

PACAL

Das pyramidale Kartenspiel für 2 Spieler ab 12 Jahren

Der Maya-König Pacal wurde am 26. März 603 n. Chr. von einer Frau Zuc Kuk geboren. Wie Pacal wirklich hieß, ist nicht bekannt. Er wird so genannt, da sich in vielen Inschriften, die sich auf seine Person beziehen, ein kleiner Kriegsschild entdeckt wurde. Und Schild heißt in der Sprache der Mayas „Pacal“. Dieser König bestieg den Thron im Alter von 12 Jahren und regierte 68 Jahre lang. Doch nun muß ein würdiger Nachfolger her. Daher bauen beide Spieler an ihren Kartenpyramiden. Der größte Wert muß oben sein, die darunterliegenden sind von links nach rechts immer kleiner. Wer stellt zuerst seine Pyramide fertig und wird neuer König?

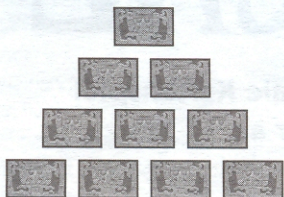
Spielmaterial

- 50 Spielkarten (mit den Werten 1 - 50)
- 2 Spielfiguren
- 1 Spielplan

Spielvorbereitung

- Der Spielplan wird zwischen die beiden Spieler gelegt. Jeder wählt eine Spielfigur und stellt sie auf die beiden äußeren, größeren Felder des Spielplans. Damit werden die gewonnenen Spiele markiert.

- Die 50 Spielkarten werden gemischt, und jeder Spieler legt mit der Rückseite nach oben eine Pyramide aus 10 Karten vor sich aus. Diese Karten bilden sozusagen die Spielfelder, auf die die anderen Karten mit der Zahlenseite nach oben abgelegt werden.



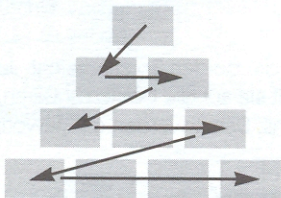
- Von den übrigen 30 Karten erhält jeder 15 Karten auf die Hand.

Spielverlauf

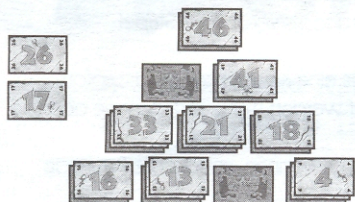
- Das Spiel geht über mehrere Runden. In jeder Runde bauen die Spieler ihre Kartenpyramiden. Wer zuerst drei Runden gewinnt, gewinnt das Spiel.
- Es wird ein Startspieler ermittelt. Dazu deckt jeder Spieler die verdeckte Karte an seiner Pyramidenspitze auf und dreht sie anschließend wieder zurück. Wer die höhere Zahlenkarte hat, beginnt. Danach sind die Spieler abwechselnd am Zug.
- Wer an der Reihe ist, bietet dem anderen Spieler zwei Karten aus seiner Kartenhand an, indem er sie offen auf den Tisch legt.
- Der Mitspieler sucht sich eine davon aus, die andere muß man selbst nehmen.
- Die Karte, die man erhalten hat, muß jeder nun sofort auf einem seiner 10 Felder in der Pyramide ablegen.
- Anschließend bietet der andere Spieler zwei Karten an, von denen man sich eine aussucht. So geht das Spiel abwechselnd weiter.

Bauregeln

- Die Karten müssen so gelegt werden, daß an der Pyramidenspitze die höchste Zahl liegt. Alle anderen Zahlen müssen von oben nach unten und stufenweise von links nach rechts kleiner sein. Unten rechts muß die kleinste Zahl liegen.



- Einmal gelegte Karten dürfen nicht mehr umgelegt werden.
- Jede Zahlenkarte darf einmal mit einer zweiten Karte überdeckt werden. Es muß so gelegt werden (leicht versetzt), daß man erkennen kann, daß bereits eine Zahlenkarte darunter liegt.



Beispiel: Die 26 kann nicht mehr gelegt werden, da der Spieler mit den Karten 33 und 21 bereits schon jeweils eine Zahlenkarte überdeckt hatte. Die 17 dagegen kann noch auf die 18 oder 16 gelegt werden.

- Wenn jeder Spieler 14 Karten gespielt hat, darf man die verbliebene Handkarte noch in die eigene Pyramide einbauen, wenn das möglich ist.

Ende einer Runde

- Sobald ein Spieler seine Pyramide fertiggestellt, d. h. alle 10 Felder bebaut hat, ist die Runde beendet. Dieser Spieler gewinnt.
- Können beide Spieler ihre Pyramiden gleichzeitig fertigstellen, gewinnt die Runde der Spieler, dessen Pyramide die geringste Differenz zwischen dem kleinsten und größten Kartenwert ergibt.
- Sollte ein Spieler eine Karte nach den Bauregeln nicht auf ein Feld legen können, weil er dazu eine Zahlenkarte ein zweites Mal überdecken müßte, hat er die Runde vorzeitig verloren.
- Der Gewinner der Runde setzt seine Spielfigur auf dem Spielplan ein Feld vor.
- Anschließend beginnt die nächste Runde damit, daß alle 50 Karten wieder gemischt werden. Die Runde verläuft wie beschrieben.

Spielende

Sobald ein Spieler drei Runden gewonnen und somit mit seiner Spielfigur das Mittelfeld auf dem Spielplan erreicht hat, hat er das Spiel gewonnen. Er darf sich darauf freuen, die Nachfolge König Pacals anzutreten.

Solospiel

Versuchen Sie sich doch auch einmal alleine als Pyramidenbauer:

- Alle Spielkarten werden gemischt.
- Die Spielfläche wird aus 10 verdeckten Karten aufgebaut.
- Die übrigen 40 Karten werden als verdeckter Stapel bereitgelegt.
- Nacheinander wird jeweils eine Karte gezogen, die sofort in die Pyramide eingebaut werden muß. Es gelten die oben beschriebenen Bauregeln
- Das Spiel ist beendet und gewonnen, sobald die Pyramide fertiggestellt ist.
- Zählen Sie die Karten, die Sie dazu benötigt haben. Sollten Sie nur 10 Karten gebraucht haben (bestes Ergebnis), können Sie gleich die Königswürde beantragen.
- Paßt eine Karte nicht mehr in die Pyramide, haben Sie natürlich verloren. Probieren Sie es gleich noch einmal.

Der Autor

Günter Burkhardt, geboren 1961, lebt am Rand der Schwäbischen Alb. Der Realschullehrer konnte bereits einmal einen Platz auf der „Auswahlliste Spiel des Jahres“ gewinnen. Am liebsten beschäftigt er sich mit Spielen, bei denen man durch clevere Aktionen andere ausstechen kann. Das gilt auch für sein originelles Kartenspiel „Pacal“.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele

Illustration: Anke Pohl

Grafik: Thilo Rick & Anke Pohl, Bluguy

Foto: Dirk Hoffmann

Art.-Nr. 91175

©1999 Klee-Spiele GmbH

D-90762 Fürth

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN GERMANY

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesemern.

