

Vorbereiding:

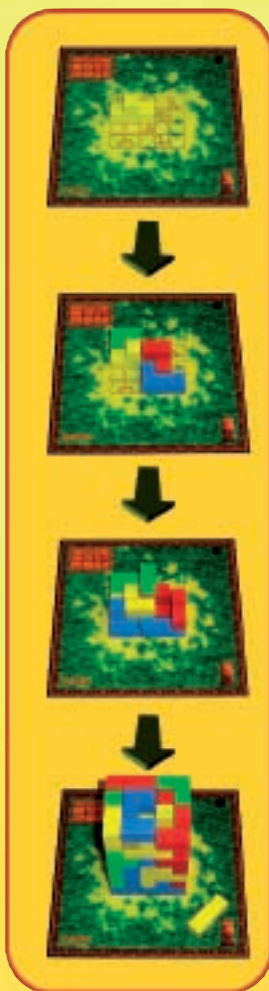
Voordat het spel begint ontvangt iedere speler alle stenen van één bepaalde kleur. Vervolgens wordt één van de verschillende speelborden (piramide, muur, ...) gekozen en tussen de spelers geplaatst.

Begin:

1. Een van de spelers begint door één van zijn stenen, binnen de grenzen, op het speelbord te plaatsen.
2. De eerste steen van de andere spelers moet minstens één steen van een andere speler raken.
3. Elke volgende steen moet zo worden geplaatst dat minstens één vlak grenst aan een steen van dezelfde kleur.

Regels voor het plaatsen van de stenen:

- Een steen mag niet buiten het speelveld worden geplaatst en mag niet boven de aangegeven hoogte uitkomen. Deze hoogte staat vermeld op het speelbord.
- Stenen mogen niet zo op het speelbord geplaatst worden dat er gaten ontstaan die niet van bovenaf gevuld kunnen worden.
- Indien een speler op een gegeven moment geen stenen meer kan plaatsen op het speelbord is het spel voor deze speler afgelopen.



Einde van het spel:

Het spel eindigt indien geen van de spelers meer een steen kan plaatsen. Voor elk vlak van hun kleur -overeenkomstig de vierkantjes op het speelbord- dat zichtbaar is van bovenaf gezien krijgen de spelers één punt. Een speler kan dus maximaal vier punten voor een steen krijgen. Elke overgebleven steen is slechts een strafpunt. De eindscore wordt bepaald door het behaalde aantal punten te verminderen met het aantal strafpunten (=aantal overgebleven stenen).

De winnaar is ...

... de speler die het hoogste aantal punten heeft behaald.

In het voorbeeld hierboven is rood de winnaar met 7 punten gevolgd door blauw (5 punten), groen (4 punten) en geel (4 punten - 1 strafpunt = 3 punten)

Beperkingen:

Afhankelijk van de gekozen variant en het aantal spelers gelden er andere regels met betrekking tot de grootte en de hoogte van het te bouwen bouwwerk. Linksboven op het speelbord staat een tabel weergegeven met de maximale hoogte (H_{max}) bij een aantal spelers.

CHULLPA (toren), PIRKA (muur) en TAMBO (hut)

De hoogte van deze varianten is alleen afhankelijk van het aantal spelers. De maximale hoogte (H_{max}) staat aangegeven op het speelbord.

| CHULLPA | | | |
|-----------|---|---|---|
| | | | |
| H_{max} | 4 | 6 | 8 |

← Aantal spelers

← Maximale hoogte

Voorbeeld: Wordt CHULLPA met 2 spelers gespeeld, mag het bouwwerk maximaal 4 hoog worden, wat gelijk staat aan de lengte van de langste bouwsteen.

PISAC (trappen), CORICANCHA (pyramide) en CUCHO (hoek)

Bij deze varianten wordt de hoogte bepaald door de vorm. De getallen op de speelvelden geven de maximum hoogte aan voor die rij. Gelijke kleuren op het spelbord geven dezelfde maximale hoogte aan. Bij de varianten PISAC en CUCHO is de maximale hoogte van het gehele bouwwerk ook nog afhankelijk van het aantal spelers. *Als de variant PISAC gespeeld wordt mag het hele speelbord gebruikt worden, echter de maximum hoogte van het bouwwerk mag niet hoger worden dan zoals aangegeven in de tabel linksboven op het speelbord.* Bij weinig spelers geldt er soms een beperking met betrekking tot de grootte van

| PISAC | | | |
|-----------|---|---|---|
| | | | |
| H_{max} | 4 | 5 | 8 |

| CORICANCHA | | | |
|------------|---|---|---|
| | | | |
| H_{max} | 4 | 4 | 4 |

het speelveld. Dit wordt aangegeven door een rood kader op het speelveld en een rood vierkantje in de tabel linksboven op het speelbord. *Wanneer de variant CORICANCHA met twee spelers wordt gespeeld mogen de stenen niet buiten*