

# PYRAMIDS™

2-5

10+

30 min

## Spielübersicht

Pyramids ist ein Spiel für 2 bis 5 Spieler, die in die Zeit des alten Ägypten zurückversetzt werden. Hilf deiner Dynastie, ein prachtvolles und die Zeiten überdauerndes Erbe zu schaffen. Ehre die großen Götter, um die schönsten Steine zu erhalten und die beeindruckendste Nekropole zu erbauen.



## Inhalt



105 Bauarten



5 Göttertafeln (Horus, Anubis, Khepri, Sekhmet, Thoth)



5 Spielerhilfen



1 Startspielermarker



1 Wertungsblock

1 Spielregel



# Spielziel

Welche ägyptische Dynastie wird die ruhmvollste sein? Betet zu den Göttern, um Bauwerke in deren Namen zu errichten und eure Dynastie über die Jahrtausende fortbestehen zu lassen. Eure Nekropole, der Ort ewigen Schlafes und Ruhmes, wird aus Pyramiden, Obelisken und Grabkammern bestehen. Fügt die besten Steine aus dem Steinbruch zusammen, optimiert ihre Anordnung und lasst eure Nekropole zur berühmtesten von ganz Ägypten werden!

**Der Spieler, der bei Spielende die meisten Punkte hat, gewinnt.**



# Spielmaterial



## BAUKARTEN

Baukarten stellen das Material dar, aus dem du die Bauwerke deiner Nekropole zusammenfügst. Jede Karte hat entweder 2 oder 3 Steine, die es in 5 Farben gibt: blau, weiß, rot, grün oder gelb.

Manche Baukarten tragen eine Glyphe, die eine Pyramide, einen Obelisk oder eine Grabkammer darstellt; sie sind bei Spielende Siegpunkte wert, wenn du sie korrekt platzierst.



PYRAMIDE



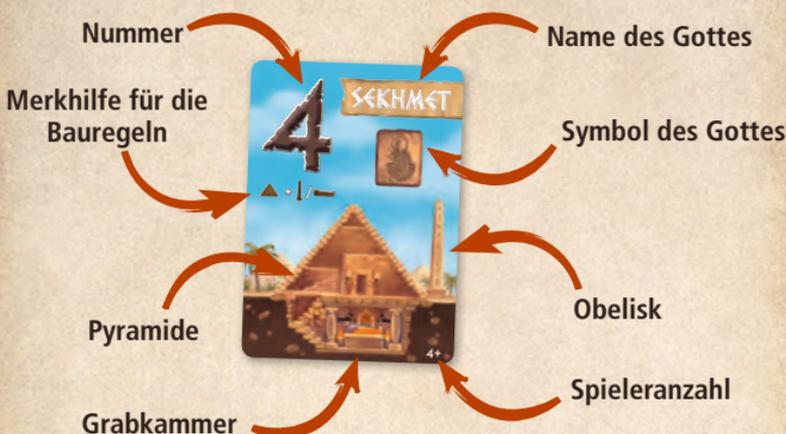
OBELISK



GRABKAMMER

# GÖTTERTAFELN

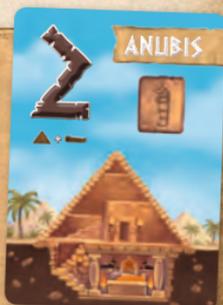
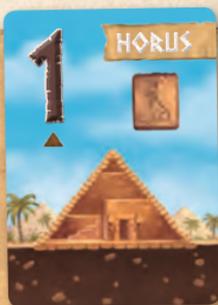
Göttertafeln zeigen folgende Elemente:



Diese Tafeln stellen die Gunst des Gottes dar, dem du huldigst, und zeigen, welche/s Bauwerk/e du in deinem Zug bauen kannst.

## Beispiel

Göttertafel 1 erlaubt dir lediglich, Karten in deiner Pyramide zu platzieren. Göttertafel 2 dagegen erlaubt es dir, Karten sowohl in deiner Pyramide als auch in deiner Grabkammer zu platzieren.



**Hinweis:** Auf jeder Göttertafel ist eine Pyramide. Ein Obelisk ist nur auf den Tafeln 3, 4 und 5. Eine Grabkammer ist nur auf den Tafeln 2, 4 und 5 (siehe Seite 8 : **ERKLÄRUNG GÖTTERTAFELN** ).



Vertical decorative text in hieroglyphs running down the right edge of the page.

