

EINFACH SPITZE TM

Das Pyramidenspiel für zwei oder vier Spieler ab 6 Jahren

Autor: Jeff Widderich

Spielmaterial

Spielbrett

Gedächtnis-Gitter

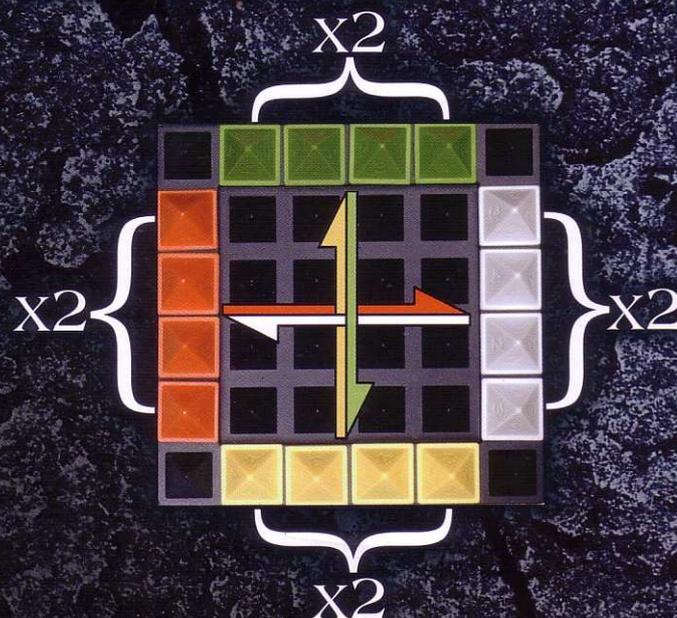
Vier Sets mit je 8 Pyramiden einer Farbe (weiß, rot, grün, und gelb) und zusätzlich je vier weiße und vier rote Pyramiden für die Partie zu zweit

Spielziel (für 4 Spieler)

Die Spieler versuchen, als Erste vier ihrer acht Pyramiden auf die gegenüberliegende Seite des Spielbretts zu bringen, so dass sie auf den vier erhöhten Anfangsfeldern des gegenüberliegenden Spielers stehen.

Spielvorbereitung (für 4 Spieler)

Das Spielbrett wird in die Tischmitte gelegt. Alle Pyramiden einer Farbe werden an der entsprechenden Seite des Spielbretts in Zweierstapeln übereinander gestellt. Die vier zusätzlichen roten und weißen Pyramiden werden nicht benötigt. Die Zahlen auf den Pyramiden sind nur in der „Punkte-Variante“ von Belang.



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Danach verläuft das Spiel reihum im Uhrzeigersinn.

Wer an der Reihe ist, bewegt eine seiner Pyramiden um ein Feld vorwärts oder zur Seite. Züge rückwärts oder diagonal sind nicht möglich.

Pyramiden können auf freie, aber auch auf von eigenen oder fremden Pyramiden bzw. Pyramidenstapeln besetzte Felder gestellt werden. Wird eine Pyramide über eine andere gestülpt, können die unteren Pyramiden nicht mehr bewegt werden, bis die obere entfernt ist. Eine Pyramide kann auch auf die Felder am Spielbrettrand gezogen werden selbst wenn diese nicht im eigenen Zielbereich liegen.

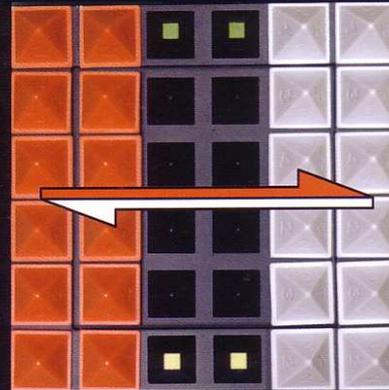
Erreicht eine Pyramide den gegenüberliegenden Zielbereich des Spielbretts, bleibt sie auf dem Feld am Spielbrettrand, auf das sie gezogen wurde, stehen. Sie wird im weiteren Spielverlauf nicht mehr bewegt und kann von keiner anderen Pyramide mehr überdeckt werden. Sollte sich unter der angekommenen Pyramide noch eine gegnerische Pyramide befinden, so kann diese nicht mehr gezogen werden.

