

Pyramide (Lern-Patience)

Verstehe die Mechanik von „ein Symbol mehr oder weniger“ und baue eine fehlerfreie Kartenpyramide.

Anzahl der Spieler: 1 Spieler

Benötigte Materialien: 1 x 32 Kartendeck zum Auslegen des Spielfeldes
1 x 32 Kartendeck zum Spielen

Ziel des Spiels: Vervollständige die Pyramide ohne Fehler und meistere die „ein Symbol mehr oder weniger“-Mechanik.

Aufbau:

Pyramidenstruktur erstellen

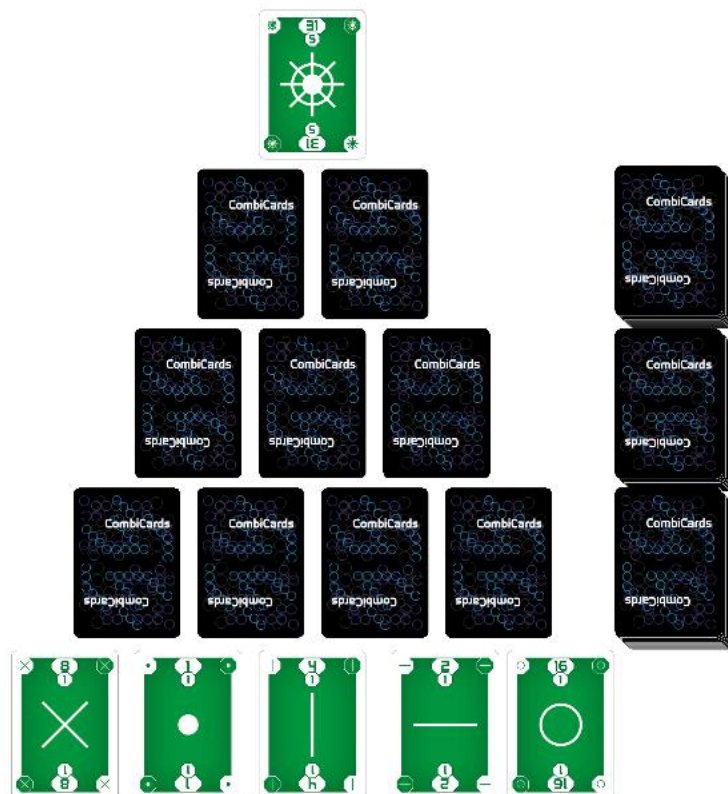
- Nimm die Karte mit der Nummer 31 aus dem Spieldeck und lege sie als „Kopf“ oben an die Spitze der Pyramide.
- Nimm das andere Kartendeck zum Auslegen und platziere darunter in der nächsten Reihe zwei verdeckte Karten, dann drei verdeckte Karten in der nächsten Reihe und schließlich vier verdeckte Karten in der vorletzten Reihe.
- Nimm und mische die fünf Single-Karten aus dem Spieldeck und lege sie zufällig als Basis (offen) unter die vier verdeckten Karten.

Spielkarten aufteilen

Für das **einfache Spiel**: Sortiere die übrigen Karten nach Rang in drei Stapel: Rang 2, Rang 3 und Rang 4.

- Mische jeden Stapel und platziere sie folgendermaßen:
- Den Rang-4-Stapel neben die Reihe mit zwei Karten,
- den Rang-3-Stapel neben die Reihe mit drei Karten,
- den Rang-2-Stapel neben die Reihe mit vier Karten.

Für das **normale Spiel**: Mische alle Karten (Rang 2 bis Rang 4) zu einem Stapel und lege ihn bereit.



