

Günter Burkhardt

SPIELE FÜR ZWEI

DIE PYRAMIDEN DES JAGUAR

SPIELREGEL

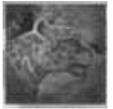
KOSMOS[®]

Zwei auf dem Dschungelpfad



DIE PYRAMIDEN DES JAGUAR

TRICKREICHER PYRAMIDENBAU FÜR 2 SPIELER AB 10 JAHREN



Zwei Forscher haben im zentralamerikanischen Dschungel Teile der verschollenen Jaguar-Pyramiden zusammengetragen. So gut die beiden bislang zusammengearbeitet haben, so uneinig sind sich jetzt in der Frage, nach welchem System die Steinriesen aufeinander zu schichten sind, damit sich wieder die originalgetreuen „Pyramiden des Jaguar“ ergeben. Beim Bau müssen nämlich bestimmte Konstruktionsregeln eingehalten werden. Wer dabei einen Fehler macht, bringt seinem Konkurrenten Vorteile und dieser darf auf dem Dschungelpfad vorrücken. Daher versucht jeder so zu spielen, dass der andere möglichst oft Fehler macht.

SPIELZIEL

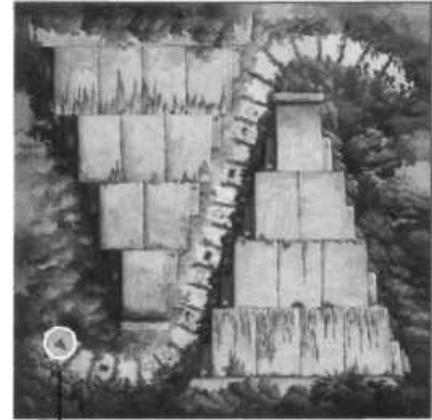
Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Es gewinnt, wer am Ende mit seinem Forscher auf dem Dschungelpfad am weitesten vorgerückt ist.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan mit zwei Pyramidenplätzen und dazwischen dem Dschungelpfad
- 2 Dschungelforscher
- 40 Fundstücke (Spielkarten in den Werten 1-40)
- 10 Jaguarsteine

SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan wird so zwischen die beiden Spieler gelegt, dass jeder vor einem Pyramidenplatz sitzt. Jeder wählt einen Dschungelforscher und stellt ihn auf das Startfeld des Dschungelpfades.



Startfeld

- Die 10 Jaguarsteine werden neben dem Plan bereitgelegt.
- Der ältere Spieler mischt die 40 Pyramidenkarten und teilt an jeden verdeckt 5 Karten aus. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Stapel neben dem Plan, die erst am Ende der Runde bei der „Dschungelprobe“ gebraucht werden.
- Die Spieler nehmen ihre 15 Karten auf die Hand und sortieren sie nach Werten. Dann legen beide eine Karte verdeckt aus und decken diese gleichzeitig auf. Der Spieler mit dem höhe-

ren Kartenwert ist der Startspieler. Die aufgedeckten Karten werden anschließend wieder auf die Hand genommen.

- Nach dem Startspieler sind die Spieler abwechselnd am Zug.

SPIELVERLAUF

Der Spieler am Zug wählt aus seinen Handkarten zwei Karten aus und bietet sie seinem Gegenspieler an. Er legt sie offen neben den Plan. Der Gegenspieler wählt eine Karte davon aus und muss sie auf ein leeres Feld seines Pyramidenplatzes legen. Anschließend nimmt der Spieler am Zug die verbliebene Karte und muss sie seinerseits auf ein leeres Feld seines Pyramidenplatzes legen.

DIE LEGEREGELN

- Die Karten müssen so abgelegt werden, dass auf jeder Stufe von links nach rechts eine aufsteigende Folge gebildet wird. Außerdem muss jeder Wert einer Stufe größer sein als der höchste Wert einer niedrigeren Stufe. Der kleinste Wert der Pyramide muss also unten links, der höchste Wert an der Pyramidenspitze liegen. *Hinweis: Die kleinen Pfeile links neben jeder Pyramidenstufe erinnern daran.*
- Die Spieler legen die Karten auf leere Felder und achten dabei darauf, dass diese aufsteigende Folge gewahrt bleibt.

