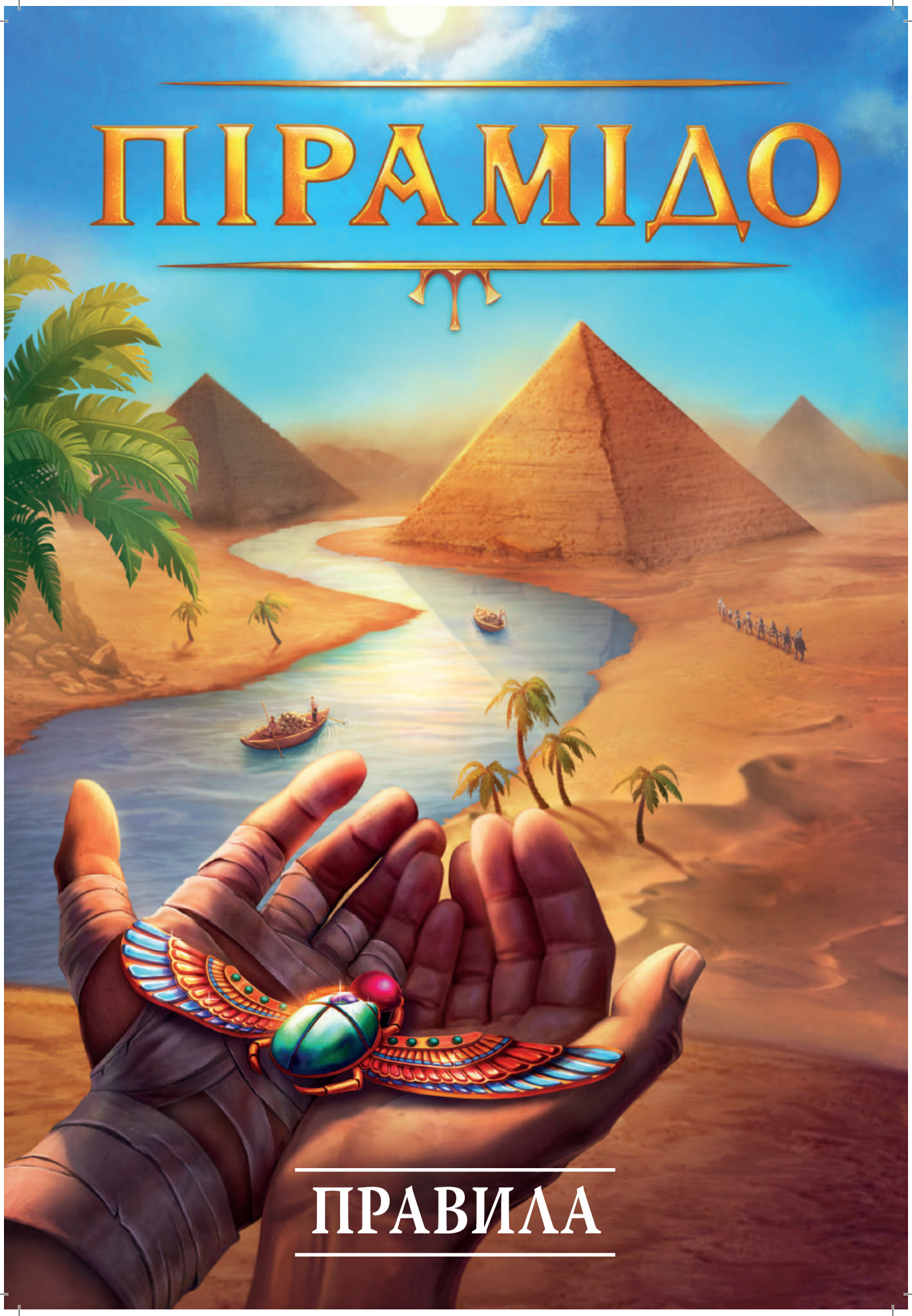
ПІРАМІДО



ПРАВИЛА

Потрібна допомога? Перегляньте коротке відео на вебсайті: jeuxsynapsesgames.com/en

Великий фараон Міно помер, і влада перейшла до його старшого сина Мідо. Розчарований простацьким виглядом піраміди, в якій поховали його батька, фараон Мідо вирішив заздалегідь подбати про свою спадщину. За його задумом від 2 до 4 архітекторів мають побудувати «Пірамідо» – прикрашену коштовностями усипальню, яка б відображала велич фараона. На архітектора, якому вдасться якнайкраще догодити фараонові, чекатиме посада головного радника й неосяжне багатство та влада.

КОМПОНЕНТИ



90 унікальних тайликів



12 клаптиків зміни кольору



24 маркери скарбу (по 4 кожного з 6 типів)



Блокнот для підрахунку балів

МЕТА ГРИ

Кожен гравець за чотири раунди має збудувати власну піраміду з чотирьох рівнів. Об'єднуючи тайлики зі скарбами одного типу, гравці здобуватимуть бали престижу й намагатимуться вразити фараона своїми будівельними навичками.