# Spielaufbau

**1** Je nach Anzahl der Mitspieler wählt ihr die Göttertafeln für das Spiel:



**2/3 Spieler:** nehmt die Göttertafel 1 bis 4 und lasst 5 (Thoth) in der Spielschachtel.



**4/5 Spieler:** nehmt alle 5 Göttertafel.

**2** Legt die Göttertafel in aufsteigender Reihenfolge in die Tischmitte.

**Hinweis:** Im Spiel zu zweit legt ihr in der ersten Runde eine zufällig gewählte Göttertafel beiseite, sodass ihr nur mit 3 der 4 Tafeln spielt. Die entfernte Tafel kommt in der nächsten Runde wieder ins Spiel.

**Hinweis:** Achtet bei Tafel 4 darauf, dass die Seite für eure Spielerzahl nach oben zeigt.



**3** Mischt alle Baukarten und teilt an jeden Spieler je 1 verdeckt aus. Jeder darf sich seine Karte ansehen.

**4** Die übrigen Baukarten legt ihr als verdeckten Stapel bereit.

**5** Wer zuletzt eine Pyramide gesehen hat, wird Startspieler und nimmt sich den Startspielermarker sowie den Stapel der Baukarten.



# Spielablauf

Ein Spiel dauert 10 Runden, in denen ihr eure Nekropolen baut. Am Ende der 10. Runde, nachdem jeder seine Pyramide gebaut hat, endet das Spiel und die Siegpunkte werden berechnet.

**Hinweis:** Ihr könnt jederzeit feststellen, in welcher Runde ihr seid, indem ihr die Karten in eurer Pyramide zählt.

## SPIELABLAUF EINER RUNDE

Jede Runde besteht aus folgenden 5 Phasen:

1

Steinbruch füllen

2

Göttertafel wählen

3.a

Baukarten-Paar wählen

3.b

Nekropole bauen

4

Rundenende

## 1 STEINBRUCH FÜLLEN

Der Startspieler zieht vom Stapel der Baukarten pro Mitspieler zwei Karten, die er paarweise offen in der Tischmitte auslegt. Die Baukarten müssen für alle Mitspieler gut sichtbar sein, und die Paare sollten deutlich voneinander abgegrenzt liegen.

**Die aufgedeckten Paare sind untrennbar. Karten dürfen nicht umsortiert werden.**

### Beispiel

In einem Spiel zu viert deckt man in der Phase „Steinbruch füllen“ 4 Paare Baukarten auf, die vom Stapel gezogen werden. Im Spiel zu dritt deckt man drei Paare Baukarten auf und so weiter.

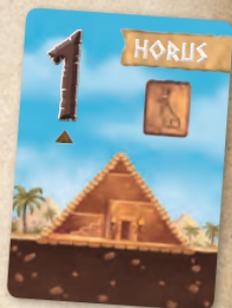


## 2 GÖTTERTAFEL WÄHLEN

Beginnend beim Startspieler und dann im Uhrzeigersinn wählt jeder eine Göttertafel aus der Mitte und legt sie vor sich ab.

Göttertafeln zeigen:

- ☛ eine **Nummer**, welche die Spielreihenfolge für die Phase  $\Sigma_a$  „BAUKARTEN-PAAR WÄHLEN“ angibt
- ☛ die **Gebäude**, die der Besitzer der Tafel in Phase  $\Sigma_b$  „NEKROPOLIS BAUEN“ bauen darf



## 3.a BAUKARTEN-PAAR WÄHLEN

Beginnend beim Spieler mit der Göttertafel, die die 1 zeigt, oder wenn niemand diese genommen hat, beim Spieler mit der Göttertafel, die der 1 am nächsten ist, führen die Spieler die Phasen  $\Sigma_a$  und  $\Sigma_b$  in aufsteigender Reihenfolge durch. Zuerst wählst du ein Paar Bauarten aus dem Steinbruch und nimmst es auf deine Hand. Dann machst du sofort mit Phase  $\Sigma_b$  „NEKROPOLIS BAUEN“ weiter.



### Beispiel

Im Spiel zu viert wählst du die Anubis-Göttertafel, welche die 2 trägt. Daher wirst du voraussichtlich der zweite Spieler sein, der sich ein Bauarten-Paar in Phase  $\Sigma_a$  nehmen darf.



Gehe also sofort zur Phase  $\Sigma_b$  „NEKROPOLIS BAUEN“, bevor der nächste Spieler sein Paar Bauarten wählt.



