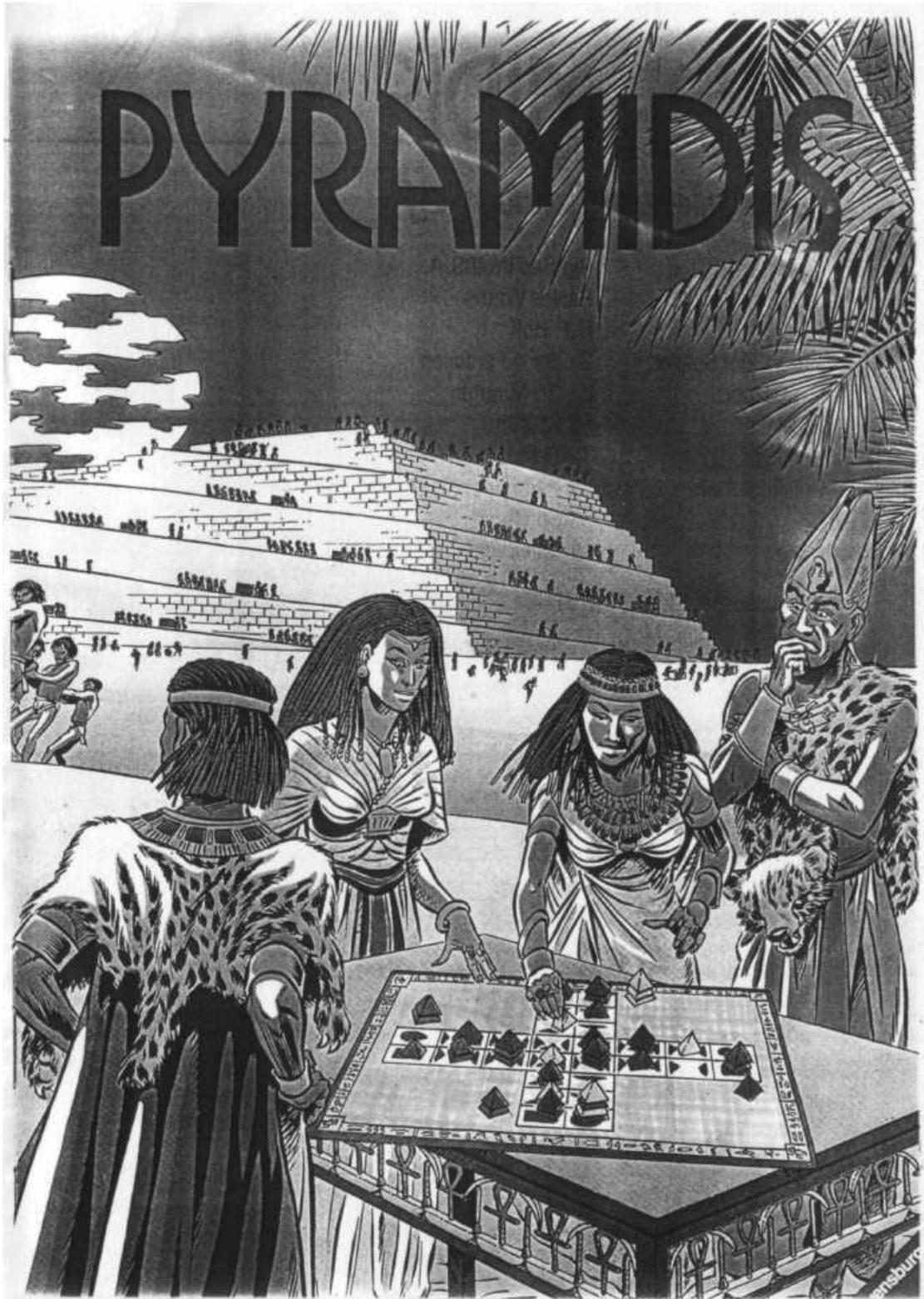


# PYRAMIDIS



# *Spielesteckbrief*

Lizenz:	Big Bad Wolf S. A.
Design:	Raives Warns
Photo:	H.P. Hoff
Anzahl der Spieler:	2 oder 4 Personen
Spieldauer:	ca. 30 Minuten
Spielalter:	ab 12 Jahre
Spieltyp:	Taktikspiel
Spielmaterial:	32 Pyramiden, je 8 pro Farbe 1 Spielbrett 1 Spielregel

