

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 verdeckten 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 Durchgangs:

Ablauf eines Zuges in 4 Schritten:

1) WÄHLE 1 OFFENEN DOMINO aus dem Erkundungs-Bereich:

NIMM den gewählten DOMINO und lege ihn zunächst zur Seite.
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.

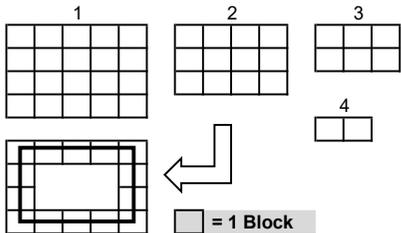
3) 1 verdeckten DOMINO AUFDECKEN:

WÄHLE 1 der nun 3 VERDECKTEN DOMINOS im Erkund.-Bereich (Auslage).
Durch Entnahme in Schritt 1 kam so ein 3. verdeckter Domino nach oben.
Er zeigt die Anzahl der je Block vorkommenden Edelstein-Symbole.
DECKE den VERDECKTEN DOMINO auf, der nun 2 volle Farbblöcke zeigt.

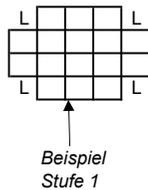
 1 Domino besteht aus 2 Blöcken in je 1 anderen Farbe.

4) PLATZIERE den bereits in Schritt 1 GEWÄHLTEN DOMINO nun:

Deine Pyramide hat am Ende 4 Stufen:



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



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: Der nächste Spieler ist nun am Zug.

Durchgangs-Ende: Haben alle Spieler gepasst, endet der Durchgang. Nun werden Edelsteine auf den Pyramiden platziert. *Siehe dazu weitere Erklärungen hier oben rechts.*

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 ...

⇒ beliebig viele Bereiche ihrer Pyramide 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 den nächsten Durchgang behalten werden. Überzählige Edelsteine sind zu den abgeworfenen zu legen.

Wie funktioniert das AKTIVIEREN eines BEREICHS?

- a. Zur Erinnerung: Ein Bereich ist eine Gruppe aus Blöcken selber Farbe.
- b. **JOKER:** Je 2 Mythische Edelsteine sind 1 **JOKER** für 1 farbigen Edelstein.
- c. **ENTWEDER** setze **1 farbigen Edelstein** in selner Farbe in diesen Bereich. **ODER** setze dort **genau 3 Edelsteine** ein = **VERDOPPLER** der 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 + Ggf. Startspieler-Wechsel:

- ⇒ Die zuvor eingesetzten Edelsteine werden abgeräumt und beiseite gelegt.
- ⇒ Jeder Spieler kann nur bis zu 5 Edelsteine behalten.
- ⇒ Wer in der **aktuell gewerteten Stufe die wenigsten** Punkte erreicht hat, beginnt den neuen Durchgang, der wieder im Uhrzeigersinn verläuft.
Patt: Es beginnt, wer von den Beteiligten in der bisherigen Reihenfolge als nächster dran wäre.

SPIELLENDE:

- ⇒ 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 gilt: geteilter Sieg

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 20.07.25