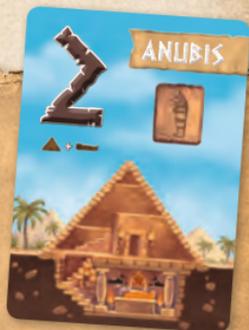
## 3.b NEKROPOLE BAUEN

Direkt nachdem du dein Bauarten-Paar genommen hast und bevor der nächste Spieler sein Paar wählt, legst du Karten aus deiner Hand ab, um das oder die Gebäude zu bauen, die deine Göttertafel anzeigt. Du darfst nur 1 Baukarte pro Gebäude in deinem Zug legen. Eine Baukarte in deine Pyramide zu legen, ist zwingend. Baukarten in Obelisk oder Grabkammer zu legen, ist jedoch freiwillig.

Es kann vorkommen, dass du am Ende deines Zugs noch Karten auf der Hand hast.

### Beispiel

Du wählst Göttertafel  $\Sigma$  (Anubis). Auf der Tafel ist eine Pyramide und eine Grabkammer. Also musst du eine Baukarte in deine Pyramide legen und kannst eine Baukarte in deine Grabkammer legen.



PYRAMIDE



GRABKAMMER



Einmal in der Nekropole platzierte Bauarten dürfen nicht mehr entfernt, umgeordnet oder ausgetauscht werden.

## ♀ ERKLÄRUNG DER GÖTTERTAFELN ♀

### 👉 FÜR 2 UND 3 SPIELER 👈



#### HORUS

Du **musst** 1 Baukarte in deine Pyramide legen. Am Ende deines Zugs hast du noch 1 Karte.



#### ANUBIS

Du **musst** 1 Baukarte in deine Pyramide legen und du **darfst** 1 Baukarte in deine Grabkammer legen.



#### KHEPRI

Du **musst** 1 Baukarte in deine Pyramide legen und du **darfst** 1 Baukarte in deinen Obelisken legen.



#### SEKHMET

Du **musst** 1 Baukarte in deine Pyramide legen. Du **darfst** außerdem 1 Baukarte in deine Grabkammer legen **UND** 1 Baukarte in deinen Obelisken. **Also kannst du bis zu 3 Baukarten legen.**

### 👉 FÜR 4 UND 5 SPIELER 👈



#### SEKHMET

Du **musst** 1 Baukarte in deine Pyramide legen. Du **darfst** außerdem 1 Baukarte in deine Grabkammer legen **ODER** in deinen Obelisken.



#### THOTH

Du **musst** 1 Baukarte in deine Pyramide legen. Du **darfst** außerdem 1 Karte in deine Grabkammer legen **UND** 1 Karte in deinen Obelisken. **Also kannst du bis zu 3 Baukarten legen.**



## DEINE PYRAMIDE BAUEN

In jeder Runde musst du immer eine Baukarte in deine Pyramide legen; lege sie entweder:

- neben eine bereits liegende Baukarte, falls diese Stufe der Pyramide noch nicht vollständig ist,



ODER

- oberhalb zweier nebeneinanderliegender Baukarten, um die nächste Stufe zu beginnen.



Bei Spielende wird deine Pyramide aus 4 Stufen bestehen, die aus gesamt **10 Baukarten** aufgebaut sind, in dieser Form:



## DEINEN OBELISKEN BAUEN

Die erste (unterste) Karte deines Obelisken legst du mit ein wenig Abstand rechts von deiner Pyramide aus.

Immer wenn du eine Baukarte in deinen Obelisken legst, platzierst du sie so, dass sie die **obere Hälfte** der zuletzt gelegten Karte abdeckt. Die Baukarten sollen so liegen, dass die Steine nicht verdeckt werden.



## DEINE GRABKAMMER BAUEN

Karten, die du in deine Grabkammer legst, stapelst du einfach **verdeckt** unterhalb deiner Pyramide. Erst bei Spielende werden sie für die Punktabrechnung aufgedeckt. Du darfst dir die Karten in deiner Grabkammer jederzeit ansehen.



## 4 RUNDENENDE

Wenn alle Spieler ihre Karten in ihre Nekropole gelegt haben, ist die Runde beendet. Danach macht ihr Folgendes:

Legt alle **Göttertafeln** wieder in die Mitte.

