

### Mehr Möglichkeiten mit Erweiterungssatz

Noch einmal 28 Würfel pro Farbe erweitern den kreativen Spielraum der CIMERA-Pyramide oder die Möglichkeiten beim 4er-Pyramiden Spiel.

- 02-231 Holzwürfel 28er Rot
- 02-232 Holzwürfel 28er Blau
- 02-233 Holzwürfel 28er Gelb

*Viel Spaß beim lebenslangen Lernen  
wünscht Ihnen das KRAFT-Team!*



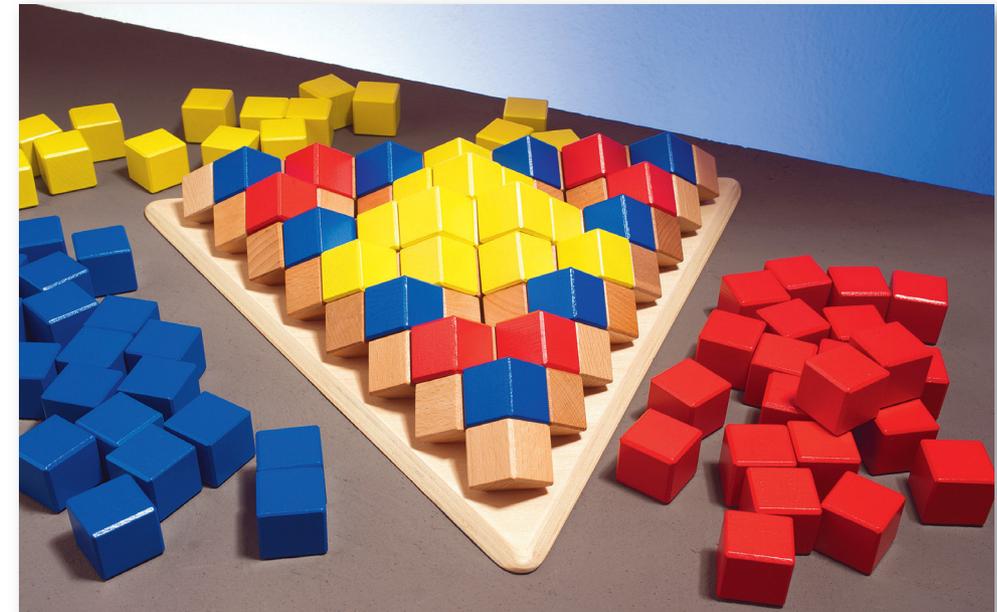
**KRAFT GmbH**  
Am Wasserturm 5  
D-74595 Langenburg  
Germany

Telefon +49 (0) 79 05 - 940 74-0  
Telefax +49 (0) 79 05 - 940 74-20  
E-Mail [info@kraft-lernen.de](mailto:info@kraft-lernen.de)  
Internet [www.kraft-lernen.de](http://www.kraft-lernen.de)



### 02-230 CIMERA-Pyramide

### Spielanleitung



#### Einleitung

Die farbigen Gipfel der Pyrenäen waren Vorbild für dieses vielseitige Spiel. Neben dem kreativen Legen von Mustern kann auch ein rasantes Spiel in 3D gespielt werden. Das Grundmuster ist altbekannt und daher schnell zu erlernen – das Spiel selbst erfordert dann durch die Tiefe des Raumes viel Denkarbeit. Auf die dreieckige Grundplatte legen die Spieler reihum Würfel ihrer Farbe ab. Ziel ist es, als erster eine kleine, aus vier Würfeln derselben Farbe bestehende Pyramide – die 4er-Pyramide – zu bauen. Dies kann der Gegner verhindern, wenn er gut aufpasst!

#### Inhalt

- 84 Holzwürfel 3 x 3 cm (je 28 gelb, blau, rot)
- 1 Grundbrett 39 x 39 cm
- Spielanleitung

#### Altersangabe/Einsatzmöglichkeit

Ab 4 Jahren: Vorschulalter, Primarstufe, Sekundarstufe, Förderbereich.

#### Spielteilnehmer

Von der Einzelbeschäftigung bis 3 Spielteilnehmern, mit Erweiterungssatz auch in Kleingruppen.

