

ПИРАМИДЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Великий фараон Мино решил позаботиться о своём наследии. Он пожелал, чтобы место его погребения лучше отражало его величие, и приказал нескольким архитекторам построить пирамиды, украшенные драгоценностями. Самый искусный творец станет визирем и будет одарён властью и богатствами, о которых можно только мечтать.

СОСТАВ ИГРЫ



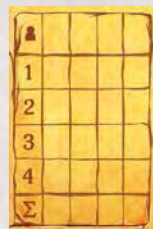
90 уникальных
жетонов домино



12 карт одиночных
плиток



24 фишки драгоценностей
(по 4 каждого из 6 видов)



1 блокнот для
подсчёта очков

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой игре ваша цель — возвести самую богато украшенную пирамиду из 4 уровней, чтобы усладить глаз фараона. Выкладываете жетоны домино так, чтобы группы плиток одного цвета располагались рядом и были украшены как можно большим количеством символов драгоценностей одного типа. Чем больше символов — тем больше очков репутации, а чем больше очков репутации — тем ближе вы к победе!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом партии выполните следующие шаги:

1. Раздайте каждому игроку 6 фишек драгоценностей (1 каждого цвета) и 3 карты одиночных плиток (1 каждой цветовой комбинации).
2. Перемешайте все жетоны домино. Случайным образом выберите 3 и выложите в ряд лицевой стороной вверх — это **карьер**.
3. Разделите остальные жетоны на 4 примерно одинаковые стопки и положите их лицевой стороной вверх выше карьера, как показано на иллюстрации ниже.
4. Блокнот для подсчёта очков положите рядом с игровой областью — он пригодится вам в конце раунда для подсчёта очков за уровень пирамиды.

Подготовка
одного игрока



Карьер



Игрок, последним строивший замок из песка, становится первым игроком. Право хода передаётся по часовой стрелке.

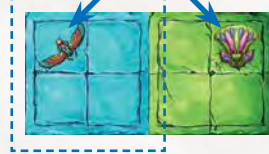
ДОМИНО

Домино, используемое в игре «Пирамиды», имеет особое значение: «Долг ваш — исполнить волю МИНО» и потому так отличается от обычного домино.

Каждый жетон домино состоит из **2 плиток** (квадраты-половинки одного жетона). На каждом жетоне всегда изображено только **2 символа драгоценностей**.

Символы драгоценностей

Плитка



ХОД ИГРЫ

Каждый игрок должен построить пирамиду из 4 уровней. Как только все игроки завершают соответствующий уровень, раунд заканчивается и все получают очки репутации за каждый символ драгоценности в области одного цвета с фишкой соответствующей драгоценности. После окончания четвёртого раунда (и завершения игроками четвёртого уровня пирамиды соответственно) происходит финальный подсчёт очков репутации. Победителем становится игрок с наибольшим количеством очков репутации.

ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

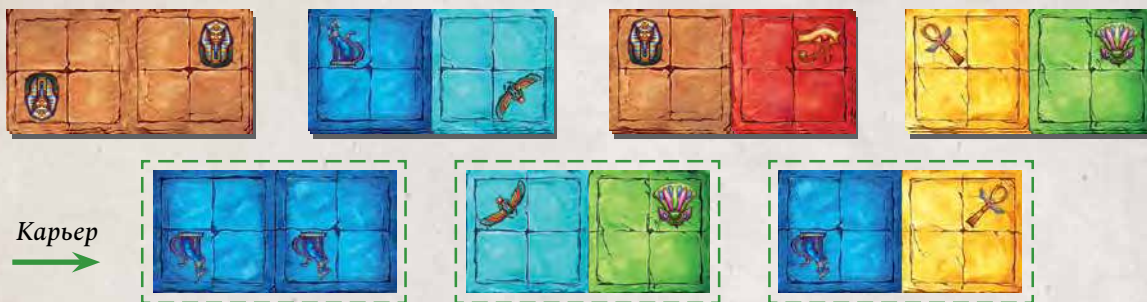
Первый уровень должен представлять собой прямоугольник 5×4 плитки (или 4×5). Для построения первого уровня пирамиды требуется ровно **10 жетонов домино**. В каждый свой ход вы должны выполнить 4 шага:

1. Выберите и разместите жетон домино (обязательно)
2. Выложите фишку драгоценности (обязательно, если возможно)
3. Выложите карту одиночной плитки (по желанию)
4. Обновите карьер (обязательно)



1. ВЫБЕРИТЕ И РАЗМЕСТИТЕ ЖЕТОН ДОМИНО (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Выберите один из трёх жетонов из **карьера** и добавьте к уровню своей пирамиды.

