

Variante für zwei Spieler

In diesem Fall muß das Spiel zur Ermittlung des Siegers unbedingt zweimal gespielt werden (mit vertauschten Rollen). Spielziel ist dabei, mit möglichst wenig Versuchen die Lage aller Symbolkarten herauszufinden.

Jeder Zug wird mit einem Strich auf dem Lageplan vermerkt. Wie oben gibt Atahualpa die Hinweise, und legt erratene Symbolkarten auf dem offenen Spielplan ab. Goldbarren-kärtchen und Goldstücke werden in dieser Variante nicht benötigt.

Wenn Sie zu "Die Sonnenpyramide" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79, A-1141 Wien

Die Sonnenpyramide

Das Geheimnis der Inka
Für 3-6 Spieler ab 12 Jahren

Autor: Hermann Huber

PIATNIK-Spiel Nr. 6013
© 1993 by Piatnik, Wien
Printed in Austria

Spielidee

Wir befinden uns im alten Peru, in Cuzco, mitten im Reich der Inka. Dieses wird bis auf den heutigen Tag nicht nur das "Sonnenreich", sondern auch das "Reich des Goldes" genannt. Insbesondere in den letzten hundert Jahren des Inkareiches wurde das Gold Abbild und Beweis des außerordentlichen Reichtums der Inka. So liegt der Gedanke nicht fern, daß unter Atahualpa, dem letzten Herrscher der Sonnensöhne, das folgende Spiel in dieser oder ähnlicher Form als Wettstreit um Gold stattgefunden haben könnte: König Atahualpa gibt einigen Auserwählten ein Rätsel auf. Im Inneren seines Palastes ordnet er 24 Tiersymbole auf einer bestimmten Fläche an. Diese Anordnung gilt es zu ergründen, um das Gold zu erlangen, wobei jeder Hinweis des Atahualpa die Suchenden ihrem Ziel ein gutes Stück näherbringt.

Spielinhalt

- 2 Spielpläne
- 1 Königspalast
- 1 Spielfigur
- 24 Symbolkärtchen
- 24 Goldbarrenkärtchen
- 50 Goldmünzen
- 1 Lageplan-Block

Beschreibung des Spielmaterials

Die Spielpläne

Es gibt 2 gleiche Spielpläne mit 4 x 6 Feldern zum Auflegen der Symbolkarten und der Goldbarrenkärtchen.

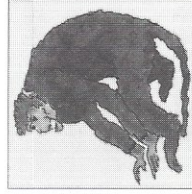
Der Königspalast

Der Königspalast wird auf den Spielplan des Inkakönigs gestellt. Dadurch ist den Suchenden der Blick auf die Symbolkarten des Königs Atahualpa versperrt.

Die Symbolkarten

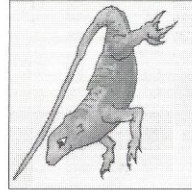
Es gibt 24 Karten mit Tiersymbolen, je 6 von einer Art.

Affe



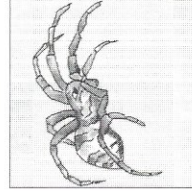
6 Stück

Eidechse



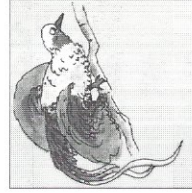
6 Stück

Spinne



6 Stück

Vogel



6 Stück

Die Goldbarrenkärtchen

Es gibt 24 Goldbarren mit unterschiedlichen Werten:

10	12	14	16
6 Stück	6 Stück	6 Stück	6 Stück

Diese können die Suchenden durch Erraten der Symbole gewinnen.

Die Goldmünzen

König Atahualpa besitzt 50 Goldmünzen mit dem Wert 1, die er für nützliche Hinweise an die Ratenden verteilt.

Die Spielfigur

Die Spielfigur wird auf das Feld gesetzt, das der Spieler erraten möchte.

Der Lageplan

Der Lageplan ist ein Abbild des Spielplanes. Hier kann sich der Spieler Notizen zu den einzelnen Feldern machen und Hinweise eintragen.

Spielvorbereitung

Ein Spieler wird zum Inkakönig Atahualpa ernannt. Er stellt in dieser Runde die Rätsel. Er deckt einen der beiden Spielpläne mit dem Königspalast ab und legt dahinter die 24 Symbolkarten in beliebiger Anordnung auf, ohne daß die anderen Spieler diese sehen können. Währenddessen legen die übrigen Spieler die 24 Goldbarren mit der beschrifteten Seite nach **oben** auf die 24 Felder des anderen Spielplanes. Wie sie diese ihrem Wert nach anordnen, bleibt ihnen überlassen. Zuletzt nimmt Atahualpa die 50 Goldstücke an sich, die anderen Spieler nehmen sich je einen Lageplan vom Block sowie ein Schreibgerät.

Spielablauf

Der Spieler, der links von Atahualpa sitzt, beginnt zu raten. Er stellt die Spielfigur zur optischen Markierung auf eines der Goldbarrenkärtchen, nennt dazu den Buchstaben und die Zahl des Feldes entsprechend der Beschriftung am Spielfeldrand und äußert eine Vermutung, welches Tiersymbol sich an dieser Stelle auf Atahualpas Plan befinden könnte, zum Beispiel: "B4-Vogel".