Ravensburger Spiele® Nr. 01 624 2

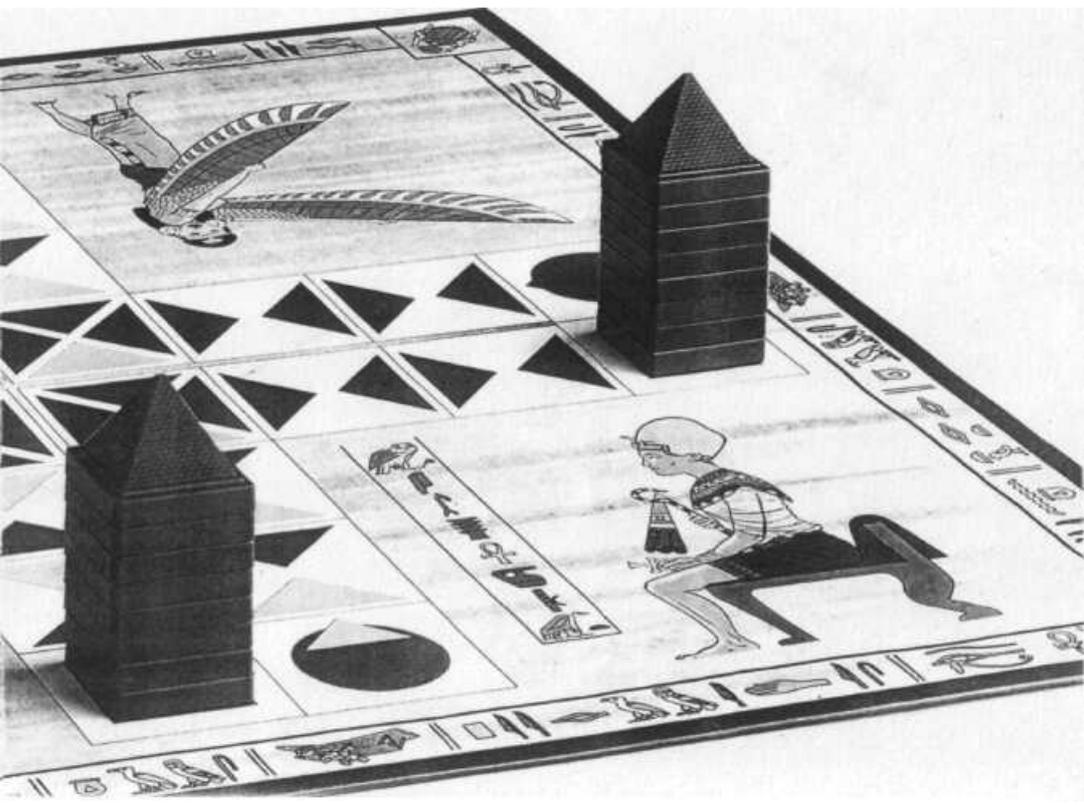


# *Ziel des Spiels*

Ein Spieler muß mit 5 seiner 8 Pyramiden sein Zielfeld erreichen.

## *Spielvorbereitung für 4 Personen*

Jeder Spieler wählt 8 Pyramiden in einer Farbe und stellt sie als Stapel auf das Startfeld mit dem gleichfarbigen Quadrat (siehe unten). Das Zielfeld ist das benachbarte gleichfarbige Kreisfeld. Jeder Spieler muß nun seine Pyramiden über einen Parcours von insgesamt 16 Feldern bewegen, die alle durch farbgleiche Pyramiden-symbole gekennzeichnet sind (siehe unten). Der Spieler mit den roten Pyramiden ist der Startspieler. Werden mehrere Partien hintereinander gespielt, sollte der Startspieler wechseln.



