



Witziges Legespiel für 3-4 Spieler ab 10 Jahren

SPIELIDEE

Der allmächtige Pharaο Tut-Nur-So hat zu einem Wettbewerb im Pyramidenbauen aufgerufen. Gebaut wird mit Baukarten, die stufenartig ausgelegt werden. Dabei darf mit den Karten auch getauscht werden. Hat man eine Pyramide fertig gestellt, muss man sich entscheiden, ob man sie werten möchte oder lieber noch weiter ausbauen will. Große Pyramiden werden höher bewertet als kleine Bauwerke. Aber wer zu lange wartet, riskiert, dass Diebe aufmerksam werden.

SPIELZIEL

Es gewinnt, wer mit seinen gewerteten Pyramiden die meisten Siegpunkte erzielt

SPIELMATERIAL

79 Baukarten (Werte: 13 x 1, 12 x 2, 11 x 3, 10 x 4, 9 x 5, 8 x 6, 6 x 7, 4 x 8, 3 x 9, 3 x Joker)

10 Sonderkarten (5 x Dieb, 2 x Steuereintreiber, 3 x Pharao)

1 Spielende-Karte

1 Spielplan

1 Aufseher-Figur

1 Klauwürfel



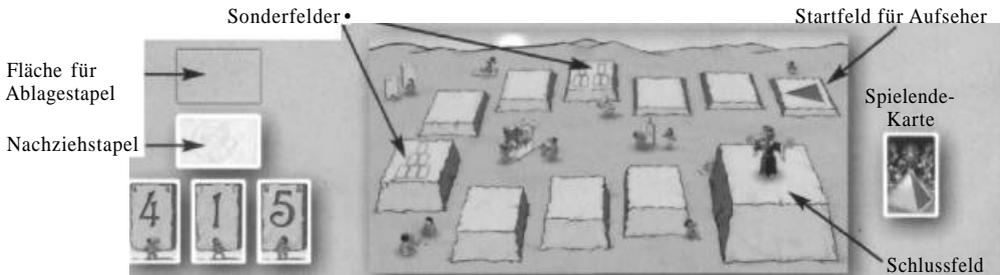
SPIELVORBEREITUNGEN

- Der Spielplan wird ausgelegt und die Aufseher-Figur auf das Startfeld (Pfeil) gestellt.
- Die Spielende-Karte wird neben dem letzten Feld des Spielplans (Schlussfeld) bereitgelegt.
- Die Bau- und Sonderkarten werden zusammen gut gemischt und an jeden Spieler werden 7 Karten verdeckt ausgeteilt, die die Spieler auf die Hand nehmen.
- Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. Von diesem Stapel werden 3 Karten aufgedeckt und offen neben dem Stapel ausgelegt.

Wichtig: Keine Karte darf doppelt ausliegen. Ist das der Fall, wird die doppelte Karte sofort offen auf den Ablagestapel gelegt und eine neue Karte gezogen.

- Zum Notieren der Siegpunkte werden Papier und ein Stift bereitgelegt.
- Der jüngste Spieler beginnt, nach ihm verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn.

So wird die Spielfläche aufgebaut:

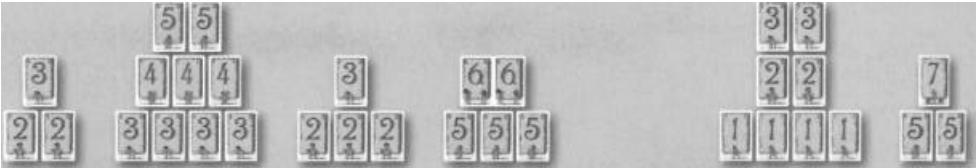


SO WERDEN DU PYRAMIDEN GEBAUT

- Eine Pyramide besteht aus mindestens 3 Baukarten mit mindestens 2 übereinander liegenden Stufen.
- Jede höhere Stufe der Pyramide muss mindestens 1 Karte weniger enthalten als die unmittelbar darunter liegende.
- Die Baukarten in einer Stufe müssen alle dieselben Zahlen tragen.
- Die Baukarten jeder höheren Stufe müssen eine Zahl tragen, die im Wert um genau 1 höher ist als die Zahl der unmittelbar darunter liegenden Stufe. So ergibt sich von unten nach oben eine durchgehende, ununterbrochene Zahlenreihe.

Gültige Pyramiden:

Ungültige Pyramiden:



SPIELVERLAUF

Wer an der Reihe ist, führt die folgenden Aktionen in der Reihenfolge 1-4 aus, wobei die Handlungen in Aktion 3 in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden dürfen:

1. Pyramide werten?
2. Eine Karte aufnehmen
eine der drei offenen
oder
die oberste vom Nachziehstapel
3. Spieleraktionen
 - Handeln und Tauschen
 - Pyramide bauen
oder Pyramide erweitern
 - Diebe und Steuereintreiber einsetzen
4. Handkarten auffüllen oder reduzieren :



1. Pyramide werten?

Zu Beginn seines Zuges entscheidet der Spieler, ob er seine ausliegende Pyramide werten will.

