonnen en met zijn spelfiguur het middelste veld van het speelbord heeft bereikt, is hij de grote overwinnaar en mag zich de opvolger van koning Pacal noemen.

### **Spel voor 1 persoon**

Probeer ook eens om alleen een piramide te bouwen.

Alle kaarten worden geschud. Er wordt een piramide gevormd van 10 kaarten met de rugzijde naar boven. De overige 40 kaarten worden als verdeckte stapel klaargelegd. Neem telkens de bovenste kaart van de stapel en probeert deze onmiddellijk in de piramide in te bouwen. De zelfde bouwregels als hierboven gelden. Het spel is gedaan en gewonnen als de piramide volledig is afgewerkt (elk veld bezet). Tel de kaarten die je hiervoor nodig had om te kijken hoe goed je het hebt gedaan. Het absolute minimum is 10 kaarten.

Als een kaart niet meer in de piramide past heb je natuurlijk verloren, maar probeer het gerust nog eens.