

# Phil Walker-Harding Silver & Gold

## PYRAMIDS

Noch mehr Schätze - noch mehr Gold!

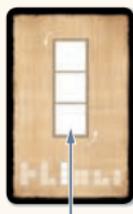


**Spieler:** 2- 4 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** 20 Minuten

## Material

### 48 Pyramidenkarten

Von jeder Farbe (Grün, Orange, Lila) gibt es 16 Pyramiden. Unterhalb der Pyramide befindet sich die zugehörige Schatzkammer (5x5 Felder). Im Spielverlauf werden die Felder der Schatzkammer angekreuzt. Das erste Feld, das angekreuzt werden muss, ist das **Eingangsfeld** in der obersten Reihe (kleiner Pfeil). Von dort aus muss eine **durchgehende Verbindung** (mit beliebigen Verzweigungen) bis runter zur **goldenen Grabkammer** in der untersten Reihe gebildet werden. Eine angekreuzte Grabkammer bringt 10 Siegpunkte. Auf dem Weg dorthin kann man lukrative Edelsteine, Fackeln und Zaubersprüche sammeln. Die Totenkopffelder darf man ankreuzen, sie zählen am Spielende aber Minuspunkte. Die **dunkelbraunen Felder** (Wände) dürfen **niemals** angekreuzt werden. Neben jeder Pyramide steht eine kleine Ordnungszahl von 1-48 (Tiebreaker).

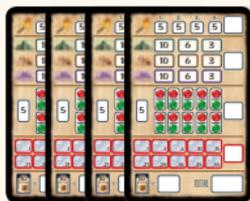


Jeder Spieler muss genau 3 Felder in gerader Linie ankreuzen.

### 8 Expeditionskarten (6 verschiedene Muster)

Die Expeditionskarten bestimmen, wie viele und in welcher Anordnung Felder angekreuzt werden müssen.

### 4 Wertungskarten



### 4 Stifte



# Spielvorbereitung

Jeder Spieler bekommt eine **Wertungskarte**, die er offen vor sich ablegt. Außerdem bekommt jeder Spieler ein **Stift** und ein **Papiertaschentuch** (bzw. ein Stückchen davon), mit dem er im Spielverlauf eingetragene **Totenköpfe** von seiner Wertungskarte wieder wegwischen kann.

Die **48 Pyramidenkarten** werden gemischt. Jeder Spieler bekommt **4 Pyramidenkarten** und sucht sich **zwei beliebige** davon aus, die er offen nebeneinander vor sich ablegt. Die beiden übrigen Pyramidenkarten gibt jeder Spieler zurück.



Wertungskarte



Sarah hat vier Pyramidenkarten erhalten und sich zwei davon ausgesucht, mit denen sie spielen möchte.

Nun werden **alle** verbliebenen Pyramidenkarten gemischt und als verdeckter Pyramidenstapel in die Tischmitte gelegt. Die obersten **4 Pyramidenkarten** des Stapels werden aufgedeckt und **als offene Auslage** daneben gelegt.

Die **8 Expeditionskarten** werden ebenfalls gemischt und als **verdeckter Expeditionskartenstapel** neben die offene Auslage gelegt.



Stapel  
Pyramidenkarten



offene Auslage



Stapel  
Expeditionskarten

# Spielablauf

**Übersicht:** Es wird immer **eine** Expeditionskarte aufgedeckt. Diese Karte gilt für alle Spieler – gemäß dieser Karte kreuzt jeder auf einer seiner beiden Pyramidenkarten Felder an. Es werden 7 der insgesamt 8 Expeditionskarten aufgedeckt und damit Felder angekreuzt – eine Karte bleibt übrig und wird **nicht** genutzt. Damit endet die Runde. So werden insgesamt 4 komplette Runden gespielt. Abschließend berechnet jeder Spieler nach der 4. Runde seine Siegpunkte.

