

PYRAMIDAL

SPIELANLEITUNG

Spielidee: Nico Reuter © 2026

Kostenloses Print & Play für private Nutzung und Weitergabe · Kommerzielle Nutzung nur mit Genehmigung durch den Autor



DAS ZIEL: Finde zu einem Thema 5 passende Wörter. Einzigartige Wörter bringen Punkte.

1 VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält einen Spielbogen und verteilt die Vokale A, E, I, O, U auf die fünf Zeilen. Die Reihenfolge ist frei; jeder Vokal nur einmal.

Danach wählen alle gemeinsam ein Thema: frei oder aus der Themenliste.

2 SPIELABLAUF

Auf ein Startsignal schreibt jeder fünf passende Wörter zum Thema: mit 4, 5, 6, 7 und 8 Buchstaben. Dabei muss das Wort den jeweiligen Vokal enthalten.

Wer zuerst fünf Wörter eingetragen hat, ruft „Stopp!“ Die Runde endet dann sofort.

3 PUNKTEVERGABE

4 Buchstaben = 4 Punkte · 5 Buchstaben = 5 Punkte · 6 Buchstaben = 6 Punkte

7 Buchstaben = 7 Punkte · 8 Buchstaben = 8 Punkte

Punkte gibt es nur für gültige Wörter zum Thema, die den Zielvokal enthalten.

Wörter, die mehrere Spieler aufgeschrieben haben, ergeben 0 Punkte.

Ungültige Wörter oder Wörter ohne Zielvokal: 0 Punkte. Maximal 30 Punkte pro Runde.

BEISPIELRUNDE

Thema: TIERE

VOKAL

E

O

I

A

U

E	N	T	E				
P	F	E	R	D			
D	E	L	F	I	N		
G	I	R	A	F	F	E	
M	A	U	L	W	U	R	F

PUNKTE

4

0

6

7

8

SO WIRD GEZÄHLT

ENTE enthält E	4 Punkte
PFERD enthält kein O	0 Punkte
DELFIN enthält I	6 Punkte
GIRAFFE enthält A	7 Punkte
MAULWURF enthält U	8 Punkte

GESAMT

25

DOPPELUNG: Schreibt ein anderer Spieler ebenfalls ENTE, erhalten beide dafür 0 statt 4 Punkte.

Nächste Runde: Wer die meisten Punkte erreicht, wählt das nächste Thema – frei oder aus der Liste.

Spielende: Nach 4 Runden gewinnt der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

PYRAMIDAL V 1.0



Spielidee: Nico Reuter © 2026 • www.nicoreuter.de

Kostenloses Print & Play für private Nutzung und Weitergabe • Kommerzielle Nutzung nur mit Genehmigung durch den Autor

PUNKTE: Zeilenwert 4–8 • doppelte Wörter = 0

NAME _____

DATUM _____

GESAMT

RUNDE 1

A E I O U • je 1x

THEMA _____

PUNKTE

VOKAL

					4
					5
					6
					7
					8

RUNDE 2

A E I O U • je 1x

THEMA _____

PUNKTE

VOKAL

					4
					5
					6
					7
					8

RUNDE 3

A E I O U • je 1x

THEMA _____

PUNKTE

VOKAL

					4
					5
					6
					7
					8

RUNDE 4

A E I O U • je 1x

THEMA _____

PUNKTE

VOKAL

					4
					5
					6
					7
					8

20 THEMEN ZUR AUSWAHL

Sieger wählt neu: frei oder aus der Liste

- | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|---------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|
| ☐ Tiere | ☐ Essen | ☐ Berufe | ☐ Länder | ☐ Pflanzen | ☐ Sport | ☐ Schule | ☐ Küche | ☐ Kleidung | ☐ Wetter |
| ☐ Musik | ☐ Urlaub | ☐ Technik | ☐ Stadt | ☐ Möbel | ☐ Garten | ☐ Märchen | ☐ Körper | ☐ Verkehr | ☐ Spielzeug |

Thema abstreichen, sobald es gespielt wurde. Vokale vor dem Start selbst verteilen.