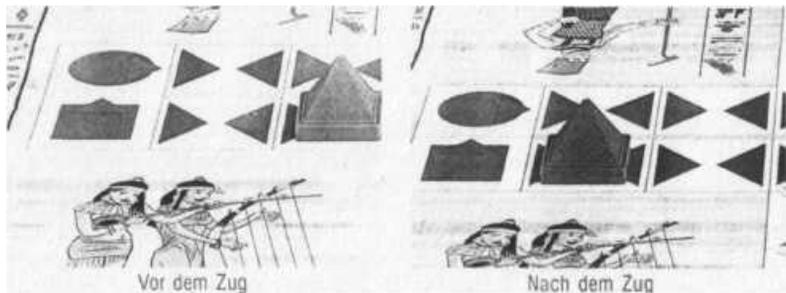
# Die Bewegung der Pyramiden

Grundsätzlich herrscht Zugzwang. Wer an der Reihe ist, muß ziehen.

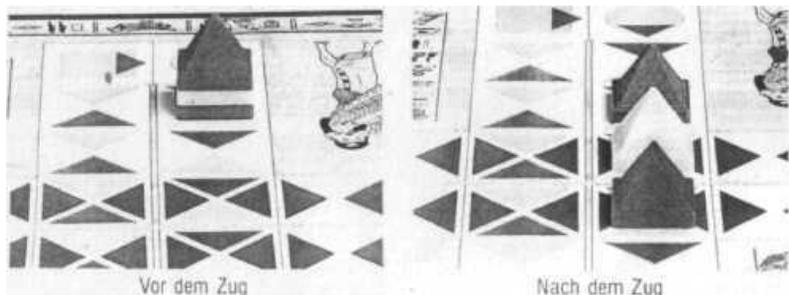
Die roten und grünen Pyramiden werden im Uhrzeigersinn in Richtung Zielfeld bewegt, die gelben und blauen Pyramiden entgegen dem Uhrzeigersinn.

Bei Pyramiden, die auf dem Startfeld stehen, kann der Spieler frei wählen, mit wievielen Pyramiden er auf einmal ziehen will. In einem Zug kann der Spieler mit bis zu 5 Pyramiden auf einmal vom Startfeld wegziehen. Auf allen anderen Feldern muß immer der komplette Pyramidenstapel weitergezogen werden. Der Zug von einzelnen Pyramiden oder Pyramidenstapeln erfolgt immer nach gleichem Muster:

Soll eine einzelne Pyramide bewegt werden, so wird sie einfach ein Feld weiter in Richtung ihres Zielfeldes gezogen.

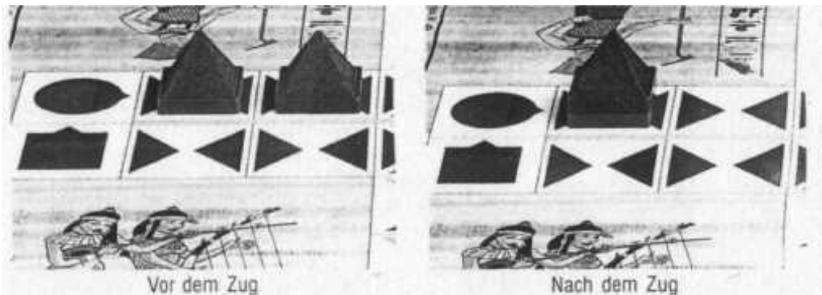


Soll ein Pyramidenstapel bewegt werden, so wird er ganz aufgenommen und auf die in Zielrichtung folgenden Felder verteilt. Auf jedem Feld, über das gezogen wird, muß eine (nur eine) Pyramide zurückbleiben. Die unterste Pyramide eines Stapels wird immer als erste abgezogen und die oberste Pyramide als letzte.



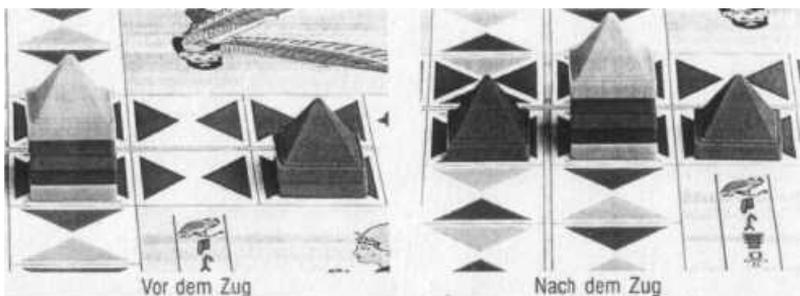
## Wie entstehen Pyramidenstapel?