**Zu zweit:** Die zuletzt entfernte Tafel kommt wieder dazu und die Tafel **mit der nächsten Nummer** (1 ▶ 2 ▶ 3 ▶ 4 ▶ 1...) wird entfernt.

### Beispiel

Falls Sekhmet (4) entfernt worden war, müsstet ihr für die folgende Runde Horus entfernen (1). Es dürfen nur 3 Göttertafeln bei Rundenbeginn ausliegen.

**Keiner darf jetzt mehr als 1 Baukarte auf der Hand haben.** Überzählige Karten müssen offen in die Schachtel gelegt werden, sodass man nur noch 1 Baukarte auf der Hand hat.

Der Spieler **links** vom Startspieler nimmt sich den Startspielermarker. Die nächste Runde kann jetzt beginnen.

# Spielende und Punktwertung

Das Spiel endet **nach der 10. Runde**, wenn alle Spieler ihre Pyramiden mit jeweils 10 Bauarten fertiggestellt haben. Alle jetzt noch übrigen Handkarten werden abgeworfen und **die Karten in euren Grabkammern aufgedeckt**.

Berechnet eure Punkte, indem ihr die Siegpunkte **für jedes Bauwerk einzeln ermittelt** (Pyramide, Obelisk und Grabkammer), anschließend die **Glyphen** in ihren richtig zugeordneten Gebäuden eurer Nekropole.

**Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.** Bei Gleichstand teilen sich diese Spieler den Sieg.

## SIEGPUNKTE ERMITTELN

### PYRAMIDE

Zähle für jede der fünf Steinfarben die größte Anzahl von waagrecht und/oder senkrecht verbundenen Steinen derselben Farbe in deiner Pyramide.

- △ Du erhältst 1 Siegpunkt pro Stein in der **längsten zusammenhängenden Verbindung jeder Steinfarbe**.
- △ Du erhältst 1 **Extra-Siegpunkt** pro Stein in der **längsten zusammenhängenden Verbindung in deiner Pyramide**. Bei Gleichstand bringt nur 1 dieser Verbindungen die Extra-Punkte.

**Beispiel**



	4 Punkte
	2 Punkte
	6 + 6 Punkte
	3 Punkte
	1 Punkt

- △ **Pyramiden-Bonus:** Du erhältst 10 Extra-Siegpunkte, wenn dir jede der Farben **mindestens 3** Siegpunkte eingebracht hat.

## SIEGPUNKTE ERMITTELN (Fortsetzung)

### OBELISK

Finde die Farbe, die in den meisten Stufen deines Obelisken vorkommt (eine Stufe bedeutet eine Baukarte). Du erhältst Siegpunkte entsprechend der Anzahl von Stufen, in denen diese Farbe vorkommt. **Du bekommst nur für eine einzige Farbe Siegpunkte**, auch wenn es bei mehreren Farben Gleichstand gibt.

Anzahl der Stufen	1	2	3	4	5 ODER MEHR
Punkte	1	3	6	10	15

Rot und Blau kommen auf den meisten Stufen vor (jeweils auf 3). Du darfst aber nur Siegpunkte für eine einzige Farbe werten, also erhältst du 6 Siegpunkte.



### GRABMAL

Zähle die Anzahl der **Steine** jeder Farbe auf den Baukarten in deiner Grabkammer. Vergleiche diese Zahl mit denen der anderen Spieler, um zu ermitteln, wer bei welcher Farbe die Mehrheit hat.

**Für jede Mehrheit in einer Farbe erhält dieser Spieler 5 Punkte.** Bei Gleichstand in einer Farbe gibt es keine Mehrheit, also erhält für diese Farbe niemand die 5 Punkte.

### GLYPHEN

Du erhältst 2 Siegpunkte pro Glyphe, die zum Bauwerk passt.



Jede **Pyramiden-Glyphe** in deiner Pyramide bringt dir 2 Siegpunkte.



Jede **Obelisken-Glyphe** in deinem Obelisken bringt dir 2 Siegpunkte.



Jede **Grabkammer-Glyphe** in deiner Grabkammer bringt dir 2 Siegpunkte.

©2017 IELLO. IELLO, PYRAMIDS und ihre Logos sind Warenzeichen von IELLO. Hergestellt in Shanghai, China durch Whatz Games.

**HUTTER** Distributor: Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312 Günzburg, GERMANY.

**ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren; Erstickungsgefahr durch Kleinteile.

**ATTENTION!** Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

**AVVERTENZE!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.

