

Die Karten werden neu verteilt, die neue Runde beginnt der Verlierer an.

Werden alle 10 Stapelkerle korrekt zu einer kompletten Pyramide gelegt, erhält kein Spieler eine Holzscheibe. Die Karten werden neu verteilt, die neue Runde beginnt der Spieler, der den bunten Stapelkerl nicht hat.

Und alle Holzscheiben vergeben, hat der Spieler die meisten gewonnen (*best of five*).

Spiel für 1

Die Karten liegen offen vor dem Spieler.

Die Karten sollen eine Pyramide bilden. Wieder und unten 4 Karten, in der 2. Reihe 3 Karten, in der 3. Reihe 2 Karten und ganz oben 1 Karte.

Man darf nur Hand auf Hand und Fuß auf Fuß abgelegt werden. Die Hände eines Stapelkerls

berühren also niemals die Füße eines anderen. Zudem dürfen nur gleichfarbige Trikots und gleichfarbige Hosen aufeinandergelegt werden (siehe im Schachteldeckel die gelben Trikots auf der linken Seite der 1. und 2. Reihe).

Der Stapelkerl mit dem bunten Trikot und der bunten Hose darf überall (unabhängig von der Farbe) aushelfen.

Es soll eine komplette Pyramide mit allen Stapelkerlen entstehen.

Das Spiel wird schwieriger, wenn die Karten verdeckt liegen, nach und nach gezogen und sofort abgelegt werden.

Autor: Dirk Hanneforth

Grafik: Matthias Kumpernaß

© F-Hein-Spiele, D-57632 Seelbach, www.f-hein-spiele.de

SPIEL

ANLEITUNG



Spiel für 2

Vorbereitung

Die 10 Karten werden gemischt und an die beiden Spieler verteilt. Jeder Spieler darf sich seine 5 Karten ansehen, der Mitspieler sollte sie jedoch nicht sehen können.

Die 5 Holzscheiben liegen neben den Spielern, sie dienen als Gewinnpunkte.

Die Spieler legen mit ihren Karten während jeder Spielrunde gemeinsam eine Pyramide. Im Schachteldeckel ist eine solche Pyramide abgebildet. Sie besteht immer aus 4 Karten in der untersten Reihe, 3 Karten in der 2. Reihe, 2 Karten in der 3. Reihe und schließlich 1 Karte in der obersten Reihe. Die Karten müssen so ausgelegt werden, dass Hände und Füße in der

Pyramide nach oben oder unten zeigen, also nicht nach rechts oder links.

Spielablauf

Pro Spielzug legt jeder Spieler 1 Karte aus.

Der Spieler, der den bunten Stapelkerl nicht hat, beginnt. Er legt 1 Karte seiner Wahl auf den Tisch aus.

Danach legt der andere Spieler 1 seiner Karten daneben.

Die nächste Karte darf jetzt entweder nochmals danebengelegt werden oder aber über die beiden ersten Karten. Dies ist aber nur erlaubt, wenn die Hände des Stapelkerls auf der Karte oben auf den Händen der Stapelkerle auf den unteren Karten liegen. Gleiches gilt für die Füße. Die Hände

eines Stapelkerls berühren also niemals die Füße eines anderen.

Ein Stapelkerl darf auch nicht in der Luft hängen eine neue anzulegende Karte darf in der Pyramide also nur über zwei bereits gelegte Karten positioniert werden.

So entsteht mit jeder weiteren Karte langsam eine Pyramide, ähnlich wie im Schachteldeckel abgebildet, mit 4 Karten in der untersten Reihe 3 Karten in der 2. Reihe usw.

Spielziel

Kann ein Spieler keine Karte mehr legen, wendet er sonst Hände und Füße der Stapelkerle aneinanderstoßen, hat er die Runde verloren.

Der andere Spieler bekommt eine Holzscheibe als Gewinnpunkt.