Es werden stets nacheinander folgende **4 Aktionen** ausgeführt:

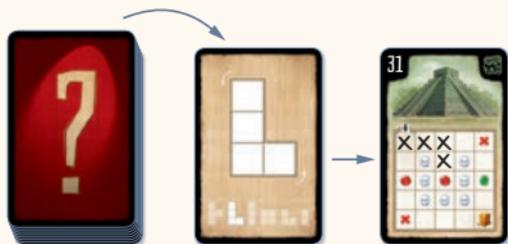
## 1. Expeditionskarte aufdecken:

Ein beliebiger Spieler deckt **die oberste Expeditionskarte vom Stapel** auf und legt sie gut sichtbar offen daneben.

## 2. Felder ankreuzen:

Alle Spieler kreuzen auf **einer** beliebigen ihrer beiden Pyramidenkarten Felder an – gemäß des Musters der aufgedeckten Expeditionskarte. Das Muster darf um 90° (nach rechts oder links) oder um 180° gedreht oder auch gespiegelt werden, muss aber ansonsten komplett unverändert und vollständig beibehalten werden. Es ist nicht erlaubt, weniger Felder anzukreuzen, als das abgebildete Muster zeigt.

**Jedes** Feld darf vom Spieler genau einmal angekreuzt werden, niemals mehrfach. Das erste angekreuzte Muster auf einer Pyramidenkarte muss das Eingangsfeld beinhalten. Jedes weitere Muster muss stets **waagrecht oder senkrecht angrenzend** zu mindestens einem bereits angekreuzten Feld sein und somit eine durchgehende Verbindung zum Eingangsfeld haben.



Linus kreuzt die L-Form auf seiner Pyramidenkarte an (90° gedreht und gespiegelt). Das Eingangsfeld ist im angekreuzten Muster enthalten.

**Beachte, ganz wichtig: Kann oder will** ein Spieler das Muster der aufgedeckten Expeditionskarte nicht nutzen, kreuzt er **stattdessen** genau ein beliebiges Feld auf einer beliebigen seiner beiden Pyramidenkarten an. Es ist **nicht erlaubt**, in einer Runde gar kein Feld anzukreuzen.

**Es gilt grundsätzlich ohne Ausnahme:** Jedes einzeln gesetzte Kreuz muss stets **senkrecht oder waagrecht** an mindestens ein bereits vorhandenes Kreuz angrenzen. Es ist erlaubt, mit einem Einzelkreuz das Eingangsfeld einer noch leeren Pyramidenkarte anzukreuzen. Ebenso kann mit einem Einzelkreuz die goldene Grabkammer erreicht (angekreuzt) werden.

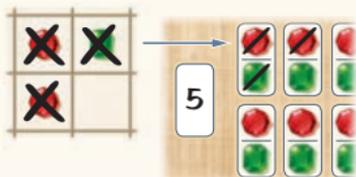
Kreuzt ein Spieler eines der Symbole auf einer Pyramidenkarte an, passiert folgendes:



**Kreuz-Symbol:** Der Spieler muss sofort ein weiteres, zusätzliches Feld an einer beliebigen Stelle auf einer beliebigen seiner beiden Pyramidenkarten ankreuzen (entweder das Eingangsfeld oder angrenzend zu einem bestehenden Kreuz). Ist das erneut ein Kreuz-Symbol, kreuzt er erneut ein zusätzliches beliebiges Feld an, usw.



**Edelsteine:** Pro angekreuztem Edelstein markiert der Spieler einen Edelstein im farbgleichen freien Feld auf seiner Wertungskarte, beginnend im linken Feld der oberen Reihe. Wurden alle 10 Edelsteine einer Farbe angekreuzt, ist das Maximum in dieser Farbe erreicht – weitere angekreuzte Edelsteine dieser Farbe bringen nichts mehr ein und verfallen.