Beispiel für eine korrekt gelegte Pyramide:



Bei den ersten zu legenden Karten sind die Legeregeln noch leicht einzuhalten. Bald wird es jedoch dazu kommen, dass ein Spieler nicht mehr legen kann, weil kein passendes Feld des Pyramidenplatzes mehr frei ist. Dann muss er eine schon liegende Karte so überdecken, dass die Legeregeln eingehalten werden.



Beispiel:

Angeboten werden die Karten 23 und 17. Beide Karten passen nicht mehr in die Pyramide. Der Spieler entscheidet sich für die 17 und deckt damit die 18 ab. Damit bleibt die aufsteigende Folge gewahrt.

- Eine Karte, mit der man eine andere Karte überdeckt hat, wird mit *einen Jaguarstein*, der auf das Kreisfeld der Karte gelegt wird, markiert. Auf eine Karte mit einem Jaguarstein darf keine weitere Karte mehr gelegt werden.

DIE BEWEGUNG DER FORSCHER

Wenn ein Spieler eine seiner bereits hegenden Karten überdecken muss, darf der Gegenspieler mit seinem Forscher auf dem Dschungelpfad vorrücken und zwar gemäß der Stufe, auf der die überdeckte Karte liegt. Je höher die Stufe, desto mehr Felder darf er vorziehen. Auf der untersten Stufe ist das 1 Feld, auf der zweituntersten Stufe sind das 2 Felder usw.

Hinweis: Die Zahlen 1-4 rechts neben den Pyramidenstufen erinnern daran.

Im Beispiel auf Seite 3 dürfte der gegnerische Forscher 1 Feld vorrücken. Hätte der Spieler die 23 gewählt, wären es 2 Felder gewesen.

Auf einem Feld des Dschungelpfades dürfen zwei Forscher stehen.

Die Ereignisse auf dem Dschungelpfad

- Auf dem Dschungelpfad gibt es unterschiedliche Ereignisse. Sobald ein Spieler mit seinem Forscher auf einem Ereignisfeld landet, wird dieses Ereignis ausgeführt. Dies geschieht unmittelbar nach dem Legen der Karte. MUSS also der andere Spieler seine Karte noch legen, wird zuvor das Ereignis ausgeführt und erst anschließend die zweite Karte gelegt.

- Der Spieler darf auf die Ausführung eines Ereignisses aber auch verzichten.

Folgende Ereignisse gibt es:



Der Spieler darf von einer Karte auf seinem Pyramidenplatz einen schon gelegten Jaguarstein wieder zurück zum Vorrat legen. Die oben liegende Karte darf später erneut überdeckt werden.



Der Spieler darf eine schon auf seinen Pyramidenplatz gelegte Karte entfernen und unter den Kartenstapel neben dem Plan schieben. Das gilt nicht für Karten mit Jaguarstein.



Der Spieler darf eine schon auf den gegnerischen Pyramidenplatz gelegte Karte entfernen und unter den Kartenstapel neben dem Plan schieben. Das gilt nicht für Karten mit Jaguarstein.



Der Spieler darf eine Karte aus der gegnerischen Kartenhand ziehen und ungesehen unter den Kartenstapel neben dem Plan schieben.

ENDE EINER RUNDE

- Eine Spielrunde endet, sobald der erste Spieler alle zehn Felder seines Pyramidenplatzes entsprechend den Legeregeln vollständig mit Karten belegt hat. Dieser Spieler hat dann die Runde gewonnen. Sollten beide Spieler im gleichen Zug ihre

Pyramide fertig stelle«, gilt folgende Regel: Die Spieler bilden die Differenz zwischen ihrem höchsten und ihrem niedrigsten Kartenwert. Wer die kleinere Differenz hat, gewinnt die Runde. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem höchsten Kartenwert.