Hinweis: Hat der Spieler später zwei Pyramiden ausliegen (siehe „Die Spielplanfelder“), so darf er wählen, ob er eine, beide oder gar keine Pyramide werten möchte.

Will der Spieler werten, zählt er in jeder Stufe der Pyramide genau eine Baukarte. Die Werte dieser Baukarten werden addiert und mit der Anzahl der Stufen der Pyramide multipliziert.

Beispiel:



$$(6 + 5) \times 2 = 22 \text{ Punkte}$$



$$(5 + 4 + 3) \times 3 = 36 \text{ Punkte}$$

Die Punkte für diese Wertung werden sofort notiert.

Alle Karten der gewerteten Pyramide werden auf den Ablagestapel gelegt.

Nach jeder gewerteten Pyramide muss der Spieler die Aufseher-Figur auf dem Spielplan 1 Feld weitersetzen (siehe „Die Spielplanfelder“).

Wichtig: Besteht eine Pyramide zu Beginn des Zuges aus 12 oder mehr Karten, muss der Spieler sie werten.

2. Eine Karte aufnehmen

Der Spieler muss eine Karte auf die Hand nehmen. Dies kann eine der drei offen ausliegenden Karten sein oder die oberste vom verdeckten Nachziehstapel.

Wird eine offen ausliegende Karte genommen, wird diese sofort durch die oberste Karte des Nachziehstapels ersetzt. Sollte dadurch nun eine Karte zweimal ausliegen, kommt die Karte auf den Ablagestapel und es wird eine weitere Karte gezogen. Es müssen immer drei verschiedene Karten offen ausliegen.



3. Spieleraktionen

Handeln und Tauschen

Nur der Spieler, der an der Reihe ist, darf mit allen Mitspielern handeln und Karten, die er auf der Hand hält, tauschen. Dabei muss nicht dieselbe Anzahl von Karten getauscht werden. So dürfen z. B. 2 oder mehr Karten gegen 1 andere getauscht werden. Es dürfen Baukarten (inkl. Joker) und Sonderkarten getauscht werden.

Pyramide bauen oder erweitern

Der Spieler darf nun mit mindestens 3 Karten eine Pyramide bauen (siehe „So werden die Pyramiden gebaut“).

Hat der Spieler bereits eine Pyramide vor sich ausliegen, darf er diese erweitern. Dabei ist es erlaubt, die Pyramide zu „unterkellern“, indem man eine oder mehrere Stufen darunter auslegt. Auch hierbei müssen die beschriebenen Bauregeln eingehalten werden.

Hinweis: Anfangs darf jeder Spider nur eine Pyramide ausliegen haben, später darf jeder zwei Pyramiden gleichzeitig bauen und erweitern (siehe „Die Spielplanfelder“).



Beim Bauen dürfen beliebig viele Jokerkarten verwendet werden. Sie ersetzen eine beliebige Zahlenkarte. Besitzt man die passende Baukarte, für die der Joker steht, so darf man sie gegen die Jokerkarte eintauschen. Dabei ist egal, ob der Joker in einer eigenen oder in der Pyramide eines Mitspielers ausliegt. Der Joker darf gleich wieder in einer eigenen Pyramide ausgelegt oder für später auf die Hand genommen werden. Es ist erlaubt, in einem Zug mehrere Joker einzutauschen, wenn man die benötigten Zahlenkarten hat.

Wichtig: Es ist nicht erlaubt, ausgelegte Baukarten freiwillig auf die Hand zurückzunehmen.

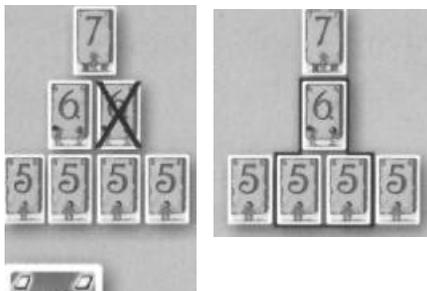
Diebe und Steuereintreiber einsetzen

Der Spieler darf beliebig viele Diebe oder Steuereintreiber gegen seine Mitspieler einsetzen.



Wer einen Dieb einsetzt, bestimmt die Pyramide eines Mitspielers, aus der er bei Erfolg 1 beliebige Baukarte (auch Joker) rauben darf. Um erfolgreich zu sein, muss der Spieler mit dem Klauwürfel eine Augenzahl erzielen, die gleich hoch oder höher ist als die Anzahl der Stufen, aus denen die Pyramide besteht. *Beispiel: Eine Pyramide besteht aus 4 Stufen. Um rauben zu dürfen, muss der Spieler mindestens eine 4 würfeln.*

Unvollständige Pyramiden: Ist nach dem Raub einer Karte eine Pyramide nicht mehr vollständig, muss ein Spieler die Baukarten dieser Pyramide sofort auf die Hand zurücknehmen. Der Spieler darf aber auch den Teil der Pyramide liegen lassen, der wieder eine vollständige Pyramide ergibt und nur die übrigen Karten auf die Hand zurücknehmen.



