

FLAMING PYRAMIDS

Ein Spiel für 2-6 Spieler ab 8 Jahren
Spieldauer: 20 Minuten

Die ganze Nachbarschaft ist zusammengekommen, um gemeinsam eine Pyramide aus Stroh, Holz und Stein zu bauen. Das willst du dir natürlich nicht entgehen lassen und machst freudig mit – doch schon bald bemerkst du Einstürze, Feuer und sogar Explosionen. Sieht so aus, als gäbe es mehr gegenseitige Konkurrenz als erwartet...

Ziel des Spiels

Sei der erste, der all seine Plättchen los wird.

Spielmaterial

Es gibt 40 reguläre Plättchen, welche die Materialien Stroh, Holz oder Stein zeigen. Jedes Plättchen hat eine Farbe und ein Gewicht (Zahl auf dem Plättchen). Die Kombination aus beiden ist für jedes Plättchen einzigartig.



Außerdem gibt es fünf Sonder-Plättchen: zwei Kohlefeuer, zwei Gasbrenner und ein Mühlstein.

Spielvorbereitung

Drehe alle Plättchen so, dass die Vorderseite nach unten zeigt und mische sie. Verteile sie dann gleichmäßig unter den Spielern. Jeder Spieler formt aus seinen Plättchen seinen persönlichen Nachziehstapel. Von diesem Stapel zieht man nun 5 Plättchen, welche die Handkarte bilden.

Es kann passieren, dass das Aufteilen der Plättchen nicht ganz aufgeht. In einer Runde mit sechs Spielern erhält zum Beispiel jeder Spieler sieben Plättchen. $6 \cdot 7 = 42$, d.h. es bleiben 3 Plättchen übrig. Diese Plättchen werden nebeneinander auf den Tisch gelegt und bilden die Startbasis der Pyramide. Sollte eins dieser Startplättchen ein Kohlefeuer oder Gasbrenner sein, so wird es aus dem Spiel genommen.

Der jüngste Spieler beginnt.



Spielablauf

Der aktive Spieler wählt aus seiner Handkarte das Plättchen aus, das er spielen möchte. Jede Runde spielt man genau ein Plättchen. Sollte das Plättchen nicht passen (also nicht den Bauvorschriften entsprechen), so wird es trotzdem gelegt – und erzeugt mehr oder weniger großes Chaos (die genauen Regeln hierfür sind weiter hinten erklärt). Danach zieht man Plättchen vom eigenen Nachziehstapel nach, so dass man wieder fünf Plättchen in der Hand hält (es sei denn, der Nachziehstapel ist leer). Nun wird der linke Nachbar des aktiven Spielers zum neuen aktiven Spieler. Das geht solange, bis ein Spieler keine Plättchen mehr hat. Er/Sie gewinnt das Spiel.

Bauvorschriften – wo darf ich legen?

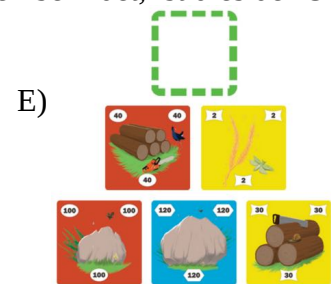
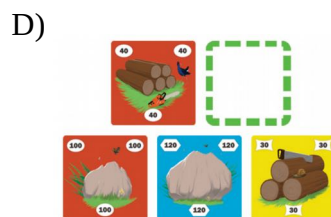
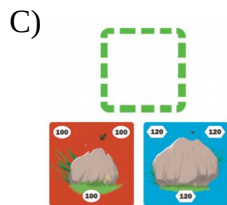
Grundsätzlich werden die Plättchen so gelegt, dass sich eine Pyramidenform ergibt. Alle Spieler bauen dabei gemeinsam an einer einzigen Pyramide – spielen dabei aber gegeneinander. Jeder versucht der erste zu sein, der all seine Plättchen los wird.

In den folgenden Beispielen steht das grün gestrichelte Quadrat für den Platz auf den der aktive Spieler sein Plättchen legen darf.

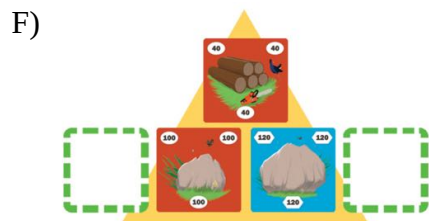
Ist der Tisch noch leer (A), oder befindet sich nur ein Plättchen auf den Tisch (B), dann darfst du jedes beliebige Plättchen spielen.