#### Kompetenzangaben

Das Spiel fördert folgende Kompetenzen:

- Räumliches Darstellungsvermögen
- Taktisches Denken
- Selbständigkeit
- Kommunikationsfähigkeit
- Motorik
- Kreativität

### Spielvorbereitung

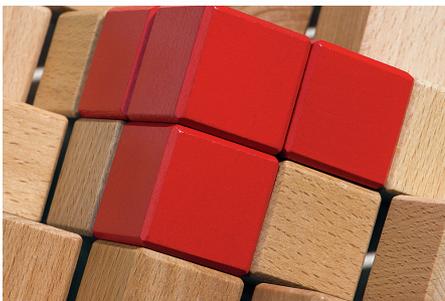
1. farbige Würfel an Spieler verteilen
2. Grundplatte in Tischmitte stellen

### Spielidee

CIMERA ist die pyramidale Variante des klassischen "Tic Tac Toe". Hier geht es allerdings nicht um eine 3er Reihe, sondern um eine 4er-Pyramide. Ziel ist es, geschickt Fundamente aus drei Würfeln zu bauen, ohne das es der Gegner merkt. Gespielt werden kann in mehreren Varianten. So kann siegen, wer a) die erste 4er Pyramide schafft, b) die meisten 4er-Pyramiden hat oder c) der den letzten Stein auf die große Pyramide legen kann.

### Leitgedanken zum Kompetenzerwerb

Dreidimensionale Objekte bauen ist eine Kernkompetenz zur Verfestigung der Auge-Hand-Beziehung. CIMERA verbindet dies nun zusätzlich mit taktischen Spielgedanken. Die nächsten Schritte müssen vorausgedacht werden, um in diesem Spiel erfolgreich zu sein. Dazu benötigt man auch ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen. Ganz nebenbei werden Feinmotorik und Zahlenräume trainiert.



### Spielablauf

Die Spieler legen reihum einen Würfel ihrer Farbe auf das Spielfeld. Ein Spielzug besteht nur aus dem Legen EINES Würfels. Jeder versucht, zuerst ein Fundament (siehe Bilder links unten) aus drei gleichfarbigen Würfeln zu errichten, ohne dass dies ein Mitspieler bemerkt. Ist er wieder an der Reihe, kann er seine 4er-Pyramide komplettieren und gewinnen!

Entdeckt nun einer der Spieler, dass sein Gegner ein Fundament fertig hat, MUSS er einen seiner Steine als erstes auf dieses Fundament legen. Danach vollzieht er seinen Zug und legt einen Würfel seiner Farbe ab. Er hat nun also einen Würfel weniger als sein Gegner!