- Eine Runde endet vorzeitig, wenn ein Spieler eine Karte auf ein Feld seines Pyramidenplatzes legen müsste, das aber bereits von einer Karte mit Jaguarstein belegt ist. Dann verliert dieser Spieler die Runde.
- Kommt ein Spieler an die Reihe und hat nur noch eine oder keine Karte, endet die Runde ebenfalls. Beide Spieler dürfen noch je eine verbliebene Handkarte (falls sie noch eine haben) in die eigene Pyramide einbauen. Sollte dann immer noch keine Pyramide fertig gestellt sein, gewinnt derjenige, der die wenigsten freien Felder auf seinem Pyramidenplatz hat. Herrscht auch dabei Gleichstand, entscheidet wieder die kleinere Differenz zwischen höchstem und niedrigstem Kartenwert.

Der Sieger einer Runde darf mit seiner Figur fünf Felder auf dem Dschungelpfad vorziehen. Landet er dabei auf einem Ereignisfeld, wird es jetzt nicht ausgeführt.

SPIELEND

Am Ende einer Runde wird die *Dschungelprobe* gemacht. Dazu wird die oberste Karte des Kartenstapels neben dem Plan aufgedeckt. Nun vergleicht man den Kartenwert mit der Zahl des Feldes, neben dem der vordere Forscher steht.

- Ist der Kartenwert gleich oder höher als die Zahl neben dem Feld des Dschungelpfades, erfolgt sofort eine weitere Runde. Alle 40 Karten werden erneut gemischt und an jeden wieder 15 Karten verteilt. Die Forscher starten von den Feldern des Dschungelpfades, die sie in der Runde zuvor erreicht haben. Der Spieler, der mit seiner Figur weiter hinten liegt, beginnt. Bei Gleichstand wird der Startspieler wie bei Spielbeginn ermittelt.
- Ist der Kartenwert allerdings niedriger als die Zahl neben dem Feld, endet das Spiel sofort. Der Spieler, dessen Forscher weiter vorne steht, gewinnt. Stehen beide Figuren auf dem gleichen Feld des Dschungelpfades, gewinnt, wer die letzte Runde siegreich beendet hat.
- Neben den letzten Feldern des Dschungelpfades gibt es keine Zahl mehr. Steht der vordere Forscher eines Spielers am Ende einer Runde auf einem solchen Feld, endet das Spiel auf jeden Fall. Dieser Spieler hat gewonnen.

Der Autor: Günter Burkhardt, geboren 1961, lebt auf der Schwäbischen Alb zwischen Stuttgart und Ulm. Der Realschullehrer nimmt nach 10 Jahren im Schuldienst gerade eine Auszeit, um sich in den nächsten Jahren mehr der Familie und seinen Spielen zu widmen. Er hat sich vor allem mit Kartenspielen einen Namen gemacht. „Die Pyramiden des Jaguar“ ist eine überarbeitete Neuauflage seines zuvor erschienenen Spiels „Pacal“.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Andreas Steiner

Gestaltung: Pohl & Rick

Der Autor bedankt sich bei allen Testspielern!, insbesondere bei Uli Bosch, Steffen Krotz, Norman Kurock und Steffen Palmer. Einen besonderen Anteil an diesem Spiel hat aber seine Frau, die in zahllosen Testspielen immer wieder interessante Anregungen gegeben hat und von der auch die Idee mit dem variablen Spielende stammt.

© 2002 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

Telefon:+49 (0)711-2191-0

Fax:+49(0)711-2191-422

Web: www.kosmos.de

e-mail: info@kosmos.de

Art.-Nr:690311

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

DIE EREIGISFELDER IM ÜBERBLICK



Einen eigenen Jaguarstein entfernen



Eine eigene Karte entfernen



Eine gegnerische Karte entfernen



Eine gegnerische Handkarte ziehen