

WERTUNGSBEISPIELE FÜR POKERHÄNDE (VON NIEDRIG NACH HOCH)

Höchste einzelne Karte	4 ♦	9 ♣	Q ♣	K ♥	7 ♦
Paar	4 ♦	9 ♣	Q ♣	Q ♥	7 ♦
2 Paar	4 ♦	4 ♣	Q ♣	Q ♥	7 ♦
3 of a Kind	4 ♦	Q ♦	Q ♣	Q ♥	7 ♦
Straight	4 ♠	5 ♦	6 ♣	7 ♥	8 ♦
Flush	Q ♠	7 ♠	4 ♠	9 ♠	K ♠
Full House	Q ♥	Q ♦	Q ♣	2 ♦	2 ♠
4 of a Kind	Q ♥	Q ♦	Q ♣	Q ♠	3 ♣
Straight Flush	4 ♠	5 ♠	6 ♠	7 ♠	8 ♠
Royal Flush	10 ♠	J ♠	Q ♠	K ♠	A ♠

CREDITS

SPIELAUTOREN: Aaron Weissblum und Norman Woods

REDAKTION: Frank DiLorenzo

OPTIMIERUNG: Joseph Rose

GRAFIK: Greg Preslicka, Jenn Vargas und Hal Mangold

DEUTSCHE REGEL: Ferdinand Köther

Kostenloser download
der App
R&R Hub online!



www.RnRGames.com • 1-888-8RIDDLLE

©2016 R&R GAMES, INC. All Rights Reserved

PYRAMID POKER

DAS VERBOTENE SPIEL DER PHARAONEN



ÜBERBLICK

Die Legende besagt, dass dieses verbotene Spiel im antiken Ägypten nur von den königlichen Herrschern gespielt wurde. Die Spieler bauen zunächst gemeinsam eine Pyramide, um diese anschließend wieder abzubauen und zu versuchen, sich gegenseitig mit drei Ptoq oder "Poker" Händen zu übertrumpfen.

SPIELMATERIAL



54 Holzspielsteine

1 Pyramidenfundament

SPIELVORBEREITUNG

Die Spielmatte wird zwischen die beiden Spieler gelegt. Die 54 Spielsteine werden verdeckt ausgebreitet und gut gemischt. Dann nimmt jeder Spieler 15 Spielsteine aus diesem Vorrat und legt sie verdeckt vor sich ab. (Man darf nicht versuchen, sie sich anzusehen. Nachdem alle 15 Spielsteine liegen, kann man sie auch noch etwas durcheinander mischen.) Die übrigen werden beiseite gelegt, ohne sie anzuschauen, sie werden in diesem Spiel zunächst nicht gebraucht (s. u.).

DIE PYRAMIDE BAUEN:

Wer zuerst "Tut Tut" sagt, beginnt und setzt einen Spielstein auf das Fundament. Abwechselnd setzen die Spieler weiter jeweils einen Spielstein in die Pyramide, bis sie keine mehr haben (insgesamt 30 Spielsteine).

Um einen Spielstein zu setzen, nimmt der Spieler einen seiner 15 Spielsteine, schaut sich ihn an und setzt ihn dann so in die Pyramide, dass die Kartenseite zu ihm selbst zeigt. Der Gegner darf die Vorderseite (Kartenseite) des Spielsteins nicht sehen! Der Spielstein kann auf ein freies Feld der Grundreihe gesetzt werden oder mittig auf zwei benachbarte Spielsteine.

Hinweis: Es wird keine komplette Pyramide gebaut. Das würde 36 Spielsteine erfordern, die Spieler haben aber nur 30. Das bedeutet, dass die Pyramide verschiedene Formen haben kann, je nachdem, wie die letzten Spielsteine gesetzt werden.



POKERHÄNDE ZUSAMMENSTELLEN

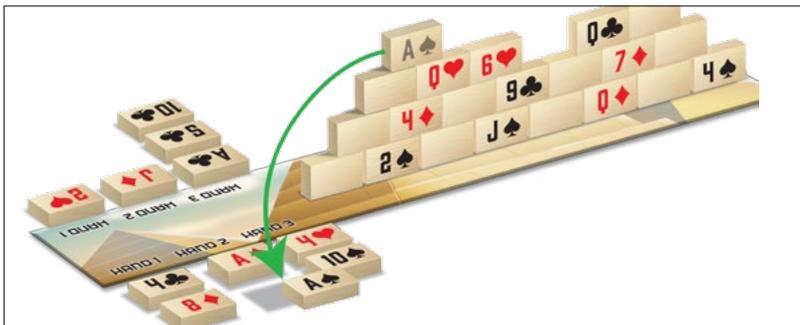
Nachdem beide Spieler ihre jeweils 15 Spielsteine verbaut haben, wird es Zeit, die Pokerhände zusammenzustellen! Die Spieler spielen weiterhin abwechselnd, indem jeder einen Spielstein wählt und vor sich ablegt. Das geschieht 15 Mal, sodass jeder Spieler schließlich 3 Pokerhände mit je 5 Spielsteinen (Karten) hat.

SPIELSTEIN WÄHLEN

Ein Spieler kann jeden Spielstein wählen und nehmen, auf dem kein anderer Spielstein steht. Er kann einen Spielstein nehmen, dessen Vorderseite er sieht, oder einen, dessen Vorderseite zum Gegner zeigt. Wer einen Joker wählt, wirft ihn ab und deckt dann 3 der noch übrigen verdeckten Spielsteine auf. Dann fügt er einen dieser Spielsteine zu einer eigenen Hand hinzu und entfernt die beiden anderen Spielsteine aus dem Spiel.

SPIELSTEIN ABLEGEN

Anschließend muss der Spieler den genommenen Spielstein **offen** zu einer seiner drei Pokerhände neben dem Pyramidenfundament legen.



WERTUNG

GRUNDWERTUNG

Die Hände beider Spieler werden miteinander verglichen. Wenn ein Spieler alle drei Hände gewinnt, hat er seinen Gegner so richtig abgezogen!

FORTGESCHRITTENENWERTUNG

Für ein mehr strategisch ausgerichtetes Spiel sollte mit dieser Fortgeschrittenenwertung gespielt werden. Jede Hand gibt Siegpunkte für einen der Spieler. Jeder Spieler berechnet seine Punkte und der Spieler mit höherer Punktzahl notiert sich so viele Siegpunkte wie die Differenz. Ein kurzes Spiel dauert, bis ein Spieler 7 Siegpunkte hat, ein langes, bis einer 11 Siegpunkte hat.

TABELLE FORTGESCHRITTENENWERTUNG

Straight oder Flush	1 Punkt
Full House	2 Punkte
4 of a kind	3 Punkte
Straight Flush	4 Punkte
Royal Flush oder 5 of a Kind	5 Punkte
Gewinn von 2 Händen	3 Punkte
Gewinn aller 3 Hände	4 Punkte
Jede Hand, deren Wert geringer ist als ein Paar	-1 Punkt

Beispiel: Jenn hat eine Hand mit **König als höchste Karte (-1 Punkt)**, einen **Flush (+1 Punkt)** und ein Mal ein **Paar 8 (0 Punkte)**. Das sind insgesamt 0 Punkte. Frank hat ein **Full House (2 Punkte)**, **3 of a Kind (0 Punkte)** und eine Hand mit **Ass als höchste Karte (-1 Punkt)**; insgesamt also 1 Punkt. Zwei seiner Hände sind besser als Jenns, dafür erhält er 3 weitere Punkte, hat also nun 4 Punkte. Die Differenz beträgt 4 Punkte und Frank notiert sich diese 4 Punkte für diese Runde.