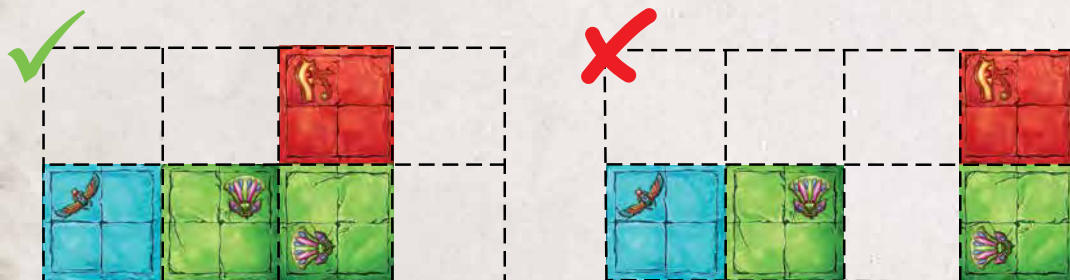


ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ ЖЕТОНОВ ДОМИНО

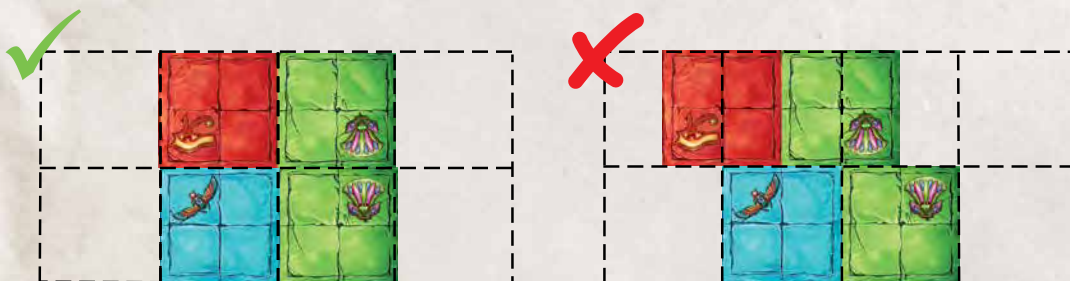
- Если это первый жетон домино, просто разместите его лицевой стороной вверх перед собой, чтобы заложить пирамиду.
- Перед тем как окончательно разместить жетон, его можно повернуть как угодно.



- Если это не первый жетон домино, он **должен соприкасаться** с другим жетоном домино. Вы можете располагать рядом плитки как одинаковых, так и разных цветов.



- Стороны жетонов **должны соприкасаться целиком**. Нельзя смещать жетон так, чтобы часть стороны, по которой он соприкасается с другим жетоном, осталась свободной.



ВАЖНО: когда вы приступите ко второму уровню, с этого момента все жетоны считаются соприкасающимися, даже те, которые находятся на другом уровне.

- После размещения жетон **нельзя перемещать**. Размещайте жетоны так, чтобы они вписывались в прямоугольник нужного размера. Нельзя, чтобы жетоны выступали за край этого прямоугольника.

- В конце раунда у вас должен получиться целиком заполненный плитками уровень (4×5 в случае первого уровня). Если на последнем ходу раунда жетон домино не вписывается (остаются два одиночных пустых места), вы **должны** выложить одиночные плитки на пустые места и вы **не можете** класть на них жетон драгоценности.