Sollte ein Spieler über keine frei bewegliche Pyramide verfügen, muss er aussetzen, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Spielende (für 4 Spieler)

Sobald ein Spieler mit vier seiner Pyramiden auf der gegenüberliegenden Seite des Spielbretts die vier erhöhten Anfangsfelder besetzt hat, ist das Spiel zu Ende, und er hat gewonnen.

Variante für 2 Personen: Beim Spiel zu zweit sitzen sich die beiden Spieler gegenüber und wählen jeweils ein Set aus 12 Pyramiden einer Farbe (rot oder weiß). Die Pyramiden eines Spielers werden in zwei Sechserreihen hintereinander aufgestellt. Wer zuerst sechs seiner Pyramiden auf die gegenüberliegende Seite des Spielbretts gebracht und auf die dortigen Anfangsfelder gestellt hat, gewinnt.



Sandwich-Variante: Die Pyramiden werden wie bei dem Spiel zu zweit bzw. zu viert aufgestellt. Sollte sich in einem Stapel zwischen zwei Pyramiden derselben Farbe mindestens eine gegnerische Pyramide befinden, kann der Besitzer der beiden äußeren gleichfarbigen Pyramiden mehrere Pyramiden gemeinsam bewegen und zwar immer seine oberste Pyramide zusammen mit den darunter befindlichen gegnerischen Pyramiden bis zu seiner zweiten Pyramide in diesem Stapel. (Beispiel: Ein 5er-Stapel besteht von unten nach oben aus rot, gelb, rot, grün, rot. Der rote Spieler darf die obersten drei Pyramiden rot, gelb, rot gemeinsam als Stapel bewegen, muss aber die beiden unteren Pyramiden grün, rot stehen lassen.) Der Spieler hat jedoch auch die Möglichkeit, nur die oberste Pyramide vom Stapel zu bewegen. Ein Stapel darf nicht insgesamt auf ein Zielfeld bewegt werden; in diesem Fall wird nur die oberste Pyramide vom Stapel heruntergenommen und auf das Zielfeld gestellt.

Gedächtnis-Variante: Die Pyramiden werden wie bei dem Spiel zu zweit bzw. zu viert aufgestellt. Das „Gedächtnis-Gitter“ wird auf das Spielbrett gelegt. Nun kann man die Farbe von Pyramiden, die überdeckt wurden, nicht mehr erkennen, so dass die Spieler sich merken müssen, welche Pyramiden sich darunter befinden. Wer eine Pyramide angehoben hat, muss diese auch bewegen und kann sich nicht mehr für einen anderen Zug entscheiden.

Punkte-Variante: Die Pyramiden werden wie bei dem Spiel zu zweit bzw. zu viert aufgestellt. Auf den vier Seiten jeder Pyramide steht jeweils eine Zahl. Zu Beginn des Spiels kann jeder Spieler seine acht Pyramiden so platzieren, wie er es wünscht. Sobald ein Spieler vier seiner Pyramiden mit beliebigen Punktwerten auf die gegenüberliegende Seite des Spielbretts gezogen hat, ist die erste Partie zu Ende, und er erhält dafür Punkte. Dazu addiert er die Werte aller Pyramiden, die er ins Ziel gebracht hat. Auch die anderen Spieler addieren die Punkte ihrer Pyramiden, die sie bereits auf die gegenüberliegende Seite gezogen haben. Dann subtrahiert jeder von dieser Summe die Punkte seiner Pyramiden, die sich oben auf den übrigen Feldern des Spielbretts befinden. Die Werte aller Spieler werden notiert. Wer in der vorigen Partie die meisten Punkte hatte, beginnt die nächste Partie. Der erste Spieler, der insgesamt 30 Punkte oder mehr erreicht, gewinnt.

Die einzelnen Varianten können beliebig miteinander kombiniert werden (Ausnahme: Gedächtnis-Variante mit der Sandwich-Variante).