

Pyradice - KSR	
Aufbau: 1) Legt die zufällig gewürfelten Würfel in 3 Schichten auf den Bauplatz (richtige Plan-Seite). 1 - 2 übrige Würfel kommen in die Schachtel, je nach Spielerzahl (zu zweit bzw. 3 - 4). 2) Jeder Spieler nimmt 1 Tableau und 1 Spielhilfe und 1 Satz 5 verschiedene blaue und 7 verschiedene orangefarbene Plättchen. 3) Eine Person entscheidet für ALLE, welches blaue Plättchen in welcher Reihe LINKS von den Pyramiden liegt. Danach wird diese Prozedur mit den orangefarbenen Plättchen für die RECHTE Seite durchgeführt. Achtet auf die eingedruckten Werte in den Vertiefungen. 2 Plättchen bleiben übrig. 4) Jeder Spieler befüllt sein Tableau genau identisch wie der vorgebende Spieler. 5) Nehmt 4 zufällige ZIEL-Karten oder wählt welche aus und bestückt sie mit den Scheiben. 6) Würfelt (hoch) aus, wer beginnt.	
Ihr spielt im Uhrzeigersinn.	
Wer am Zug ist, führt 3 Schritte in Folge durch: 1) NIMM 1 WÜRFEL VOM STEINBRUCH: Du kannst nur 1 Würfel nehmen, der mind. 3 freie Seiten hat. Er kann also nur entnommen werden, wenn kein anderer Würfel auf ihm liegt. 2) LEGE DEN WÜRFEL IN DEINE PYRAMIDE: Lege den genommenen Würfel - ohne seinen Wert zu ändern - auf ein Feld in deiner Pyramide. Das kann irgendein freies Feld in unterster Ebene sein ODER jedes freie Feld, wenn darunter mind. 2 Würfel liegen. 3) NUTZE optional EINEN EFFEKT (wenn möglich): Das blaue Effekt-Plättchen der Reihe, in die du gerade deinen Würfel gelegt hast, darf nun genutzt werden. Du darfst dadurch 1 bestimmten / beliebigen Würfel in deiner Pyramide nutzen, außer den neu platzierten. Nutze den Effekt sofort oder gar nicht. Nur 1 Effekt je Zug ist möglich.	
Der nächste Spieler ist an der Reihe.	
Spielende und Wertung: Sind alle Pyramiden komplett gebaut, wird gewertet. 1) Jedes der 5 orangefarbenen ZIEL-Plättchen bringt 5 Punkte, wenn erfüllt. 2) Jede der 4 ZIEL-Karten kann entsprechend ihrer Farbscheibe + Bedingungen erfüllt werden. Jeder Spieler kann jede Ziel-Karte für sich werten. Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielte. Patt: Der Beteiligte mit mehr erfüllten Ziel-Plättchen ist besser. Andernfalls = geteilter Sieg.	
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.07.26	

Pyradice - KSR	
Aufbau: 1) Legt die zufällig gewürfelten Würfel in 3 Schichten auf den Bauplatz (richtige Plan-Seite). 1 - 2 übrige Würfel kommen in die Schachtel, je nach Spielerzahl (zu zweit bzw. 3 - 4). 2) Jeder Spieler nimmt 1 Tableau und 1 Spielhilfe und 1 Satz 5 verschiedene blaue und 7 verschiedene orangefarbene Plättchen. 3) Eine Person entscheidet für ALLE, welches blaue Plättchen in welcher Reihe LINKS von den Pyramiden liegt. Danach wird diese Prozedur mit den orangefarbenen Plättchen für die RECHTE Seite durchgeführt. Achtet auf die eingedruckten Werte in den Vertiefungen. 2 Plättchen bleiben übrig. 4) Jeder Spieler befüllt sein Tableau genau identisch wie der vorgebende Spieler. 5) Nehmt 4 zufällige ZIEL-Karten oder wählt welche aus und bestückt sie mit den Scheiben. 6) Würfelt (hoch) aus, wer beginnt.	
Ihr spielt im Uhrzeigersinn.	
Wer am Zug ist, führt 3 Schritte in Folge durch: 1) NIMM 1 WÜRFEL VOM STEINBRUCH: Du kannst nur 1 Würfel nehmen, der mind. 3 freie Seiten hat. Er kann also nur entnommen werden, wenn kein anderer Würfel auf ihm liegt. 2) LEGE DEN WÜRFEL IN DEINE PYRAMIDE: Lege den genommenen Würfel - ohne seinen Wert zu ändern - auf ein Feld in deiner Pyramide. Das kann irgendein freies Feld in unterster Ebene sein ODER jedes freie Feld, wenn darunter mind. 2 Würfel liegen. 3) NUTZE optional EINEN EFFEKT (wenn möglich): Das blaue Effekt-Plättchen der Reihe, in die du gerade deinen Würfel gelegt hast, darf nun genutzt werden. Du darfst dadurch 1 bestimmten / beliebigen Würfel in deiner Pyramide nutzen, außer den neu platzierten. Nutze den Effekt sofort oder gar nicht. Nur 1 Effekt je Zug ist möglich.	
Der nächste Spieler ist an der Reihe.	
Spielende und Wertung: Sind alle Pyramiden komplett gebaut, wird gewertet. 1) Jedes der 5 orangefarbenen ZIEL-Plättchen bringt 5 Punkte, wenn erfüllt. 2) Jede der 4 ZIEL-Karten kann entsprechend ihrer Farbscheibe + Bedingungen erfüllt werden. Jeder Spieler kann jede Ziel-Karte für sich werten. Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielte. Patt: Der Beteiligte mit mehr erfüllten Ziel-Plättchen ist besser. Andernfalls = geteilter Sieg.	
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.07.26	