**Fackel:** Der Spieler markiert sofort das entsprechende Fackelfeld **dieser Runde** auf seiner Wertungskarte. **Beachte:** In jeder der insgesamt vier Runden kann **nur eine Fackel** auf der Wertungskarte markiert werden. Das erste Wertungs-Fackelfeld kann nur in der 1. Runde markiert werden, das zweite Wertungs-Fackelfeld nur in der 2. Runde, usw. Es ist erlaubt, dass ein Spieler auf seinen Pyramidenkarten mehrere Fackeln innerhalb einer Runde ankreuzt, aber gewertet wird pro Runde nur eine Fackel.



Tim kreuzt eine Fackel an und markiert das Wertungs-Fackelfeld für die erste Runde. Das nächste Wertungsfeld kann er erst in der zweiten Runde markieren, falls er dann erneut eine Fackel ankreuzt.



**Totenkopf:** Pro angekreuztem Totenkopf markiert der Spieler einen Totenkopf auf seiner Wertungskarte, beginnend im linken Feld der oberen Reihe. Sollten alle 10 Totenkopffelder in beiden Reihen voll sein, ist das Maximum erreicht – weitere Totenköpfe verfallen.



**Zaubersrank:** Der Spieler muss **sofort** zwei markierte Totenkopffelder **auf der Wertungskarte** wegwischen (stets diejenigen mit den meisten Minuspunkten). Hat der Spieler zu diesem Zeitpunkt nur einen oder gar keinen Totenkopf markiert, kann er nur einen bzw. keinen Totenkopf wegwischen.



**Grabkammer:** Mit dem Ankreuzen der goldenen Grabkammer ist die Pyramidenkarte fertiggestellt.

**3. Pyramidenkarte fertig!** Hat ein Spieler in Aktion 2 eine seiner Pyramidenkarten (oder gar beide) fertiggestellt (Grabkammer angekreuzt), sagt er dies jetzt **laut und deutlich** an. Er legt die fertiggestellte Pyramidenkarte ein Stückchen beiseite (offen) neben sich ab – dort bleibt sie bis zum Spielende für alle Spieler sichtbar liegen. Als Ersatz nimmt sich der Spieler eine neue Pyramidenkarte – **entweder** eine der vier offenen Pyramidenkarten der allgemeinen Auslage **oder** die oberste verdeckte Karte des Pyramidenkartenstapels. Sollte der Spieler seine beiden Pyramidenkarten komplett gefüllt haben, nimmt er sich auf diese Weise zwei neue Pyramidenkarten. **Hinweis:** Erst am Ende seiner Aktion füllt der Spieler die offene Auslage wieder auf vier Karten auf, indem er entsprechend viele Karten vom Stapel aufdeckt.



Linus hat die rechte Pyramidenkarte fertiggestellt. Er legt die Pyramidenkarte beiseite und nimmt sich eine neue aus der Tischmitte. Danach füllt er die offene Auslage wieder auf 4 Karten auf.

**Beachte:** Sollten in Aktion 2 mehrere Spieler eine Pyramidenkarte fertiggestellt haben, entscheidet die **Ordnungszahl der Pyramiden** darüber, wer seine Karten zuerst nachfüllt. Der Spieler mit der **niedrigsten Ordnungszahl** füllt seine Karten zuerst nach, dann folgen die anderen Spieler in aufsteigender Ordnungszahlreihenfolge. Im seltenen Fall, dass der Pyramidenkartenstapel aufgebraucht sein sollte, wird ganz normal weitergespielt – die offene Auslage kann dann nicht mehr auf vier Karten aufgefüllt werden und besteht aus weniger Karten.

**4. Pyramidenpunkte eintragen!** Immer, wenn ein Spieler in einer Pyramidenfarbe seine **2., 4. oder 6. Pyramide** fertiggestellt hat, sagt er dies laut und deutlich an, um (falls noch möglich) dafür Pyramidenpunkte zu bekommen.