Spielablauf:

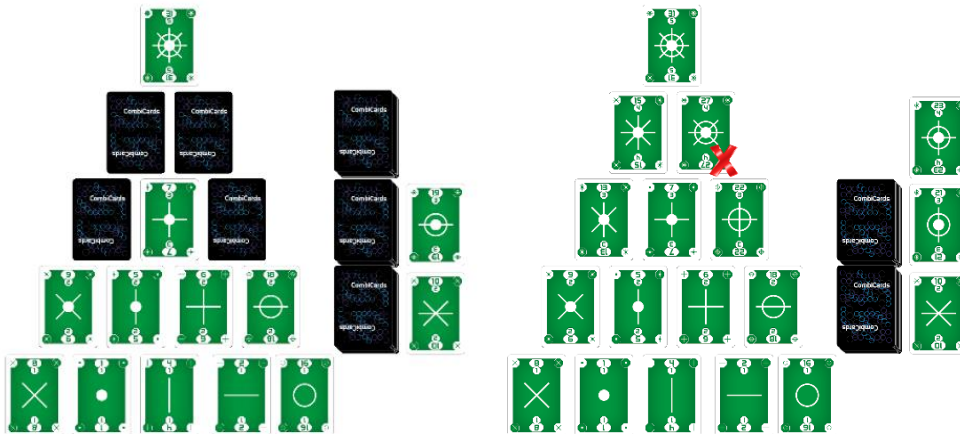
Einfaches Spiel

Ziehe eine Karte vom Stapel der Rang-2-Karten und prüfe, ob sie über zwei der „Single-Karten“ am unteren Ende passt:

- Falls ja, lege sie auf das passende Feld in der Pyramide.
- Falls nicht, lege sie als Ablagestapel, neben dem Nachziehstapel beiseite.

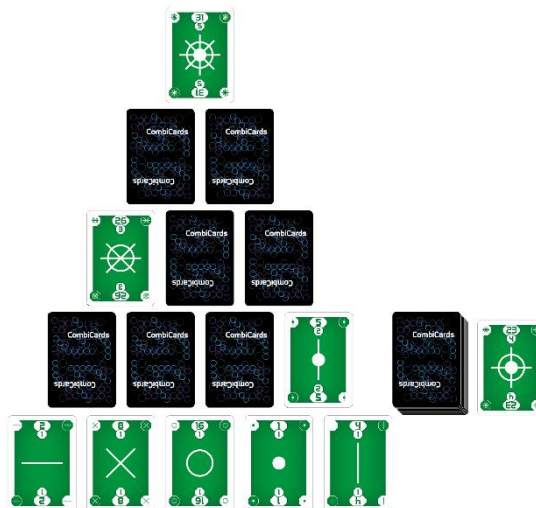
Wiederhole diesen Vorgang, bis die gesamte Reihe gefüllt ist.

Fahre dann mit den Rang-3-Karten fort und decke sie nacheinander auf. Wenn eine Karte die Symbole der darunter liegenden Rang-2-Karten kombiniert, platziere sie auf das entsprechende Feld darüber. Zum Schluss legst du die Rang-4-Karten nach dem gleichen Prinzip.



Normales Spiel

Mische alle Rang-2- bis Rang-4-Karten zu einem Stapel. Ziehe die oberste Karte und entscheide, ob und wo sie in die Pyramide passt. Da die Karten zufällig gezogen werden, überlege genau, ob die Karte in ihrer Reihe passt. Wenn nicht, lege sie beiseite.



Ende des Spiels:

Geht die Pyramide am Ende nicht auf, hast du die Runde verloren. Ist die Pyramide vollständig und korrekt gefüllt, hast du das Spiel gewonnen. Geht die Pyramide am Ende nicht auf, hast du die Runde verloren. Ist die Pyramide vollständig und korrekt gefüllt, hast du das Spiel gewonnen.

Geheimtipp zum Gewinnen

Es gibt einen Trick, mit dem du das Spiel immer gewinnen kannst, den wir hier jedoch nicht verraten. Sobald du diesen Trick kennst, wirst du die Position jeder Karte voraussagen und die „ein Symbol mehr oder weniger“-Mechanik vollständig beherrschen. Versuche dich danach gerne an anderen Patienten wie *Puzzlebox* oder *Schildkröte*.