

Pyramide (Trinkspiel)

3-8 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Kurz

Verteile Schlucke, indem du Pyramidenkarten mit deinen Handkarten zuordnest, oder bluffe darüber.

AUFBAU

- 3-8 Spieler mit einem Standard-52-Karten-Deck.
- Baue eine 5-4-3-2-1-Pyramide verdeckt auf. Teile 4 Karten an jeden Spieler zum Merken aus.

WERTUNG

- Unterste Reihe = 1 Schluck, bis oberste Karte = 5 Schluck.
- Spiel endet, wenn alle Pyramidenkarten aufgedeckt sind.

Tipp: Merke dir deine Karten gut und bluffe selbstbewusst nur in hochwertige Reihen.

AM ZUG

- Decke eine Pyramidenkarte auf, beginnend von der untersten Reihe.
- Behaupte einen passenden Rang, um Schlucke zu verteilen (Reihenwert: 1-5).
- Spieler können bluffen. Ziele können den Bluff anfechten.
- Falscher Bluff = Bluffer trinkt doppelt. Falsche Anfechtung = Anfechter trinkt doppelt.

Pyramide ist ein Trink- und Bluffspiel, bei dem eine Pyramide aus verdeckten Karten auf dem Tisch aufgebaut wird.

Während Karten Reihe für Reihe aufgedeckt werden, können Spieler, die passende Ränge halten, Schlucke an andere verteilen, aber sie können auch darüber bluffen. Beim Bluffen erwischt zu werden bedeutet doppelt trinken.

Ziel

Verteile so viele Schlucke wie möglich an andere Spieler, indem du aufgedeckte Pyramidenkarten mit deinen Handkarten zuordnest (oder darüber bluffst), während du vermeidest, beim Bluffen erwischt zu werden.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 bis 8 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Pyramide:** Baue eine Pyramide aus verdeckten Karten mit 5 Karten in der untersten Reihe, dann 4, 3, 2 und 1 oben (insgesamt 15 Karten).
4. **Spielerkarten:** Teile 4 verdeckte Karten an jeden Spieler aus. Spieler dürfen ihre Karten einmal ansehen und müssen sie sich dann merken.

Spielablauf

1. **Aufdecken:** Beginnend von der untersten Reihe deckt der Geber einzeln Pyramidenkarten auf.
2. **Zuordnung behaupten:** Jeder Spieler, der eine Karte desselben Rangs wie die aufgedeckte Pyramidenkarte hat (oder behauptet zu haben), kann Schlucke an einen anderen Spieler verteilen.
3. **Schluckwerte:** Unterste Reihe = 1 Schluck, zweite Reihe = 2 Schluck, dritte Reihe = 3 Schluck, vierte Reihe = 4 Schluck, oberste Karte = 5 Schluck.
4. **Bluffen:** Spieler dürfen darüber bluffen, eine passende Karte zu haben, um Schlucke zu verteilen.
5. **Bluff anfechten:** Der Zielspieler darf den Bluff anfechten. Wenn der Verteiler geblüfft hat, trinkt er die doppelte Menge. Wenn er ehrlich war, trinkt der Anfechter das Doppelte.
6. **Ablegen:** Wenn eine Zuordnung bestätigt wird (nicht geblüfft), legt der Spieler diese Karte ab.

Spielende

- **Alle Karten aufgedeckt:** Das Spiel endet, wenn alle Pyramidenkarten aufgedeckt wurden.
- **Bus fahren:** Einige Gruppen lassen den Spieler mit den meisten verbleibenden Karten als Strafrunde den Bus fahren.

Varianten

- **Ohne Bluffen:** Für eine einfachere Version erlaube nur Spielern mit tatsächlich passenden Karten, Schlucke zu verteilen.
- **Gedächtnis-Herausforderung:** Spieler dürfen ihre Karten nach dem ersten Ansehen nicht noch einmal anschauen, was Gedächtnis zur Schlüsselfähigkeit macht.
- **Grössere Pyramide:** Verwende eine 6-Reihen-Pyramide für ein längeres Spiel.

Tipps und Strategien

- Präge dir deine Karten beim ersten Ansehen sorgfältig ein, besonders hochwertige Karten, die in oberen Reihen erscheinen könnten.
- Bluffe selbstbewusst in oberen Reihen, wo die Schluck-Einsätze höher sind.
- Fechte Bluffs bei Spielern an, die scheinbar jede Karte zuordnen, da es statistisch unwahrscheinlich ist.

Tipps & Strategie

Präge dir deine Karten gründlich ein, bevor das Spiel beginnt. Bluffe sparsam in unteren Reihen und spare mutige Bluffs für die hochwertigen oberen Reihen auf. Das Bluffelement macht Pyramide interessant. Ein gut getimter Bluff auf die oberste Karte kann das gesamte Spiel wenden, aber das Risiko, doppelt trinken zu müssen, hält alle ehrlich.