

PITAGORAS

Doel van het spel

De speler die als eerste het twaalfde veld bereikt, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord dat 12 velden lang is
- ⇒ 7 speciale dobbelstenen : 5 zwarte, 1 rode, 1 blauwe
- ⇒ 5 spelfiguren
- ⇒ 5 sets van 11 kaarten : elke set bestaat uit 3 '+' kaarten, 3 '-' kaarten en 3 'x' kaarten. De waarde van elke kaart varieert van 2 tot 4 ; en 2 jokers

Spelvoorbereiding

- ⇒ Bij 2 of 3 spelers wordt de blauwe dobbelsteen niet gebruikt, wel de rode ; bij 4 of 5 spelers wordt de rode dobbelsteen niet gebruikt, wel de blauwe.
- ⇒ Elke speler ontvangt een set van 11 kaarten in één kleur en een zwarte dobbelsteen.
- ⇒ Elke speler kiest zich een spelfiguur en zet dit op veld 1

Spelverloop

- ⇒ Eerst gooit een speler de rode resp. blauwe dobbelsteen om de inzet te bepalen. De inzet geeft aan hoeveel velden een speler zijn spelfiguur mag bewegen op het parcours als hij de beurt toegewezen krijgt.
- ⇒ Vervolgens werpt elke speler zijn zwarte dobbelsteen en legt deze zichtbaar voor zich op tafel.
- ⇒ Elke speler kiest één kaart uit zijn set en legt deze verdekt op tafel. Als alle spelers dit gedaan hebben, worden de kaarten gelijktijdig omgedraaid.
 - ⇒ De daarop afgebeelde bewerking (min, maal of plus 2, 3 of 4) wordt uitgevoerd met het aantal ogen dat de speler gooide met zijn dobbelsteen. De speler die het hoogste totaal behaalt, wint de beurt en mag zijn spelfiguur vooruit bewegen. Mochten er twee of meer spelers hetzelfde hoogste totaal behalen, dan heffen deze elkaar op en mag de speler die het op één na hoogste aantal punten behaalde, zijn spelfiguur even veel velden vooruit bewegen als hem werden toegestaan op basis van de voorvermelde bewerking nl. aantal ogen van de rode resp. blauwe dobbelsteen gecombineerd met uitgespeelde kaart..
- ⇒ Speelt een speler een **joker** uit, dan krijgt hij de ronde onafhankelijk van het door hem gegooide aantal ogen toegewezen. Speelden meerdere spelers de joker uit, dan heffen deze elkaar op (zie boven).
- ⇒ De uitgespeelde kaarten blijven op tafel liggen tot de ganse set van 11 kaarten uitgespeeld werd.
- ⇒ Landt een speler met zijn spelfiguur op een speciaal veld, dan wordt de daarmee samenhangende opdracht onmiddellijk uitgevoerd.
- ⇒ **Speciale velden** :
 - * Veld 3 : De bank : rust één ronde uit.
 - * Veld 5 : De souffleur : wissel uw spelfiguur van plaats met een andere.
 - * Veld 8 : De bron : ga met uw spelfiguur terug naar start.
 - * Veld 10 : De beroving : ontvang tijdens de volgende ronde de score (geheel van dobbelsteen en kaartje) van uw linkerbuur. Dit geldt voor alle spelers !
 - * Veld 11 : De vergissing : Beweeg uw spelfiguur 2 velden achteruit.

Einde van het spel

De speler die als eerste het twaalfde veld bereikt, wint het spel.

PITAGORAS

EG Spiele	Neuwahl, Nicolaas	1996
2 - 5 spelers	vanaf 10 jaar	30 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1997