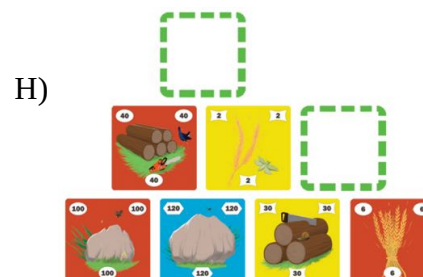
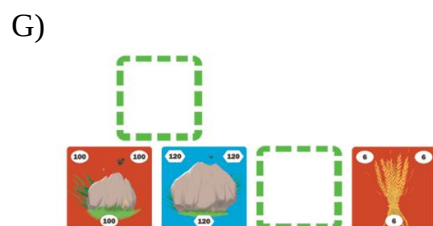
Sobald zwei Plättchen nebeneinander liegen auf denen sich kein Plättchen befindet, ist dies der Ort, wo das nächste Plättchen platziert werden muss (C, D und E).



Wenn eine Pyramidenform vollständig ist, wird die Pyramide auf einer der beiden Seiten erweitert. Der aktive Spieler kann die Seite frei wählen (F).

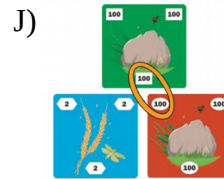
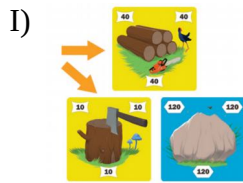


Nach Einstürzen, Feuer oder Explosionen kann es vorkommen, dass mehrere Orte zur Verfügung stehen, an denen gelegt werden kann. Diese befinden sich am Boden zwischen zwei Plättchen (G) oder auf zwei Plättchen (H).

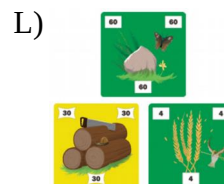
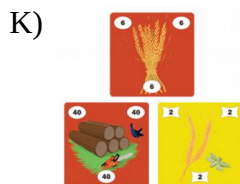


Bauvorschriften – was darf ich legen?

Wird ein Plättchen auf zwei andere gelegt, so muss es mit einem der darunter liegenden Plättchen in Farbe (I) oder Gewicht (J) übereinstimmen, sonst stürzt es ein.



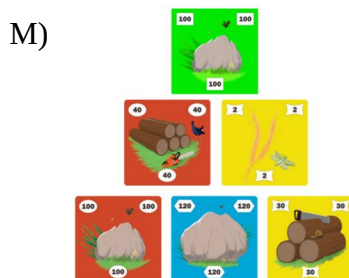
Außerdem darf das Gewicht eines Plättchens maximal so hoch sein, wie das Gewicht der beiden darunter liegenden Plättchen zusammen (K), sonst stürzt es ein (L). Plättchen auf der untersten Ebene dürfen jede Farbe und jedes Gewicht haben. Sie können nicht einstürzen.



Achtung:
Beispiel L löst einen
Einsturz aus!

Einstürze

Grundsätzlich ist es möglich (und manchmal sogar unvermeidlich), Plättchen zu legen, die den Bauvorschriften nicht entsprechen, also weder in Farbe noch in Gewicht mit einem darunter liegenden Plättchen übereinstimmen – oder einfach zu schwer sind. In diesem Fall findet ein Einsturz statt.



N1)



N2)



In Beispiel M hat der aktive Spieler die grüne 100 gelegt, die weder in Farbe noch Gewicht passt und außerdem viel zu schwer ist. Es passiert also ein Einsturz.

Im Falle eines Einsturzes werden die beiden Plättchen, die sich direkt unter dem illegal platzierten Plättchen befinden, aus der Pyramide entfernt und unter den Nachziehstapel des Spielers gelegt, der den Einsturz verursacht hat. Das illegal platzierte Plättchen fällt nun ein Feld weit nach unten und rutscht leicht nach links (N1) oder leicht nach rechts (N2). Der aktive Spieler wählt die Richtung frei aus.

An dieser Stelle kann der Einsturz beendet sein, falls alle in der Pyramide verbliebenen Plättchen den Bauvorschriften entsprechen (N1). Prüfe dies für jede Reihe (von oben nach unten), und in jeder Reihe von links nach rechts. Plättchen die nicht den Bauvorschriften entsprechen, lösen weitere Einstürze aus (N2: die grüne 100 bricht nochmals ein).

In den Beispielen N1 und N2 kann man sehen, dass die Richtung in die ein Plättchen nach einem Einsturz rutscht, einen großen Unterschied machen kann. Die Richtungsentscheidung ist daher von hoher strategischer Bedeutung.

