

**Aufbau:**

- 1) Legt die Würfel in den Beutel.
- 2) Bildet in der Tischmitte eine Reihe aus so vielen Markt-Plättchen wie Spieler dabei sind.
- 3) Jeder Spieler nimmt ein Set an Karten seiner Farbe, die die Markt-Plättchen repräsentieren.  
Sind also die Markt-Plättchen in den Farben gelb, rot und grün im Spiel, müssen die Spieler auch je 1-mal eine Karte jeder Farbe haben.
- 4) Verteilt zufällig an jeden Spieler 1 Reihenfolge-Plättchen (1, 2, 3, 4).
- 5) Zieht 3 Bonus-Karten per Zufall und legt sie offen aus. In 1. Partie empfehlen sich die Karten mit grünem Dreieck.

**Der Ablauf:**

Es werden 10 Runden in je 2 Schritten je Zug gespielt.

**1) 3 Würfel für jedes Markt-Plättchen:**

- Aus dem Beutel werden je 3 zufällig gezogene Würfel auf jedem Markt-Plättchen platziert.  
Dann wählen alle Spieler gleichzeitig 1 ihrer Handkarten für das Markt-Plättchen, das sie abräumen möchten.  
Die Karte legen sie verdeckt vor sich ab. Sind alle soweit, wird aufgedeckt.
- Hat jeder Spieler eine andere Markt-Karte gewählt, kann jeder entsprechende Würfel abräumen.  
Wer sich nicht in einem Patt mit Mitspieler(n) befindet, kann also sofort seine Würfel nehmen.
- Gibt es aber ein **PATT** für das selbe Markt-Plättchen, ist die niedrigste beteiligte Reihenfolge-Nr. im Vorteil und erlaubt die Entnahme der Würfel des umkämpften Markt-Plättchens.

➡ Nicht zum Zuschlag gekommene Spieler wählen gemäß ihrer Reihenfolge-Nr. (1 ... 4) je 1 verbliebenes Markt-Plättchen. Die Spieler im Patt tauschen **ANSCHLIESSEND** ihre Reihenfolge-Plättchen:

Sind 3 Spieler im Patt, tauscht der beteiligte Spieler mit niedrigster Reihenfolge-Nr. sein Plättchen mit dem beteiligten Spieler mit höchster Reihenfolge-Nummer.

Sind 4 Spieler im Patt, tauscht der beteiligte Spieler mit Reihenfolge-Nr. 1 mit dem beteiligten Spieler mit Reihenfolge-Nr. 4. Der beteiligte Spieler mit Reihenfolge-Nr. 2 tauscht mit dem beteiligten Spieler mit der Reihenfolge-Nr. 3.

**2) Genommene Würfel in eigener Pyramide einbauen:**

Deine Pyramide hat 4 Ebenen zu 16, 9, 4 und 1 Würfel (30 Würfel = 10 Runden).

Ggf. fehlen durch erfolgten Abwurf einige Würfel.

- a) Jeder zugefügte Würfel muss einen bereits platzierten Würfel berühren, außer der 1. Würfel dort.
- b) Du kannst schon auf höherer Ebene bauen, wenn der neue Würfel 4 Würfel in der Ebene unter sich berührt.
- c) Ab Ebene 2 darfst du einen neuen Würfel nur auf oder neben einen Würfel gleicher Farbe platzieren.  
Kannst du nicht regelkonform platzieren, musst du den Würfel abwerfen (in die Schachtel zurück).

**Spielende nach 10 Runden:****Jeder Spieler wertet für sich.**

- ➡ Für JEDE Farbe wird die größte SICHTBARE Gruppe in der Pyramide ermittelt (auch über mehrere Ebenen) und deren Würfel gezählt (auch anteilige Würfel, also teilweise sichtbare). Man schaut von oben darauf.

|                |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |
|----------------|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|
| Anzahl Würfel: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 |
| Punkte:        | 1 | 2 | 4 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 | 25 | 30 | 36 |

- ➡ Addiert Punkte für erfüllte BONUS-Karten dazu. Bei Patt erhält jeder Beteiligte die vollen Punkte.

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Partie. *Patt: Der Sieg ist geteilt.*

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 17.11.25