



holzART-Leipzig

UG (HAFTUNGSBESCHRÄNKT)

Pyramide Sonnengott

Vorbereitung:

Jede:r Mitspieler:in sucht sich einen der Farbbereiche aus und erhält farblich passende Spielfiguren, die in die jeweiligen farbigen Felder gestellt werden. Auf alle dunkel umrandeten Felder wird jeweils ein Blockierstein gelegt.

Spielablauf:

Es wird reihum gewürfelt. Wer die höchste Zahl würfelt, darf anfangen (Ausrücken vom Startbereich erfordert keine 6). Es können alle Spielfiguren nach und nach ins Spiel gebracht werden, es besteht aber keine Verpflichtung dazu. Nach einer gewürfelten 6 wird nicht noch einmal gewürfelt.

Nach dem Würfeln muss stets die volle Punktzahl mit einer der im Spiel befindlichen Figuren des:der jeweiligen Spieler:in gesetzt werden, wobei dies vorwärts, rückwärts und seitlich geht, aber nicht vor und dann gleich wieder zurück.

Jedes Spielfeld darf nur von einer Spielfigur besetzt sein. Kommt ein:e Spieler:in mit seiner:ihrer Figur auf ein belegtes Feld, muss die andere Figur auf deren jeweiliges Ausgangsfeld zurückgesetzt werden. Von dort aus darf die Spielfigur wieder von Neuem ins Spiel eingebracht werden.

Normale Spielfiguren (eigene und gegnerische) können übersprungen werden, das Feld wird immer mitgezählt.

Achtung: Die *Blockiersteine* können nicht übersprungen werden.

Trifft der:die Spieler:in mit einem Zug genau auf ein Spielfeld mit Blockierstein, darf der Blockierstein auf ein anderes, beliebiges Spielfeld – außer die Geisterfelder und die Felder in der untersten Reihe – gelegt werden, um gegnerischen Spielfiguren den Weg zu erschweren oder die eigene Figur selbst zu schützen.

Kommt ein:e Spieler:in auf ein Geisterfeld, so darf die Figur dort nicht herausgeworfen werden. Das Feld kann aber auch nur durch Werfen einer 1 oder 6 wieder verlassen werden.

Ziel des Spiels:

Wer es als Erste:r schafft, eine seiner:ihrer Spielfiguren ins Zielfeld zu bringen (Doppelkreis ganz oben), gewinnt das Spiel.