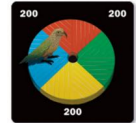
Auf den letzten Seiten findest du ein ausführliches Einsturz-Beispiel.

Einführungs-Spiel

Wenn du magst, kannst du an dieser Stelle erst einmal stoppen und eine erste Einführungsrunde spielen. Entferne dafür die fünf Sonder-Plättchen (Feuer und Mühlstein) aus dem Deck und spiele mit den Regeln, die du bisher kennst. Sobald du mit dem Einführungs-Spiel vertraut bist, füge die restlichen Regeln hinzu und genieße *Flaming Pyramids* in seinem vollen Umfang.

Der Mühlstein

Der Mühlstein ist ein besonders schweres Plättchen (Gewicht: 200), hat dafür aber jede Farbe – kann also quasi als Farbjoker verwendet werden. Er ist aus Stein und brennt nicht.

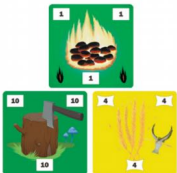


Strohbrand

Die beiden Kohlefeuer-Plättchen haben ein Gewicht von 1 und können einen Strohbrand auslösen. Dies geschieht, sobald ein Kohlefeuer stabil liegt (also keinen Einsturz auslöst) und ein Strohplättchen berührt (oben, unten oder an der Seite). Das entsprechende Strohplättchen wird nun als brennend betrachtet. Der Brand kann sich direkt noch weiter ausbreiten, da jedes brennende Strohplättchen, andere Strohteile die es berührt ebenfalls in Brand steckt. Auf diese Weise kann es passieren, dass (fast) die ganze Pyramide brennt.

Alle brennenden Stroh-Plättchen werden aus der Pyramide entfernt und unter den Nachziehstapel des Spielers gelegt, der den Brand ausgelöst hat. Das muss *nicht* der Spieler sein, der das Kohlefeuer-Plättchen gelegt hat. Solange das Kohlefeuer kein Stroh-Plättchen berührt, löst es keinen Brand aus sondern lauert auf seine Chance selbiges zu tun.

Hat ein Kohlefeuer einen Brand ausgelöst, wird es aus der Pyramide entfernt und aus dem Spiel genommen. Es kommt erst bei Start einer neuen Spielrunde vor dem Mischen wieder ins Spiel.



Im Beispiel links löst das grüne Kohlefeuer direkt beim Legen einen Brand aus: es steckt die gelbe 4 in Brand. Die gelbe 4 geht unter den Stapel des aktiven Spielers. Das grüne Kohlefeuer wird aus dem Spiel genommen.

Holzbrand

Die beiden Gasbrenner-Plättchen haben ein Gewicht von 7 und können einen Holzbrand auslösen. Ein Holzbrand funktioniert genau wie ein Strohbrand, nur das nicht nur Stroh-, sondern auch alle Holzplättchen in Brand geraten und ihrerseits andere Stroh- oder Holzplättchen in Brand stecken können.

Im Beispiel rechts wurde vom aktiven Spieler der blaue Gasbrenner gelegt. Er steckt direkt die rote 20, die rote 40 und die blaue 20 in Brand, welche wiederum die grüne 6 entzündet. Das Holzfeuer und die rote 120 schützen die gelbe 30 vor dem Holzbrand.



Die vier brennenden Teile gehen unter den Stapel des aktiven Spielers. Der blaue Gasbrenner wird aus dem Spiel genommen.

Übrig bleibt eine deutlich kleinere Pyramide.



Bei allen vier Feuer-Plättchen zeigt das Symbol rechts bzw. links unten an, welches Material (Stroh oder Holz&Stroh) von ihnen in Brand gesetzt wird.

Explosionen

Wenn zwei Feuer-Plättchen (die zwei Kohlefeuer bzw. die zwei Gasbrenner) sich berühren, wird eine Explosion ausgelöst. Jedes Teil (egal ob Stroh, Holz oder Stein), das von einem der beiden Feuer-Plättchen *direkt* berührt wird, wird von der Explosion zerstört – also aus der Pyramide entfernt und unter den Nachziehstapel des aktiven Spielers gelegt. Die beiden Feuer-Plättchen, welche die Explosion ausgelöst haben, werden aus dem Spiel entfernt.

Im Beispiel rechts berühren sich das gelbe Kohlefeuer und der blaue Gasbrenner, und lösen dadurch eine Explosion aus. Die drei Teile, die sie direkt berühren werden aus der Pyramide entfernt (einschließlich des Mühlsteins) und unter den Nachziehstapel des aktiven Spielers gelegt. Das Kohlefeuer und der Gasbrenner werden aus dem Spiel genommen.



Wichtig: die Prüf-Reihenfolge

Nach dem Legen eines Plättchens sowie nach jedem Einsturz oder Brand muss die Pyramide in folgender Reihenfolge auf mögliches weiteres Chaos geprüft werden:

1. Einsturz
2. Explosion
3. Holzfeuer
4. Strohfeuer

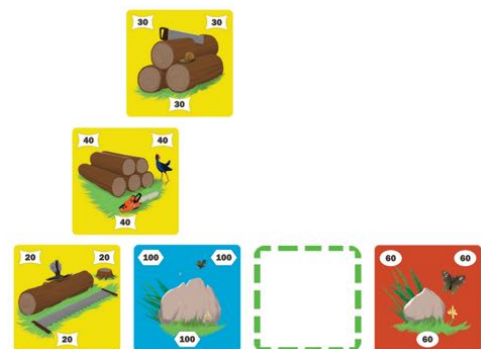
Oftmals folgen einem Brand noch Einstürze. Plättchen, die aus der Pyramide entfernt werden, gehen alle unter den Nachziehstapel des aktiven Spielers.

Feuer-Plättchen, die aus der Pyramide entfernt werden weil sie Opfer eines Einsturzes wurden, werden nicht aus dem Spiel entfernt, sondern gehen unter den Nachziehstapel des aktiven Spielers.

Nach einem Einsturz oder Brand ist es möglich, dass ein Plättchen auf nur einem einzigen anderen Plättchen sitzt. Dies ist erlaubt, solange das obere Plättchen in Farbe oder Gewicht mit dem unteren Plättchen übereinstimmt und das obere Plättchen nicht schwerer als das untere ist.

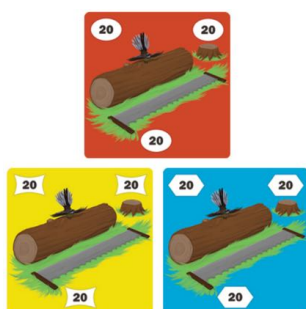
Dies kann nur nach einem Einsturz oder Brand entstehen, niemals von einem Spieler aktiv so gebaut werden.

Das Bild rechts zeigt ein Beispiel für eine solche Situation. Der Platz für das nächste Plättchen ist zwischen der blauen 100 und der roten 60.



Optional: der Fluch

Der Fluch ist eine optionale Regel. Wir empfehlen sie für Strategen, die dem Spiel etwas mehr Angriffsmöglichkeiten geben wollen.



Sollten drei Plättchen mit dem selben Gewicht eine Mini-Pyramide bilden (wie links abgebildet), so werden diese aus dem Spiel genommen und unter den Nachziehstapel des Spielers **rechts vom aktiven Spieler** gelegt. Alle Konsequenzen (Einstürze oder Brände) trägt dieser Spieler, d.h. Plättchen die aus der Pyramide entfernt werden gehen unter den Nachziehstapel des Spielers rechts vom aktiven Spieler.

Der Fluch wird als letztes geprüft (als fünfte Chaos-Variante, nach Einsturz, Explosion, Holzfeuer und Strohfeuer).

Strategische Tipps

Einstürze und anderes Chaos (sogar Explosionen!) sollten nicht immer vermieden werden. Manchmal macht es Sinn, Ärger gezielt in Kauf zu nehmen, um entweder die Gegner in eine unangenehme Situation zu bringen – oder um späteres größeres Chaos zu vermeiden. Mögliche Beispiele sind:

- den Mühlstein möglichst früh mit wenigen Einstürzen los zu werden
- einen Gegner davon abzuhalten, sein nächstes Plättchen auf der untersten Ebene zu spielen
- einen Fluch auszulösen

Familienspiel oder knallhartes Strategiespiel? Du entscheidest!

Die Pyramide auf Chaos (Einsturz, Brand, Explosion oder Fluch) zu überprüfen kann eine herausfordernde Aufgabe sein – besonders für jüngere Spieler. Wir schlagen deshalb zwei Spielvarianten vor, abhängig davon, wer *Flaming Pyramids* spielt.

Variante 1: Familienspiel

Diese Variante ist am besten geeignet für Familien und Runden mit neuen Spielern.

Empfohlene Spielerzahl: 2-6

Wir empfehlen, *ohne* den Fluch zu spielen.

Nachdem ein Plättchen gelegt wurde, prüfen *alle Spieler gemeinsam*, ob alles in Ordnung ist oder ob irgendeine Form von Chaos ausgelöst wurde.

Sollte sich zu einem späteren Zeitpunkt herausstellen, dass Chaos übersehen wurde, wird das Spiel zu diesem Zeitpunkt kurz unterbrochen, das Chaos behandelt (also der Einsturz, Brand oder die Explosion durchgeführt), und das Spiel danach fortgesetzt. Alle während der Unterbrechung aus der Pyramide entfernten Karten werden aus dem Spiel genommen.

Variante 2: Strategiespiel

Diese Variante ist am besten geeignet für erfahrene Spieler auf der Suche nach mehr Strategie.

Empfohlene Spielerzahl: 2-4

Wir empfehlen, *mit* dem Fluch zu spielen.

Nachdem ein Plättchen gelegt wurde, prüft der Spieler *links vom aktiven Spieler* ob alles in Ordnung ist oder ob irgendeine Form von Chaos ausgelöst wurde. Sobald er die Pyramide als OK ansieht, wird er zum neuen aktiven Spieler.

Sollte sich zu einem späteren Zeitpunkt herausstellen, dass Chaos übersehen wurde, muss der zu diesem Zeitpunkt aktive Spieler das Chaos behandeln (also den Einsturz, Brand oder die Explosion durchführen) und die Konsequenzen tragen, d.h. alle aus der Pyramide entfernten Karten gehen unter seinen Nachziehstapel.

Impressum

Autor: Norbert Abel (www.abelgames.net)

Grafik: Simon Fletcher

Vertrieb: Julia Schiller (www.cheekyparrotgames.com)

Übersetzung: Norbert Abel

Ebenfalls von Cheeky Parrot:



©2018 Cheeky Parrot Games, Ltd.
Auckland, New Zealand



Ausführliches Einsturz-Beispiel:



1. Jenny spielt das gelbe Kohlefeuer.
2. Da dieses Plättchen weder in Farbe noch Gewicht mit einem der darunterliegenden Plättchen übereinstimmt, kommt es zum Einsturz: die blaue 6 und die rote 30 werden aus der Pyramide entfernt und gehen unter Jennys Nachziehstapel.
3. Das Kohlefeuer fällt nach unten und Jenny entscheidet, ob es nach links rutscht (4A) oder nach rechts rutscht (4B).

- 4A. Entscheidet Jenny, das Kohlefeuer nach links rutschen zu lassen, so ist der Einsturz damit beendet, da die gelbe 1 auf die gelbe 6 passt. Allerdings löst das Kohlefeuer nun einen Strohbrand aus, welcher die gelbe 6 und die rote 4 abbrennt. Das Kohlefeuer wird aus dem Spiel genommen. Jenny hätte in diesem Fall 4 Karten unter ihren Nachziehstapel gelegt: die blaue 6, die rote 30, die gelbe 6 und die rote 4. Alles ist stabil.



- 4B. Entscheidet Jenny, das Kohlefeuer nach rechts rutschen zu lassen, so ist der Einsturz *nicht* beendet, da die gelbe 1 nicht auf die rote 4 oder grüne 60 passt. Es kommt zu einem weiteren Einsturz: Die rote 4 und die grüne 60 werden aus der Pyramide entfernt und gehen unter Jennys Nachziehstapel. Das Kohlefeuer fällt weiter nach unten und Jenny entscheidet wieder ob es nach links (5A) oder nach rechts (5B) rutscht.



5A. Rutscht das Kohlefeuer nach links, sitzt es legal auf der roten 120 und der gelben 60. Der Einsturz ist beendet. Allerdings löst in diesem Fall das Kohlefeuer einen Strohbrand aus, da es die gelbe 6 berührt. In Folge geht die gelbe 6 unter Jennys Nachziehstapel und das Kohlefeuer wird aus dem Spiel genommen. Nun ist alles stabil. Jenny hat fünf Plättchen bekommen.

5B. Rutscht das Kohlefeuer nach rechts, sitzt es legal auf der gelben 60 und dem roten Gasbrenner. Der Einsturz ist beendet. Allerdings lösen in diesem Fall das Kohlefeuer und der Gasbrenner eine Explosion aus, da sie sich berühren. In Folge gehen die gelbe 60, die rote 100 und die blaue 120 unter Jennys Nachziehstapel. Das Kohlefeuer und der Gasbrenner werden aus dem Spiel entfernt. Nun ist alles stabil. Jenny hat sieben Plättchen bekommen, darunter einige sehr schwere – die vermutlich ungünstigste Variante für Jenny.