Beispiel: Der Dieb hat eine 6 geraubt. Damit ist die Pyramide nun unvollständig. Der beraubte Spieler muss entweder alle sechs Karten auf die Hand zurücknehmen oder die beiden 5er und eine 6, die zusammen eine gültige Pyramide ergeben, liegen lassen und die übrigen drei Karten auf die Hand zurücknehmen. Hätte der Dieb eine 5 geraubt, wäre die Pyramide weiterhin vollständig und der beraubte Spieler müsste keine Karten zurücknehmen.



Wer einen Steuereintreiber einsetzt, darf von jedem Mitspieler 1 Karte aus der verdeckten Hand ziehen.

Hinweis: Geraubte und eingetriebene Karten darf der Spieler gleich wieder verwenden oder für später auf die Hand nehmen.



Der Pharao ist die einzige Karte, die gespielt wird, wenn man nicht an der Reihe ist. Damit kann man sich gegen Diebe und Steuereintreiber schützen. Gegen den Dieb muss der Pharao gespielt werden, bevor der raubende Spieler würfelt. Die Karten „Dieb“ und „Pharao“ werden dann sofort auf den Ablagestapel gelegt.

Wenn sich ein Spieler gegen den Steuereintreiber schützt, darf der eintreibende Spieler dennoch von den anderen Mitspielern, die keinen Pharao einsetzen, Karten ziehen.

Alle gespielten Karten „Dieb“, „Steuereintreiber“ und „Pharao“ werden auf den Ablagestapel gelegt.

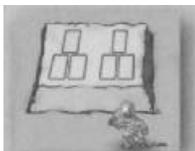
4. Handkarten auffüllen oder reduzieren

Am Ende seines Zuges darf der Spieler 1 Karte auf den Ablagestapel legen. Anschließend zieht er so viele Karten vom verdeckten Nachziehstapel, dass er wieder 7 Karten auf der Hand hat. Hat er mehr als 7 Karten, muss er so viele Karten seiner Wahl offen auf den Ablagestapel legen, dass er anschließend 7 Karten hat.

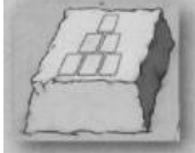
Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und zum neuen Nachziehstapel.

Die Spielplanfelder

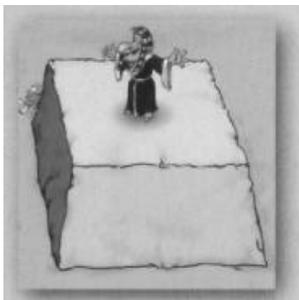
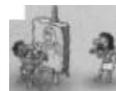
Immer wenn eine Pyramide gewertet wurde, wird die Aufseher-Figur 1 Feld weitersetzt.



Sobald die Aufseher-Figur das erste Sonderfeld erreicht, darf ab jetzt jeder Spieler für den Rest des Spiels zwei Pyramiden gleichzeitig ausliegen haben. Hat man zwei Pyramiden ausliegen, darf man in Aktion 1 eine davon oder beide werten.



Ab dem zweiten Sonderfeld dürfen für den Rest des Spiels nur noch Pyramiden mit drei oder mehr Stufen gewertet werden.



SPIELLENDE

Erreicht der Aufseher das letzte Feld des Spielplans, beginnt die Schlussphase des Spiels. Alle Karten des Ablage- und Nachziehstapels werden zusammen mit der Spielende-Karte gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Das Spiel geht normal weiter. Sobald ein Spieler die Spielende-Karte aufdeckt, ist das Spiel sofort zu Ende, d. h. es werden keine Aktionen mehr ausgeführt. Alle Pyramiden, die aus drei oder mehr Stufen bestehen, werden nun noch gewertet. Es gewinnt, wer insgesamt die meisten Siegpunkte hat.

Der Autor: Thilo Hutzier, Jahrgang 1964, ist verheiratet und hat zwei Kinder. Der Lehrer an einer bayrischen Realschule liebt besonders Spiele, bei denen etwas los ist am Tisch, mit kleinen Ärger elementen - so wie bei seinem Pyramidenbauwettbewerb „Oh, Pharao!“.

Redaktion: TM-Spiele

Illustrationen: Michael Menzel

Gestaltung: Pohl & Rick

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.

Art.-Nr: 690526

© 2004 KOSMOS Verlag

Postfach 106011

D-70049 Stuttgart

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

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

e-mail: info@kosmos.de

www.kosmos.de