Durch die Bewegung von Pyramiden können neue Pyramidenstapel entstehen. Die Farben der Pyramiden spielen hierbei keine Rolle. Werden Pyramiden innerhalb eines Zuges auf die folgenden Felder verteilt, so ist es egal, ob diese Felder frei oder belegt sind. Ein Pyramidenstapel entsteht immer dann, wenn eine Pyramide innerhalb eines Zuges auf einem besetzten Feld abgelegt wird. Ist ein Feld mit Pyramiden belegt, wird die neue Pyramide einfach daraufgesetzt. Ein Pyramidenstapel besteht immer aus 2 bis 5 Pyramiden. Mehr ist nicht zulässig.



Ein Pyramidenstapel aus genau 5 Pyramiden - die Farben der Pyramiden spielen auch hier keine Rolle - wird Turm genannt. Er besitzt zwei Besonderheiten.

- 1) Auf einen Turm darf keine weitere Pyramide abgelegt werden.
- 2) Das Feld, auf dem ein Turm steht, wird während eines Zuges von anderen Pyramiden übersprungen und nicht mitgezählt.



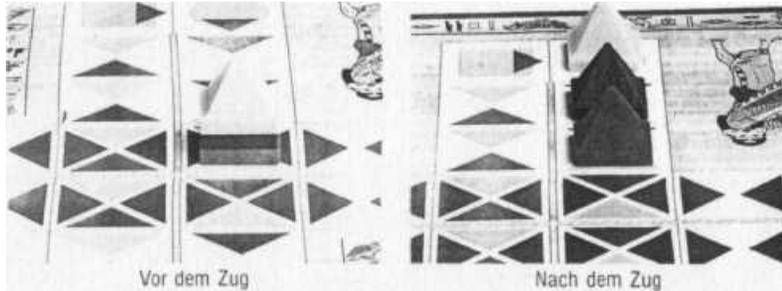
## *Die Kontrolle eines Stapels oder eines Turms*

Der Spieler, dem die oberste Pyramide in einem Stapel oder in einem Turm gehört,

kontrolliert alle darunterliegenden Pyramiden. Dies bedeutet, daß diese Pyramiden für die anderen Spieler so lange blockiert sind und von ihnen nicht bewegt werden können, bis der Stapel oder der Turm wieder aufgelöst worden ist. Sind alle Pyramiden eines Spielers blockiert, kann er nicht ziehen und muß aussetzen.

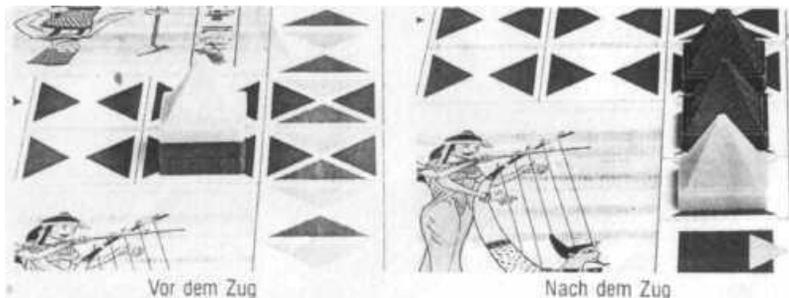
## *Die vier Zentralfelder*

Die 4 Zentralfelder in der Mitte des Spielplans sind die einzigen Felder, auf denen sich Pyramiden aller Spieler begegnen können. Auf diesen 4 Feldern ist es daher möglich, Pyramiden aus ihrer ursprünglichen Bahn zu bringen.



