

Pyramids (iello) - KSR

Man spielt 10 Runden im Uhrzeigersinn. Jede Runde besteht aus folgenden Phasen:

1) Steinbruch füllen:

- ◆ Der Startspieler zieht vom Stapel pro Mitspieler 2 Karten und legt sie paarweise offen in die Tischmitte. Diese Paare gehören untrennbar zusammen.

2) Göttertafel wählen:

- ◆ Beginnend mit dem Startspieler, dann reihum, wählt jeder Spieler 1 Göttertafel. Die Tafel-Nummer gibt die Spielreihenfolge an. Unterhalb der Nr. zeigt sie die Gebäude, die der Besitzer der Tafel später bauen darf.

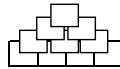
3a) Baukarten-Paar wählen:

- ◆ Beginnend beim Spieler mit niedrigster Göttertafel-Nummer und dann aufsteigend wählt jeder Spieler ein Paar Baukarten und nimmt dieses auf die Hand. Noch bevor der nächste Spieler sein Paar wählt, führt der jeweilige Spieler direkt Phase 3b) aus.

3b) Nekropole (Pyramide) bauen:

- ◆ Genau 1 Baukarte pro Gebäude (Pyramide, Obelisk, Grabkammer) darf man in seinem Spielzug legen. Was erlaubt ist, hängt von der gewählten Götterkarte ab.
- ◆ PFLICHT ist, 1 Baukarte in die Pyramide zu legen. Was einmal liegt, bleibt liegen.
- ◆ Freiwillig ist, Baukarten in eigenen Obelisk / eigene Grabkammer zu legen.

Pyramide bauen: Die neue Baukarte ist neben eine Karte in selber Stufe oder oberhalb von 2 nebeneinanderliegenden Baukarten einzubauen. (*überlappend*)



Jede Pyramide muss am Ende mit den 10 gespielten Pyramiden-Karten fertig gebaut sein, so wie hier dargestellt.

Obelisk bauen: Die unterste Karte legt man mit Abstand rechts von seiner Pyramide aus. Weitere Karten kommen überlappend darüber.



Grabkammer bauen: Karten für die Grabkammer verdeckt unterhalb eigener Pyramide stapeln. Man darf sich die eigenen Karten dort jederzeit ansehen.

4) Rundenende:

- ◆ Alle Göttertafeln sind in die Tischmitte zurückzulegen (Sonderregel zu zweit beachten).
- ◆ Jetzt sind so viele Baukarten offen von der Hand aus dem Spiel zu geben, bis jeder Spieler nur noch 1 Baukarte auf der Hand hält.
- ◆ Der Spieler links vom Startspieler nimmt den Startspielermarker. Weiter mit Phase 1.

Spielende und Wertung:

- ◆ Nach 10 Runden deckt man die Karten in den Grabkammern auf.
- ◆ Es gibt Siegpunkte (SP) für jedes Bauwerk (Pyramide, Obelisk, Grabkammern) und die Glyphen. Jeder Spieler checkt folgende Punkte:

In eigener Pyramide: a) Je Steinfarbe alle waagrecht und/oder senkrecht verbundenen Steine zählen. 1 SP je Stein in längster Verbindung je Farbe, d.h., nur auf die eigene Pyramide bezogen.
b) 1 SP extra pro Stein in längster Verbindung überhaupt, d.h., nur auf die eigene Pyramide bezogen.
c) 10 SP extra, wenn jede der Farben mind. 3 SP eingebracht hat.

Eigener Obelisk: Such genau eine Farbe, die in den meisten Stufen des Obeliskens vorkommt. Patt: Wähle eine Farbe aus. Eine Stufe = 1 Baukarte. 1 / 2 / 3 / 4 / 5 Stufen mit dieser Farbe sind 1 / 3 / 6 / 10 / 15 SP.

Eigenes Grabmal: Zähle Anzahl der Steine jeder Farbe auf den Baukarten im Grabmal. Vergleiche diese Werte mit denen der Mitspieler. Jede Mehrheit in einer Farbe = 5 SP. Patt: Niemand punktet.

Glyphen: 2 SP bringt jede Glyphe, die zum Bauwerk passt, in dem sie erscheint.

Der/die Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnen.