

PIRÁMIDO



REGLAMENTO

El faraón Mino ha fallecido y su hijo mayor, el faraón Mido, ha heredado el trono. Disgustado con el humilde aspecto de la tumba en la que yace su padre, Mido empieza a preocuparse por la que será su futura pirámide. ¡Qué mínimo que el lugar de reposo que le espera refleje la majestuosidad que desprende en vida! Así pues, ha dictaminado que de 2 a 4 arquitectos construyan pirámides con joyas incrustadas: las Pirámidos. Quien construya la Pirámido más impresionante será nombrado visir y disfrutará de una riqueza y poder inimaginables.

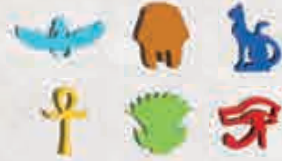
CONTENIDO



90 fichas de Dominó



12 fichas de Revestimiento



24 Joyas (4 de cada uno de los seis tipos)



1 tablilla de Puntuación

OBJETIVO DEL JUEGO

Juega fichas de Dominó para construir tu pirámide. Agrupa símbolos de Joyas del mismo tipo para complacer al faraón, y consigue la mayor cantidad de puntos de Prestigio a lo largo de 4 etapas.

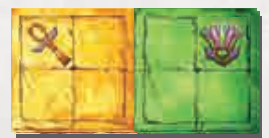
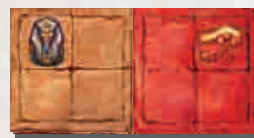
PREPARACIÓN

Cada participante toma 6 Joyas (una de cada tipo) y 3 fichas de Revestimiento (una de cada combinación de color).



Mezcla las fichas de Dominó, aparta 3 de ellas, y forma 4 pilas más o menos iguales con las restantes. Coloca esas pilas una al lado de otra, formando una fila.

Toma las 3 fichas de Dominó que dejaste aparte y colócalas una al lado de la otra, de tal manera que cada una de ellas esté frente a dos de las cuatro pilas. Esas fichas de Dominó formarán la Cantera.



Cantera



Puedes dejar la tablilla de Puntuación a un lado por el momento. Se utiliza únicamente al final de cada etapa.

La última persona que haya construido un castillo de arena será el arquitecto inicial.



EL DOMINÓ

En el universo de *Pirámido*, el Dominó, llamado así por el difunto faraón Mino, es la palabra que se utiliza para nombrar las piedras que usaban los fieles que se «Doblegaban ante Mino».

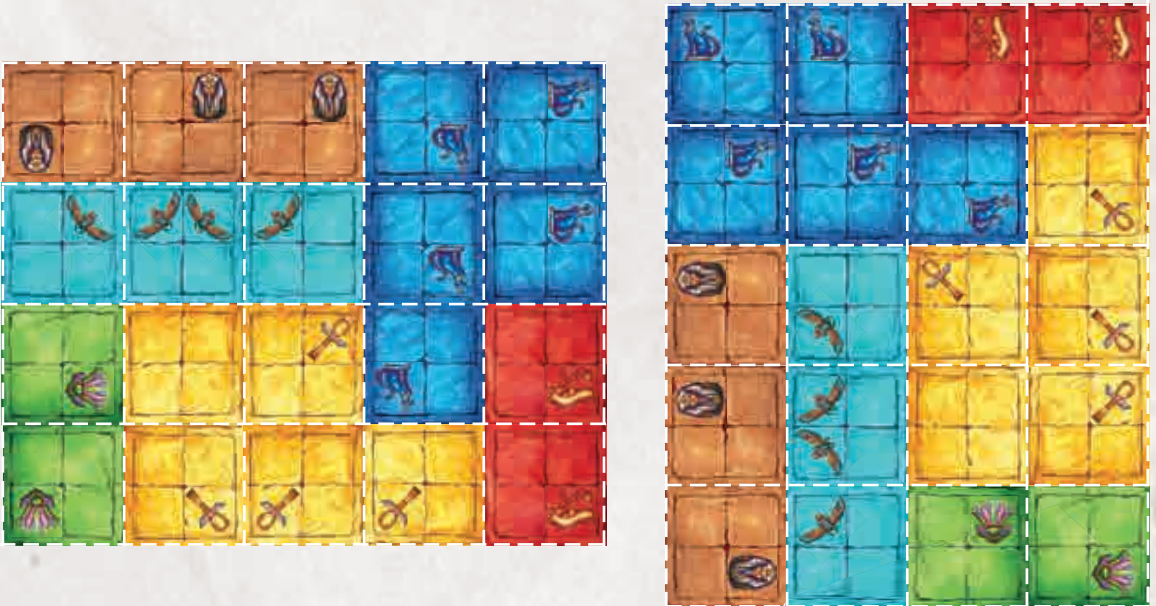
Cada una de las fichas de Dominó está formada por **2 bloques** (un bloque es la mitad exacta de una ficha de Dominó). Cada ficha de Dominó contiene **2 símbolos de Joyas**.

CÓMO JUGAR

Cada participante, como arquitecto, debe construir su propia pirámide. Las pirámides, una vez completadas, tendrán 4 plantas de altura (una por cada etapa). Construye cada planta, Dominó a Dominó, e intenta marcar con Joyas los bloques de colores. Los puntos de Prestigio se conceden al final de cada etapa, al completar la correspondiente planta, por cada símbolo de Joya que haya en una zona marcada.

PRIMERA ETAPA

En la primera etapa debes construir una planta de 5 x 4 cuadrados (sí, también sirve una planta de 4 x 5). Para construir esta planta necesitarás 10 fichas de Dominó, ni más ni menos.



Comenzando por el arquitecto inicial y siguiendo el sentido horario, todo el mundo juega un turno. Los turnos de cada arquitecto se dividen en cuatro pasos:

1. Elegir y colocar un Dominó (obligatorio)
2. Marcar el Dominó (obligatorio, si puedes)
3. Revestir el Dominó (opcional)
4. Reponer la Cantera (obligatorio)



I. ELEGIR Y COLOCAR UN DOMINÓ (OBLIGATORIO)

Elige 1 de las 3 fichas de Dominó disponibles de la Cantera y colócala en tu pirámide.



REGLAS DE COLOCACIÓN

Si se trata de la primera ficha de Dominó de tu pirámide, colócala bocarriba frente a ti.

Puedes rotar las fichas de Dominó a tu conveniencia.

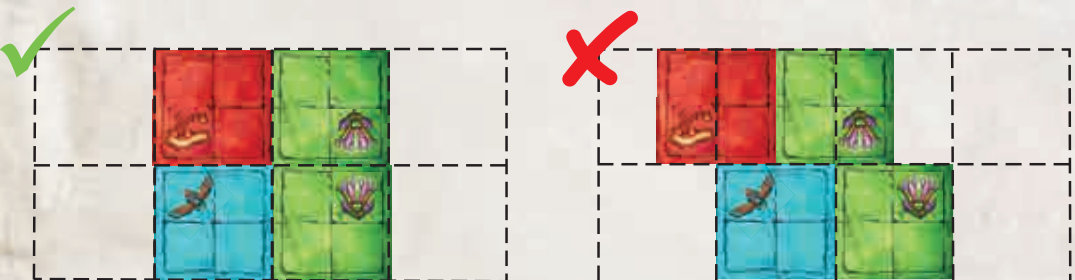


Si no se trata de la primera ficha de Dominó de tu pirámide, **debes** conectar esa ficha con otro Dominó.

Puedes conectar bloques que no sean del mismo color.



Los bloques **deben** estar conectados por completo. **No está permitido** conectar los bloques a medias.



IMPORTANTE: A partir de la segunda etapa, todas las fichas de Dominó se consideran conectadas.

Una vez colocada una ficha ya **no la podrás mover**. Asegúrate de dejar espacio para colocar fichas en turnos posteriores.

Debes construir las plantas por completo y colocar todas tus fichas de Dominó en el cuadrado de 4 x 5. Al final de una etapa, si no puedes colocar una ficha de Dominó en tu planta porque no cabe, deberás jugar 2 de tus fichas de Revestimiento en los espacios vacíos y **no podrás colocar** Joya alguna sobre esas fichas.



Importante: Si no tienes suficientes fichas de Revestimiento para rellenar los espacios vacíos, perderás automáticamente la partida, ¡así que ten cuidado!

2. MARCAR EL DOMINÓ (OBLIGATORIO, SI PUEDES)

Coloca 1 Joya que no hayas puesto en tu pirámide, y que coincida con el color de un símbolo de Joya de alguno de los bloques, en la ficha que **acabas de colocar**. Si puedes, debes hacerlo. **No puedes mover** las Joyas de tu pirámide hasta que no llegue la fase de puntuación al final de la etapa.



Si no tienes Joyas del mismo color que alguno de los bloques de la ficha de Dominó que acabas de colocar, sáltate este paso.

Por ejemplo: no puedes marcar la ficha de Dominó que acabas de colocar con tu Joya turquesa, ya que pusiste esa Joya en tu pirámide en un turno anterior y ya no puedes moverla.



3. REVESTIR EL DOMINÓ (OPCIONAL)

Puedes jugar **1 de tus fichas de Revestimiento** y colocarla, **usando cualesquiera de sus lados**, sobre un bloque sin marcar de la ficha de Dominó que jugaste en el paso 1. Si puedes, **debes** marcar la ficha de Revestimiento con una Joya del mismo color.

Inicio del turno



Colocas y marcas una ficha de Dominó



Revestes el Dominó



Lo marcas



Esta es la única manera de colocar 2 Joyas en el mismo turno y en el «mismo» Dominó.

Una vez colocadas, **no puedes mover** las fichas de Revestimiento en lo que queda de partida.

4. REPONER LA CANTERA (OBLIGATORIO)

Debes reponer la Cantera con una de las dos fichas de Dominó que se encuentran justo por encima del hueco que dejó la ficha que jugaste.

Primer ejemplo: En tu turno jugaste la ficha de Dominó del centro. Para reponer la Cantera deberás elegir entre la ficha azul-turquesa o la ficha marrón-roja.



Eliges la ficha de Dominó marrón-roja y la pones en la Cantera.



Segundo ejemplo: En tu turno jugaste la ficha de Dominó de la derecha. Para reponer la Cantera deberás elegir entre la ficha marrón-roja o la ficha verde-amarilla.



Eliges la ficha de Dominó verde-amarilla y la pones en la Cantera.



A continuación comienza el turno del siguiente arquitecto en sentido horario.

Atención: Siempre debe haber 4 pilas de fichas de Dominó por encima de la Cantera. Si una pila se agota, toma la mitad inferior de otra pila para reponerla.

PUNTUACIÓN DE FINAL DE LA ETAPA

Los arquitectos obtienen puntos de Prestigio por sus zonas marcadas con Joyas al final de cada etapa. Una zona es un grupo de bloques del mismo color conectados entre sí.

Cualquier zona que contenga una Joya es una **zona marcada**.


- Ganas 1 punto de Prestigio por cada símbolo de Joya en una **zona marcada**.
- No ganas puntos de Prestigio por símbolos de Joya en zonas sin marcar.


BONIFICACIÓN DE MINO


Gana **1 punto de Prestigio** por cada símbolo de Joya de tu zona marcada con **menos símbolos**. En caso de empate, elige una zona.


PUNTUACIÓN DE LA PRIMERA ETAPA


Símbolos de Joya en zonas marcadas


 : 4 símbolos de Joya = 4 puntos de Prestigio

 : 4 símbolos de Joya = 4 puntos de Prestigio




 : 3 símbolos de Joya = 3 puntos de Prestigio

 : 4 símbolos de Joya = 4 puntos de Prestigio

 : 3 símbolos de Joya = 3 puntos de Prestigio

 : 3 símbolos de Joya = 3 puntos de Prestigio

Bonificación de Mino

 /  /  :

3 símbolos de Joya = 3 puntos de Prestigio



Total: 24 puntos de Prestigio

Anota la puntuación de cada arquitecto en la tablilla de Puntuación y, a continuación, devuelve las Joyas de las pirámides a sus propietarios.

El arquitecto que haya obtenido menos puntos de Prestigio en esta etapa jugará su turno en primer lugar en la siguiente etapa. En caso de empate, el arquitecto empatado más cerca del arquitecto inicial (en sentido horario) jugará su turno en primer lugar en la siguiente etapa. Los arquitectos vuelven a turnarse en sentido horario.

Por ejemplo: El cuarto arquitecto fue quien obtuvo menos puntos de Prestigio (18) durante la primera etapa, por lo que comenzará a jugar la segunda etapa.

	Mino	Carl	Jo	Bru
1	20	24	21	18
2				
3				
4				
Σ				

SEGUNDA, TERCERA Y CUARTA ETAPA

Las plantas de las pirámides de estas etapas se construyen sobre las anteriores, como se muestra en los siguientes ejemplos.

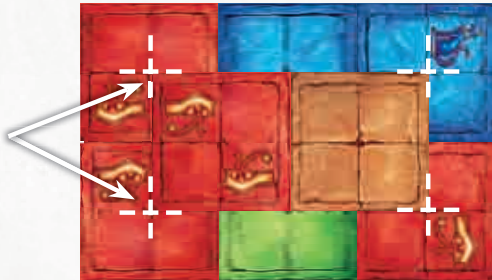
ESQUINAS SOBRE CENTROS

Debes seguir una regla muy importante al construir una nueva planta:

La esquina de cada ficha de Dominó debe estar en el centro del bloque que tiene inmediatamente debajo.

Para ayudarte en la construcción de tu pirámide, el centro de cada bloque está marcado por las dos líneas que lo atraviesan.

Cada bloque está conectado a los bloques que lo sostienen. Esto significa que ahora las zonas pueden abarcar varias plantas.



SEGUNDA ETAPA (4 x 3 / 6 fichas de Dominó)



TERCERA ETAPA (3 x 2 / 3 fichas de Dominó)



CUARTA ETAPA (2 x 1 / 1 ficha de Dominó)




PUNTUACIÓN DE LAS SIGUIENTES ETAPAS


La manera de ganar puntos de Prestigio sigue siendo la misma. Sin embargo, como ahora las zonas pueden abarcar varias plantas, los símbolos de Joya del mismo color de las plantas inferiores pueden volver a puntuar.


PUNTUACIÓN POR VARIAS PLANTAS


PUNTUACIÓN DE LA SEGUNDA ETAPA

Símbolos de Joya en zonas marcadas



 : 6 símbolos de Joya = 6 puntos de Prestigio

 : 5 símbolos de Joya = 5 puntos de Prestigio

 : 4 símbolos de Joya = 4 puntos de Prestigio

 : 4 símbolos de Joya = 4 puntos de Prestigio



Bonificación de Mino

 /  :
4 símbolos de Joya = 4 puntos de Prestigio

Total: 23 puntos de Prestigio


Recuerda: No tengas en cuenta las zonas sin marcar.





Los símbolos  y  no proporcionan puntos de Prestigio porque sus zonas no están marcadas.


PUNTUACIÓN DE LA TERCERA ETAPA

Símbolos de Joya en zonas marcadas


 : 7 símbolos de Joya = 7 puntos de Prestigio

 : 6 símbolos de Joya = 6 puntos de Prestigio

 : 6 símbolos de Joya = 6 puntos de Prestigio

 : 5 símbolos de Joya = 5 puntos de Prestigio

Bonificación de Mino

 : 5 símbolos de Joya = 5 puntos de Prestigio

Total: 29 puntos de Prestigio



PUNTUACIÓN DE LA CUARTA ETAPA

Ejemplo sin fichas de Revestimiento:

Símbolos de Joya en zonas marcadas

✂ : 7 símbolos de Joya = 7 puntos de Prestigio

Bonificación de Mino

✂ : 7 símbolos de Joya = 7 puntos de Prestigio

Total: 14 puntos de Prestigio

Atención: Sigues obteniendo la bonificación de Mino si solamente tienes una zona marcada, ya que esa zona es tu zona más pequeña.



PUNTUACIÓN DE LA CUARTA ETAPA

Ejemplo con fichas de Revestimiento:

Símbolos de Joya en zonas marcadas

🌸 : 8 símbolos de Joya = 8 puntos de Prestigio

✂ : 7 símbolos de Joya = 7 puntos de Prestigio

Bonificación de Mino

✂ : 7 símbolos de Joya = 7 puntos de Prestigio

Total: 22 puntos de Prestigio



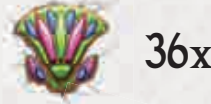
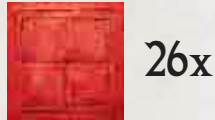
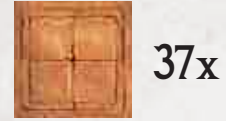
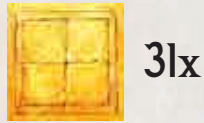
FINAL DE LA PARTIDA

La partida llega a su fin una vez puntuada la **cuarta etapa**. Quien haya conseguido más puntos de Prestigio ganará la partida y será nombrado visir.

En caso de empate, gana el arquitecto de entre los empatados al que le queden más fichas de Revestimiento. Si el empate persiste, gana el arquitecto empatado que haya conseguido más puntos de Prestigio en una sola etapa.

	Min	Carl	Jr	Bru
1	20	24	21	18
2	24	23	22	21
3	26	29	25	24
4	19	22	18	20
Σ	89	98	86	83

DISTRIBUCIÓN DE SÍMBOLOS Y COLORES



CRÉDITOS

Diseño: Ikhwan Kwon
Desarrollo: Carl Brière
Ilustraciones: The Creation Studio
Dirección artística: Marie-Elaine Bérubé
Diseño gráfico: Marie-Elaine Bérubé
Edición y traducción al inglés: Adam Marostica
Traducción al español: Moisés Busanya
Revisión del español: Marina Temprano
Editado por Jeux Synapses Games Inc.



© 2023 Jeux Synapses Games Inc.
No está permitido reproducir ninguna parte de este producto sin el consentimiento escrito de: Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Canadá
www.jeuxsynapsesgames.com

Facebook Instagram @jeuxsynapsesgames