### Pyramiden auf fremden Bahnen

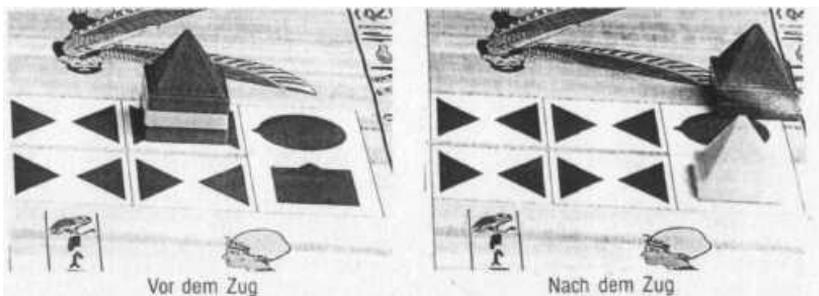
Pyramiden, die sich auf einer fremden, andersfarbigen Bahn befinden, müssen auf dem kürzesten Weg über eines der Zentralfelder wieder auf die eigene Bahn gezogen werden. Ein Spieler ist jedoch frei in der Entscheidung, wann er solche Pyramiden zurück auf seine Bahn ziehen will. Sobald die eigene Bahn wieder betreten wird, muß in Zielrichtung weitergezogen werden.



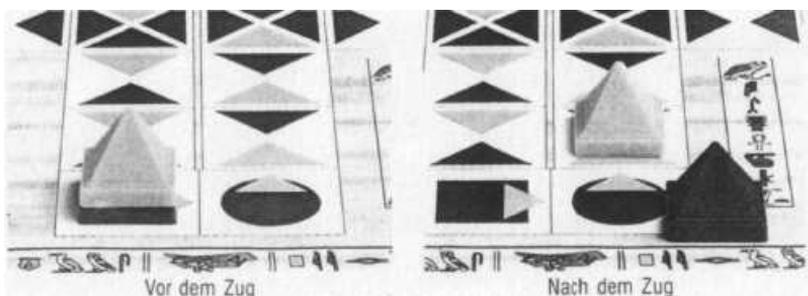
Selbstverständlich kann eine aus der Bahn gebrachte Pyramide von ihrem Spieler nur dann zurückbewegt werden, wenn der Spieler diese Pyramide auch kontrolliert. Hat ein Spieler die Auswahl von zwei oder mehreren aus der Ursprungsbahn gebrachten Pyramiden, so ist er frei in seiner Entscheidung, welche er zuerst zieht.

## Das Zielfeld

Wird eine Pyramide auf ihr gleichfarbiges Zielfeld gezogen, wird sie sofort neben diesem Feld abgelegt. Wird ein Stapel mit verschiedenfarbigen Pyramiden auf ein Zielfeld gezogen, so werden die zu diesem Zielfeld gehörenden Pyramiden aus dem Stapel genommen und neben diesem Feld abgelegt. Mit den andersfarbigen Pyramiden des Reststapels wird normal weitergezogen.



Zieht ein Spieler einen Pyramidenstapel über ein fremdes Zielfeld hinweg, und legt er innerhalb dieses Zuges eine fremde Pyramide auf ihrem eigenen Zielfeld ab, so hat diese Pyramide sofort ihr Ziel erreicht. Es kann sogar passieren, daß durch solch einen Zug eine Pyramide direkt von ihrem Startfeld zu ihrem Zielfeld gezogen wird.



## *Ende des Spiels*

Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler 5 seiner 8 Pyramiden neben seinem Ziel-  
feld abgelegt hat. Er ist der Gewinner des Spiels. Dieser Spieler gewinnt ebenfalls,  
wenn ein Mitspieler dessen 5. Pyramide ins Ziel gebracht hat.

## *Das Zwei-Personen-Spiel*

Beim Zwei-Personen-Spiel werden entweder nur rote und gelbe Pyramiden benutzt  
oder nur grüne und blaue. Wird mit grünen und blauen Pyramiden gespielt, beginnt  
immer der Spieler mit den grünen Pyramiden. Ansonsten gelten alle Regeln wie  
beschrieben.

## *Variante*

Setzt ein Spieler innerhalb eines Zuges eine Pyramide auf die einzige frei bewegliche  
Pyramide eines Mitspielers, so ist das Spiel sofort beendet. Sieger ist der Spieler, der  
diesen Zug ausgeführt hat. Diese Variante hat besondere taktische Bedeutung für das  
Zwei-Personen-Spiel. Im Vier-Personen-Spiel kann es passieren, daß das Spiel ein  
schnelles Ende findet, weil hier drei Spieler die Möglichkeit haben, die Pyramiden des  
vierten Spielers zu besetzen.

Ansonsten gelten alle bisherigen Regeln.