Nun gibt es 2 Möglichkeiten:

- a) **Richtig geraten:** Befindet sich an der bezeichneten Stelle tatsächlich ein Vogel (siehe Abb. 1), so kann der Spieler das Goldbarrenkärtchen des Feldes B4 an sich nehmen, an dessen Stelle wird die erratene Symbolkarte aus dem Königspalast gelegt. Atahualpa hat nun auf seinem Spielplan ein leeres Feld.
- b) **Falsch geraten:** Wurde das Symbol **nicht** erraten, so bleibt die Karte im Königspalast und der Spieler bekommt das Goldbarrenkärtchen natürlich nicht.

Hinweise des Atahualpa

Unabhängig davon, ob eine Symbolkarte erraten wurde oder nicht, gibt Atahualpa Hinweise für die Suchenden. Er betrachtet die 8 unmittelbar an das genannte Feld (B4) angrenzenden Felder (Abb. 1 schraffierte Felder) und nennt die **Anzahl**, nicht jedoch die Lage der Felder, die mit dem eben genannten Symbol (Vogel) belegt sind (in unserem Beispiel 3). Der Spieler, der eben geraten hat, erhält diese Anzahl in Goldstücken (also 3 Goldstücke).

Beispiel 1: Der Versuch "B4 - Vogel" (Abb. 1) ist sehr gut, er bringt dem Spieler einen Goldbarren, da sich auf dem Feld B4 tatsächlich ein Vogel befindet, und zusätzlich drei Goldstücke für die Vögel auf den Feldern A3, B3 und C5.

	1	2	3	4	5	6
A			V	E	E	
B			V	V	S	
C			S	A	V	
D						

Abb. 1 Atahualpas Spielplan

Leer geht ein Spieler also nur dann aus, wenn sich weder auf dem von ihm bezeichneten Feld noch in dessen Umgebung das von ihm genannte Tiersymbol finden läßt.

Beispiel 2: In diesem Beispiel (Abb. 2) würde etwa "C1 - Affe" nichts einbringen, da sich weder auf C1 selbst noch in der unmittelbaren Umgebung ein Affe befindet. Die Felder B2, C2, und D2 sind nun leer, ihre Symbolkarten wurden also schon zu einem früheren Zeitpunkt erraten und entfernt.

	1	2	3	4	5	6
A						
B	V	0				
C	E	0				
D	E	0				

Abb. 2 Atahualpas Spielplan

Zeichenerklärung: V = Vogel; E = Eidechse
A = Affe; S = Spinne; 0 = leer

Verwendung des Lageplanes

Die Hinweise des Atahualpa sind selbstverständlich immer für alle Spieler gedacht und wer nicht wirklich ein Gedächtnisgenie ist, tut gut daran, sich auf seinem Lageplan entsprechende Notizen zu machen. Dabei ist zu beachten, daß Atahualpa nur jene Symbolkarten zählt und ansagt, die sich zum jeweiligen Zeitpunkt noch auf ihrem Platz im Königspalast befinden. Dementsprechend müssen die Eintragungen auf dem Lageplan ständig, also bei jedem Erraten einer Symbolkarte, aktualisiert werden.

Kurzspielregel - Die Sonnenpyramide

Vorbereitung

- Beide Spielpläne auflegen, Palast auf einen Spielplan stellen
- Ein Spieler ist der Inkakönig
- Er ordnet die Symbolkarten beliebig auf seinem Spielfeld an
- Die anderen Spieler legen die Goldbarrenkärtchen beliebig auf das andere Spielfeld (Zahlen nach oben)

Spielablauf

- Spielfigur auf ein Feld mit Goldbarrenkärtchen legen
- Vermutung abgeben, welches Symbol auf diesem Feld bei Atahualpa liegt
- **erraten:** Spieler erhält den Goldbarren
Symbolkarte von Atahualpa stattdessen auflegen
- **nicht erraten:** Goldbarrenkarte und Symbolkarte bleiben liegen

Hinweise

Atahualpa gibt bei jedem Tip an, wieviele angrenzende Felder das genannte Symbol tragen. Der Ratende erhält diese Anzahl an Goldmünzen.

Notizen

Die Aussagen und Hinweise des Atahualpa auf Lageplan eintragen

Spielende

Wenn alle Symbolkarten erraten wurden

Sieger

Wer den höchsten Goldwert errungen hat

Weiterer Spielverlauf

Der Reihe nach (im Uhrzeigersinn) setzt jeder Spieler die Spielfigur auf ein beliebiges Feld, das er erraten möchte, und gibt seine Vermutung kund. Dabei sollte auch auf den Wert des Goldbarren geachtet werden.

Sieger

Wenn alle Symbole erraten worden sind, zählt jeder Spieler seine gewonnenen Goldschätze. Dabei sind die Werte der Goldbarrenkärtchen (10, 12, 14 und 16) und die Goldmünzen (je 1) zu addieren. Sieger ist, wer den höchsten Goldwert errungen hat.

Spielvarianten

Erweiterte Spielvariante

Das Spiel wird sooft gespielt, daß alle Spieler einmal in die Rolle des Atahualpa schlüpfen können. Dabei vermerkt jeder Spieler die jeweils erreichte Punkteanzahl auf dem Lageplan. Am Schluß werden die Punkte aller Durchgänge zusammengezählt und so ein Gesamtsieger ermittelt.

Spielvariante mit höherer Zufallskomponente

Die Goldbarrenkärtchen werden mit ihrer beschrifteten Seite nach **unten** auf den Spielplan gelegt. So erfährt man erst immer nach dem Erraten einer Symbolkarte, wieviel das eben gewonnene Goldbarrenkärtchen tatsächlich wert ist.