

Pyramido

Ein Spiel für Aufsteiger von Dr. Reiner Knizia

Spielerzahl: 2, ab 10 Jahren
Spieldauer : ca. 15 Minuten

1. Spielgedanke

Jeder Spieler versucht, von der Pyramidenbasis ausgehend, an der Pyramide hochzusteigen und als erster zwei seiner Spielsteine auf der Zielebene zu plazieren.

2. Spielzubehör

Spielplan in Pyramidenform mit 30 Feldern
26 Spielsteine (Glasmurmeln), je 13 in zwei Farben
2 Ersatzspielsteine
Spielanleitung

3. Spielvorbereitungen

Die beiden Spieler sitzen am besten nebeneinander und legen das Spielbrett vor sich. Jeder bekommt 13 Spielsteine einer Farbe. Es wird ausgelost, wer beginnt.

4. Spielverlauf

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Wer am Zug ist, hat drei Möglichkeiten:

- Einsetzen eines Steines an der Basis (Reihe mit 8 Feldern)
- Aufsteigen in die nächsthöhere Ebene
- Fallen in die nächsttiefere Ebene

Das Einsetzen

Solange an der Basis mindestens ein Feld frei ist, kann der Spieler, der am Zug ist, einen seiner Spielsteine auf einem beliebigen freien Feld der Basisebene einsetzen. Sein Zug ist damit beendet.

Das Aufsteigen

Anstelle des Einsetzens kann der Spieler versuchen, mit einem seiner Steine in die nächsthöhere Ebene der Pyramide aufzusteigen. Die möglichen Zugrichtungen verlaufen jeweils schräg nach oben. Ab Ebene 2 (Reihe mit 7 Feldern) kann jedes Feld von genau 2 Feldern der nächsttieferen Ebene erreicht werden. Diese beiden Felder heißen Aufstiegsfelder. Ein Aufstieg von einem dieser Felder ist nur dann möglich, wenn auch das zweite Aufstiegsfeld von einem eigenen oder gegnerischen Stein besetzt ist, sodaß der aufsteigende Stein nach dem Aufstieg von unten gestützt wird.

Das Fallen

Während des gesamten Spiels müssen alle aufgestiegenen Spielsteine von mindestens einem Stein der nächsttieferen Ebene gestützt bleiben. Wird einem Stein die Stütze entzogen, indem der stützende Stein selbst zieht, so muß der dann freihängende Stein wieder fallen. Besitzt ein Spieler, wenn er an die Reihe kommt, einen oder mehrere freihängende Steine, so muß er mit einem dieser Steine fallen und darf weder einsetzen noch aufsteigen. Das Fallen erfolgt immer nur bis zur nächsttieferen Ebene, wobei der Spieler entscheiden darf, auf welches der beiden möglichen Felder er zurückgeht. Sollte der gefallene Stein auch dann noch ungestützt sein, so muß er in den folgenden Spielzügen weiter absteigen, bis er schließlich wieder gestützt wird. Erst dann darf der Spieler wieder einsetzen oder aufsteigen.

Achtung! Das Fallen eines gestützten Steines ist nicht erlaubt!

5. Spielende

Das Spiel endet

- wenn ein Spieler an die Reihe kommt und nicht mehr ziehen kann. Dieser Spieler hat verloren;
- wenn es einem Spieler gelingt, mit zwei seiner Steine in die Zielebene aufzusteigen, ohne daß der Gegenspieler einen dieser Steine im darauffolgenden Zug wieder zum Fallen zwingen kann. Dieser Spieler gewinnt.