**Der erste Spieler**, der in einer bestimmten Pyramidenfarbe Punkte bekommt, markiert das **10-Punktfeld** dieser Farbe. Alle anderen Spieler streichen das 10-Punktfeld sofort durch. **Der zweite Spieler**, der in einer bestimmten Pyramidenfarbe Punkte bekommt, markiert das **6-Punktfeld** dieser Farbe. Alle anderen Spieler streichen das 6-Punktfeld sofort durch. **Der dritte Spieler**, der in einer bestimmten Pyramidenfarbe Punkte bekommt, markiert das **3-Punktfeld** dieser Farbe. Alle anderen Spieler streichen das 3-Punktfeld sofort durch (weitere Punkte in dieser Farbe werden dann nicht mehr vergeben).

Linus hat gerade seine zweite grüne und Tim seine zweite lila Pyramidenkarte fertiggestellt. Linus markiert das grüne 10-Punktfeld. Alle anderen streichen das grüne 10er-Feld durch. Tim markiert das lila 10-Punktfeld. Alle anderen streichen das lila 10er-Feld durch.

**Beachte:** Sollten in Aktion 4 mehrere Spieler in der gleichen Farbe ihre 2., 4. oder 6. Pyramide fertiggestellt haben, dann entscheidet die **Ordnungszahl der Pyramiden** darüber, wer zuerst Punkte bekommt. Der Spieler mit der **niedrigsten Ordnungszahl** beginnt, dann folgen die anderen Spieler in aufsteigender Ordnungszahlreihenfolge.

Sarah hat gerade ihre zweite lila Pyramidenkarte fertiggestellt, Tim seine vierte lila Pyramidenkarte. Sarahs Ordnungszahl ist die 33, Tims die 15. Tim bekommt die noch vorhandenen 6 Punkte in Lila, Sarah die verbleibenden 3 Punkte. Weitere Punkte in Lila können nachfolgend von keinem Spieler mehr erzielt werden.

## Ende einer Runde

In der beschriebenen Weise werden **7 der insgesamt 8 Expeditionskarten** aufgedeckt und von allen Spielern zum Ankreuzen genutzt – damit endet die Runde. Es wird also **eine Expeditionskarte nicht** aufgedeckt und **nicht** verwendet. Anschließend werden alle acht Expeditionskarten gemischt und wieder als verdeckter Zugstapel hingelegt. Nun wird in der beschriebenen Weise die nächste Runde gespielt.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet nach vier Runden. Noch nicht fertiggestellte Pyramidenkarten bringen keine Siegpunkte und werden beiseite gelegt. Jeder Spieler addiert nun die erzielten Siegpunkte auf seiner Wertungskarte wie folgt:

- Jedes markierte Wertungs-Fackelfeld zählt fünf Punkte.
- Alle eingetragenen Pyramidenpunkte (10, 6, 3) werden addiert.
- Jedes Edelsteinpaar (1 roter + 1 grüner Edelstein) bringt 5 Punkte. Einzelne Edelsteine zählen je 1 Punkt.
- Die Totenköpfe bringen Minuspunkte. **Beachte:** Nur die höchste markierte Minuspunktzahl wird gewertet.
- Jede fertiggestellte Pyramidenkarte (Grabkammer angekreuzt) bringt 10 Siegpunkte.

Der Spieler mit der höchsten Summe an Siegpunkten ist Sieger. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt hiervon derjenige Spieler, der die Pyramidenkarte mit der niedrigsten Ordnungszahl vorweisen kann.



Linus hat 7 Pyramidenkarten fertiggestellt. Das bringt 70 Punkte. In der 1. und in der 4. Runde hat er jeweils eine Fackel angekreuzt und gewertet. Das bringt 10 Punkte. Für seine zwei orangen und seine vier grünen Pyramidenkarten hat er insgesamt 19 Pyramidenpunkte erhalten. Die drei Edelsteinpaare sowie die drei einzelnen roten Edelsteine bringen 18 Punkte (5+5+5+3). Der höchste angekreuzte Totenkopfwert zählt 6 Minuspunkte. Insgesamt hat Linus somit 111 Punkte erzielt.