

Pyramido: Forgotten Treasures (Verschollene Schätze) - KSR

Jede der 5 Edelstein-Sorten ist 9-mal im Beutel, Mythische Edelsteine 18-mal.
Ihr spielt 4 Durchgänge im U-Sinn, um die 4 Stufen eurer Pyramiden zu bauen.
Bildet eine Reihe mit 5 Stapeln zu je 18 Dominos, deckt die obersten Dominos vom Stapel 1, 3 und 5 auf.
Jeder Domino hat auf der Vorderseite 2 farblich voll ausgefüllte Blöcke.
Unterhalb jedes Stapel legt ihr zufällige 3 Edelsteine aus dem Beutel aus.

Ablauf eines Zuges:

1) WÄHLE 1 OFFENEN DOMINO aus der Auslage.


NIMM 1 Edelstein aus dem unterhalb des Dominos befindlichen Vorrat.
Sollte der Domino-Stapel leer werden, dann nimm die untere Hälfte (abger.) eines beliebigen Stapels und platziere ihn als Ersatzstapel.

2) EDELSTEIN-BEREICH AUFFÜLLEN?

Ist der Edelstein-Bereich unter dem gewählten Domino nun leer, dann fülle ihn auf 3 zufällig gezogenen Edelsteine aus dem Beutel auf.
Ist auch der Beutel leer, dann werden alle abgelegten Edelsteine in den Beutel geworfen und daraus nachgefüllt.

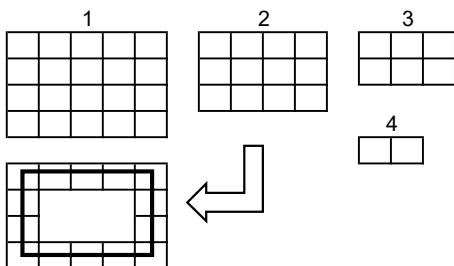
3) 1 verdeckten DOMINO AUFDECKEN:

WÄHLE 1 der 3 VERDECKTEN DOMINOS im Erkundungs-Bereich (Auslage).
Er zeigt die Anzahl der je Block vorkommenden Edelstein-Symbole.
DECKE den DOMINO auf und finde nun 2 volle Farblöcke vor.

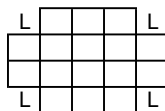
 1 Domino besteht aus 2 Blöcken in je 1 anderen Farbe.

4) PLATZIERE den GEWÄHLTEN DOMINO:

Deine Pyramide hat am Ende 4 Stufen:



Achte darauf, nicht unnötig Lücken zu haben (L).



Beispiel Stufe 1

Stufe 1: Jeder Domino muss an einen anderen angrenzen.
Stufen 2 - 4: Angrenzen ist nicht mehr Pflicht.

⇒ **PASSEN:** Hast du keinen Platz mehr in der aktuellen Stufe, **PASST** du.
Diese Stufe ist für dich **VOLLENDET** (auch ggf. mit Lücken).
In nächster Stufe können Lücken aber überbaut werden.

Ende des Zuges:

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 13.01.25

Aktuelle STUFE WURDE von allen VOLLENDET:



◆ EDELSTEINE auf PYRAMIDEN PLATZIEREN:

Sind alle Spieler mit der aktuellen Stufe fertig, dürfen sie 0 - x Edelsteine ihres Vorrats auf ihren Pyramiden platzieren, um ...
Bereiche zu **AKTIVIEREN**
und damit **PUNKTE** zu **VERDIENEN**.

BEREICHS-REGELN:

... Jede Gruppe aus verbundenen Blöcken selber Farbe = Bereich.
... Es können von der selben Farbe mehrere Bereiche existieren.
... Man darf Bereiche auf beliebigen Stufen seiner Pyramide aktivieren.
So können sich Bereiche über mehrere Stufen erstrecken, wenn sie farblich eine Einheit bilden.
... Bis zu 5 Edelsteine dürfen für weitere Stufen behalten werden.
Überzählige Edelsteine sind abzuwerfen.

AKTIVIEREN eines BEREICHS:

SETZE **1 farbigen Edelstein** in selner Farbe in diesen Bereich.
JOKER: Je 2 Mythische Edelsteine sind 1 JOKER für 1 farbigen Edelstein.

Bringst du genau 3 Edelsteine dort ein, **VERDOPPELN** sich die Punkte.



Du kannst aber Kombinationen mit Mythischen Edelsteinen (s.u.) bilden.
z.B.: 0 rote Edelsteine + 6 Mythische Edelsteine } ergeben
1 roter Edelstein + 4 Mythische Edelsteine } 3 farbige
2 rote Edelsteine + 2 Mythische Edelsteine } Edelsteine

PUNKTE:

- ⇒ 1 Punkt je Edelstein-Symbol im Bereich, wenn mit 1 Edelstein aktiviert
- ⇒ 2 Punkte je Edelstein-Symbol im Bereich, wenn dort 3 farbige Edelsteine bzw. Kombinationen mit Mythischen Edelsteinen liegen.
- ⇒ 1 Punkt je Mythischem Edelstein im eigenen Vorrat

NEUE STUFE BEGINNEN:

- ⇒ Wer in der aktuell gewerteten Stufe die wenigsten Punkte erreicht hat, beginnt den neuen Durchgang, der wieder im Uhrzeigersinn verläuft.
Patt: Es beginnt, wer in der bisherigen Reihenfolge als nächster dran wäre.

SPIELENDE:

- ⇒ Nach Fertigstellung der Stufe 4 gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.
*Patt: Der Beteiligte mit mehr Edelsteinen im eigenen Vorrat ist besser.
Bei weiterem Patt ist der Beteiligte besser, der die meisten Punkte in einer einzelnen der 4 Stufen erzielte. Ansonsten: geteilter Sieg*