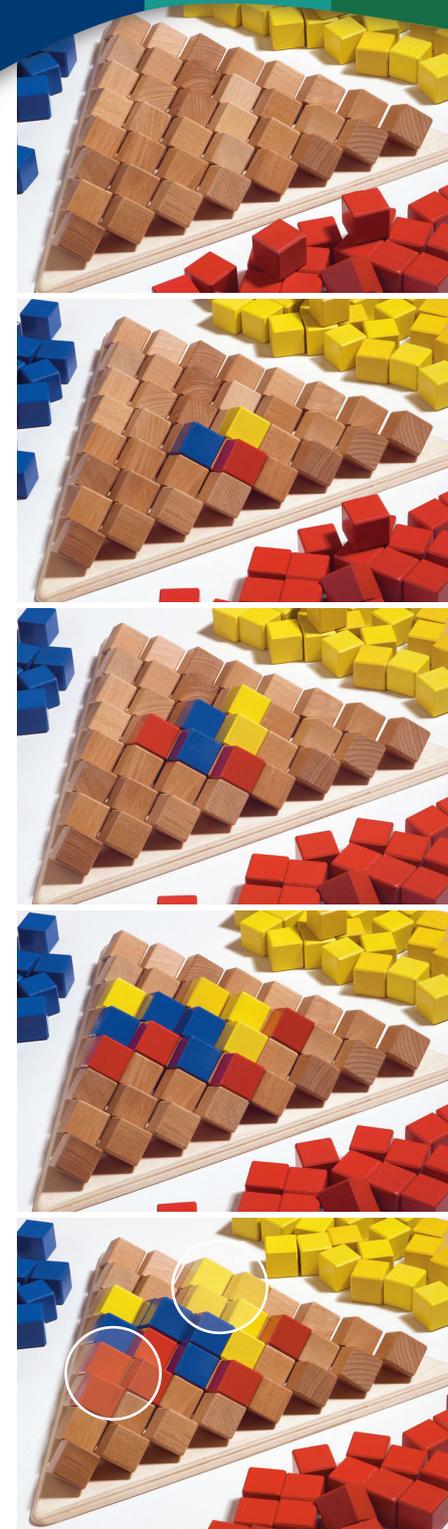
### CIMERA uno

Zwei oder drei Spieler treten gegeneinander an. Sieger ist derjenige, der als Erster eine 4er-Pyramide komplettieren konnte. Dies ist die klassische "Tic Tac Toe" Version mit pyramidalem Spielfeld und somit auch für drei Spieler geeignet. Vorallem bei drei Spielern gilt es, das Spielfeld – und die Spielzüge der zwei Gegner – fest im Blick zu haben.

### CIMERA dos

Zwei oder drei Spieler versuchen, möglichst viele 4er-Pyramiden zu bauen. Sobald ein Spieler keine Würfel mehr hat, ist das Spiel beendet. Sieger ist dann derjenige mit den meisten 4er-Pyramiden. Hier liegt die Strategie darin, den Gegner mit scheinbar belanglosen Plazierungen seiner Würfel in Sicherheit zu wiegen, um dann am Ende mit einem Würfel gleich zwei oder drei Fundamente zu komplettieren und damit den Gegner chancenlos zu machen.

*Bild links oben: ein Fundament aus drei Würfeln derselben Farbe. Darunter ist die fertige 4er-Pyramide dargestellt – sie bedeutet entweder Sieg oder einen Punkt auf dem Weg dorthin.*

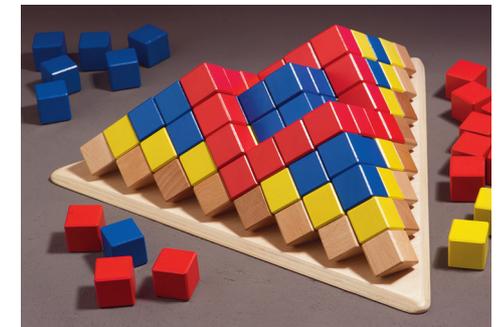


### CIMERA tres

Drei Spieler versuchen, als letzter den Schlussstein auf die große Pyramide legen zu können. Strategie ist es, den Gegner mit eigenen Fundamenten um seine Spielsteine zu bringen, damit man am Ende den letzten Stein legen kann. Bei dieser Variante MÜSSEN die Gegenspieler auf übersehene Fundamente aufmerksam machen. Der Spieler, der am Zug ist, muss diesen Teil seines Zuges dann nachholen. Hat der nächste Spieler seinen Würfel gelegt und ein offenes Fundament wird erst jetzt entdeckt, muss er den Stein "opfern" und die Pyramide komplettieren. Sieger ist, wer den letzten Stein legen kann. Attraktiver wird diese Spielvariante mit zusätzlichen 84 Spielwürfeln.

### CIMERA paradigma

Hier geht es um Form und Muster. Alleine oder abwechselnd zu zweit werden freie Muster mit den farbigen Würfeln gelegt. Der Fantasie sind hierbei kaum Grenzen gesetzt. Vorallem mit den Erweiterungssätzen bieten sich schier unendliche Möglichkeiten.



*Bilder linke Reihe von oben nach unten: Spielfeld vor Spielbeginn; nach dem ersten Durchgang; nach dem zweiten Durchgang; nach dem vierten Durchgang; nach weiteren Durchgängen haben es "Gelb" (Kreis rechts) und "Rot" (Kreis links) geschafft, unbemerkt ein Fundament zu legen. "Blau" muss nun zuerst in beide Fundamente einen blauen Würfel legen, und kann dann seinen Zug vollenden.*