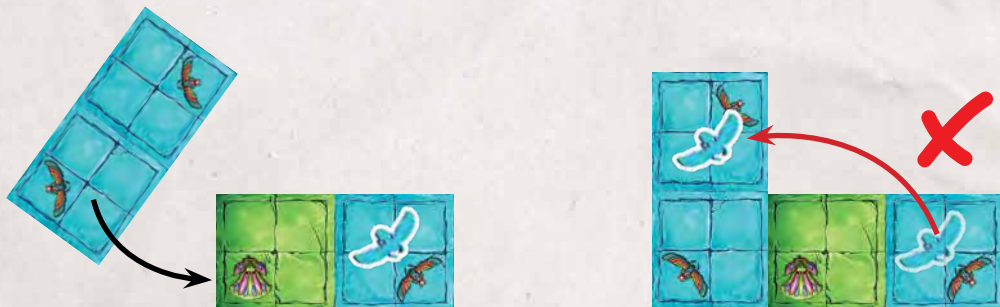
ВАЖНО: если у вас недостаточно одиночных плиток для заполнения пустых мест, вы автоматически проигрываете и выбываете из игры!

2. РАЗМЕСТИТЕ ФИШКУ ДРАГОЦЕННОСТИ (ОБЯЗАТЕЛЬНО, ЕСЛИ ВОЗМОЖНО)

Если у вас есть фишка драгоценности, соответствующая символу драгоценности на **только что выложенном жетоне**, вы должны положить эту фишку на плитку с этим символом на этот жетон. Если у вас несколько фишек, соответствующих символам на выложенном жетоне, выберите, какую из них положить на этот жетон (за ход можно положить только одну). Разместив фишку драгоценности, вы **не можете** её перемещать до конца раунда.



Если у вас нет подходящих фишек драгоценностей, пропустите этот шаг.



Пример: Ваня не может положить бирюзовую фишку драгоценности на только что размещённый жетон с двумя бирюзовыми плитками, поскольку уже разместил её на другом жетоне и не может её перемещать.



3. ВЫЛОЖИТЕ КАРТУ ОДИНОЧНОЙ ПЛИТКИ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

Вы можете выложить 1 из ваших невыложенных карт одиночных плиток любой стороной вверх **на плитку без фишки драгоценности** на только что размещённом жетоне домино. Если ваша фишка драгоценности соответствующего цвета ещё не размещена на каком-либо жетоне, вы **должны** разместить её на только что выложенной карте.

Начало хода



1. Разместите жетон и положите на него фишку драгоценности



2. Выложите карту одиночной плитки (если хотите)



3. Положите на эту карту фишку драгоценности (если можете)



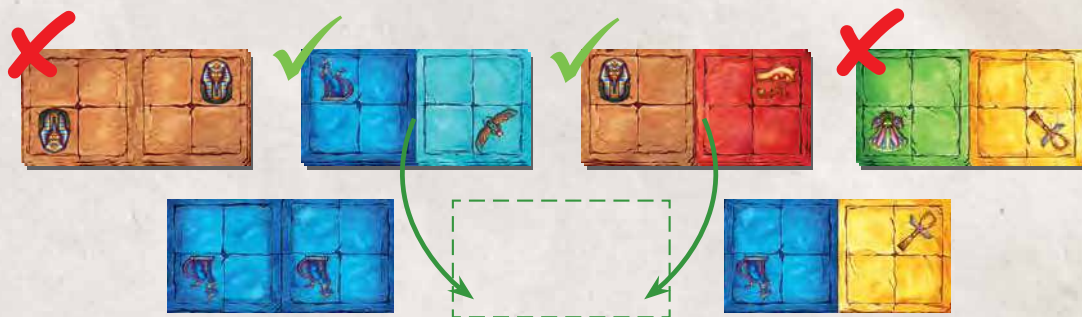
Это единственный способ выложить 2 фишки драгоценностей на один жетон домино в один ход.

После того как вы выложили карту одиночной плитки, вы не можете перемещать её до конца игры.

4. ОБНОВИТЕ КАРЬЕР (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Обновите карьер, положив на пустое место жетон из одной из двух стопок, расположенных непосредственно выше него.

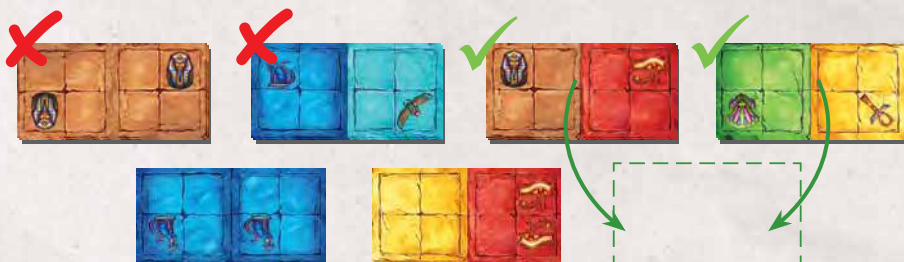
Пример: Аня забрала жетон из центра карьера. Теперь ей нужно выбрать на замену либо жетон из синей и бирюзовой плиток, либо жетон из коричневой и красной плиток.



Аня выбирает жетон из коричневой и красной плиток и кладёт его в карьер.



Пример 2: Ваня забрал из карьера самый правый жетон. Ему нужно выбрать на замену либо жетон из коричневой и красной плиток, либо жетон из зелёной и жёлтой плиток.



Ваня выбирает жетон из зелёной и жёлтой плиток и кладёт его в карьер.



Следующий игрок по часовой стрелке начинает свой ход.

ПРИМЕЧАНИЕ: выше карьера всегда должно быть 4 стопки домино. Если какая-либо стопка закончилась, возьмите половину снизу другой стопки и используйте её для восполнения закончившейся.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В КОНЦЕ РАУНДА

После того как все игроки завершат строительство уровня, начинается подсчёт очков за этот уровень. Все соприкасающиеся плитки одного цвета считаются одной **областью**. Очки начисляются только за **области с фишками драгоценности**: получите 1 очко репутации за каждый символ драгоценности в такой области.


БОНУС МИНО


Получите 1 очко репутации за каждый символ драгоценности в области с наименьшим количеством таких символов. Как и при обычном подсчёте очков, на такой области должна лежать фишка драгоценности. Если есть несколько таких областей с одинаковым количеством символов, получите очки только за одну такую область.


Даже если у вас есть только одна область с фишкой драгоценности, вы получаете бонус Мино: такая область автоматически считается самой маленькой, и вы получаете за неё очки по указанным выше правилам.


ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ЗА ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ


Символы драгоценностей в областях с фишками драгоценностей


 : 4 символа = 4 очка репутации

 : 4 символа = 4 очка репутации

 : 3 символа = 3 очка репутации

 : 4 символа = 4 очка репутации

 : 3 символа = 3 очка репутации

 : 3 символа = 3 очка репутации

Бонус Мино

 /  / 

3 символа = 3 очка репутации

Итого

24 очка репутации



Запишите полученные очки в блокнот для подсчёта очков, затем заберите в запас ваши фишки драгоценностей с завершённого уровня вашей пирамиды.

Игрок с наименьшим количеством очков репутации за постройку последнего завершённого уровня становится первым игроком. В случае ничьей первым ходит претендент, сидящий ближе всего по порядку хода к первому игроку этого раунда.

Пример: Таня будет ходить первой во втором раунде, поскольку у неё меньше всего очков репутации (18) за предыдущий.

	A	B	C	T
1	20	24	21	18
2				
3				
4				
Σ				



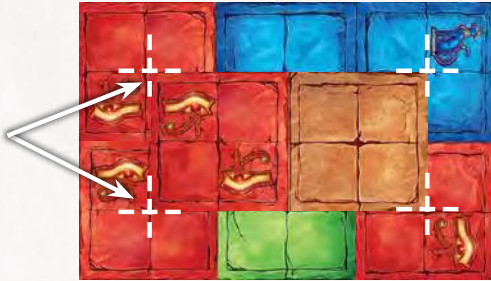
РАУНДЫ 2-4

Последующие уровни строятся поверх предыдущих, как показано на иллюстрациях ниже.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ВЕРХНИХ УРОВНЕЙ

При постройке уровней со 2-го по 4-й важно соблюдать следующие правила:

- Угол каждого жетона домино должен находиться в центре плитки, лежащей под ним. Центр каждой плитки отмечен перекрещенными линиями, проходящими через плитку.
- Каждый жетон считается соприкасающимся с жетонами нижних уровней, **если он лежит непосредственно на них**. Это значит, область может растянуться на несколько уровней.



УРОВЕНЬ 2 (4×3, 6 жетонов домино)



УРОВЕНЬ 3 (3×2, 3 жетона домино)



УРОВЕНЬ 4 (2×1, 1 жетон домино)





ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА УРОВНИ 2-4


Правила подсчёта очков за верхние уровни не меняются. Однако, поскольку области могут включать плитки на нескольких уровнях, вы должны учитывать все **видимые** символы драгоценностей, находящиеся в одной области, даже если они находятся на предыдущих уровнях.


ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ЗА ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Символы драгоценностей в областях с фишками драгоценностей

 : 6 символов = 6 очков репутации

 : 5 символов = 5 очков репутации

 : 4 символа = 4 очка репутации

 : 4 символа = 4 очка репутации

Бонус Мино



 / 

4 символа = 4 очка репутации

Итого

23 очка репутации


ПРИМЕЧАНИЕ: вы не подсчитываете символы драгоценностей в областях без фишки драгоценности.


Символы  и  не считаются, поскольку на соответствующих жетонах домино нет фишек драгоценностей.





ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ЗА ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Символы драгоценностей в областях с фишками драгоценностей


 : 7 символов = 7 очков репутации

 : 6 символов = 6 очков репутации

 : 6 символов = 6 очков репутации

 : 5 символов = 5 очков репутации

Бонус Мино

 : 5 символов = 5 очков репутации

Итого


29 очков репутации




ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ЗА ЧЕТВЁРТЫЙ УРОВЕНЬ

Пример для пирамиды без одиночных плиток.

**Символы драгоценностей в областях
с фишками драгоценностей**

 : 7 символов = 7 очков репутации

Бонус Мино

 : 7 символов = 7 очков репутации

Итого


14 очков репутации




ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ЗА ЧЕТВЁРТЫЙ УРОВЕНЬ


Пример для пирамиды с одиночной плиткой.

**Символы драгоценностей в областях
с фишками драгоценностей**

 : 8 символов = 8 очков репутации

 : 7 символов = 7 очков репутации

Бонус Мино

 : 7 символов = 7 очков репутации

Итого

22 очка репутации



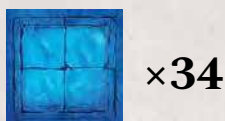
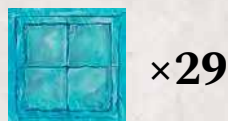
КОНЕЦ ИГРЫ

После подсчёта очков за четвёртый уровень пирамиды игра заканчивается. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков репутации, — он получает титул визиря.

В случае ничьей побеждает игрок, выложивший меньше карт одиночных плиток. Если ничья сохраняется, побеждает игрок, получивший наибольшее количество очков репутации за постройку одного уровня.

	A	B	C	T
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

КОЛИЧЕСТВО ПЛИТОК И СИМВОЛОВ



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Квон И Кван

Разработчик: Карл Бриер

Иллюстрации: The Creation Studio

Художественный руководитель:

Мари-Элен Берюбе

Графический дизайн: Мари-Элен Берюбе

Редактор и переводчик: Адам Маростика

© 2023 Jeux Synapses Games Inc.

www.jeuxsynapsesgames.com



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МАГЕЛЛАН ПРОИЗВОДСТВО»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента:

Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия

Егорова

Переводчик: Евгения Некрасова

Главный дизайнер-верстальщик:

Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова


Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.


© 2023 ООО «Магеллан Производство».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

Подписывайтесь на новости нашего издательства:

 t.me/magellanboardgames

 vk.com/magellanboardgames



Magellan

mglan.ru



МОСИГРА

mosigra.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!