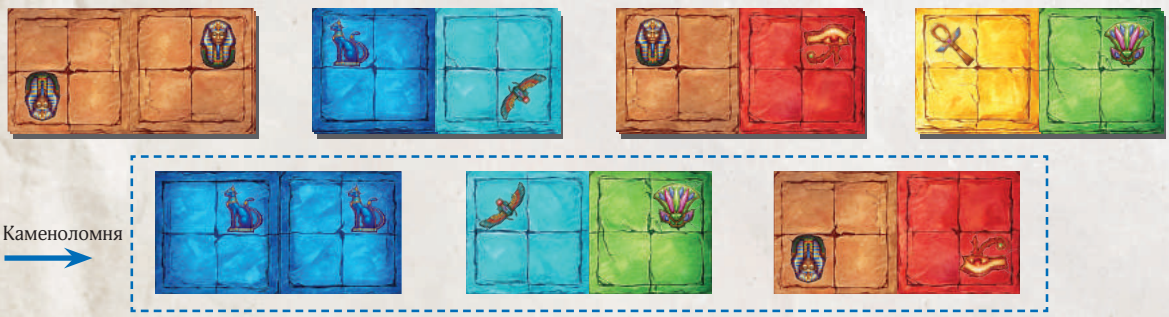
ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



Кожен гравець отримує 6 маркерів скарбу (по 1 кожного кольору) і 3 клаптики зміни кольору (по 1 кожного поєднання кольорів).

Перемішайте тайлики й відкладіть три з них убік. Перемішані тайлики розкладіть горілиць у 4 приблизно однакові стоси. Розмістіть стоси поруч один із одним, як показано на малюнку.

Відкладені 3 тайлики покладіть так, щоб кожен із них був розташований перед 2 стосами. Ці тайлики – ваша каменоломня.



Відкладіть блокнот для підрахунку балів. Він буде потрібен лише наприкінці кожного раунду.



Першим ходить гравець, який останнім будував замки з піску.

ТАЙЛИК

У світі гри «Пірамідо» словом «тайлик» називають спеціальні прямокутні камені. Слово походить від імені архітектора **Тайлика**, який першим здогадався використовувати в будівництві пірамід такі камені.

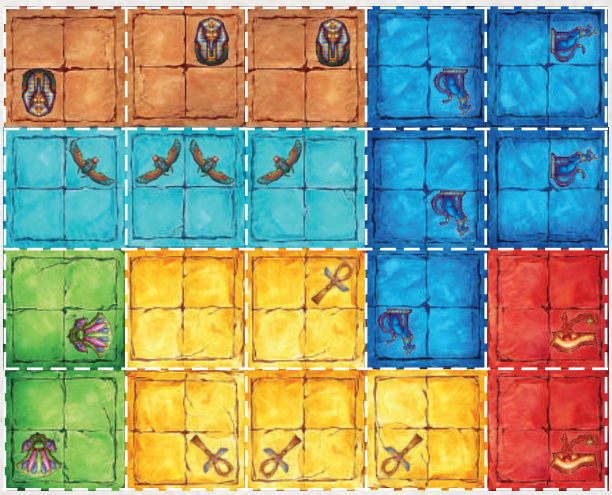
Тайлик складається з **2 однакових за розміром блоків**.
На кожному тайлику є **2 символи скарбу**.

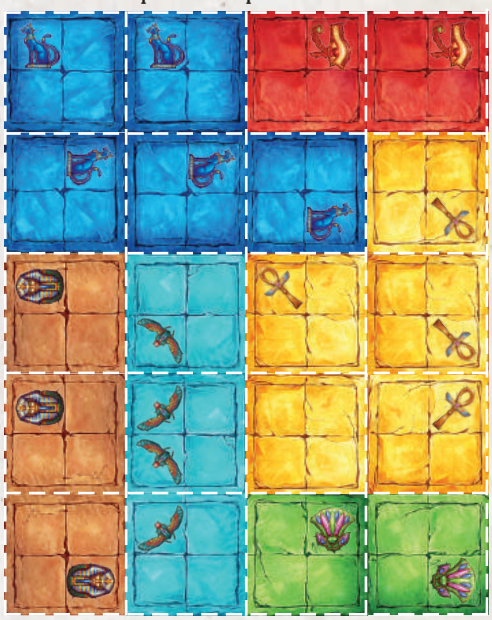
ХІД ГРИ

Упродовж 4 раундів кожен гравець має побудувати піраміду з чотирьох рівнів. Тайлик за тайликом, рівень за рівнем гравці об'єднуватимуть блоки в ділянки, позначатимуть їх і здобуватимуть бали престижу за кожен символ скарбу на відміченій ділянці.

РАУНД 1

У раунді 1 гравці мають побудувати перший рівень піраміди – прямокутник зі сторонами 5 на 4 блоки (4 на 5 теж згодиться). Для цього потрібно якраз 10 тайликів.





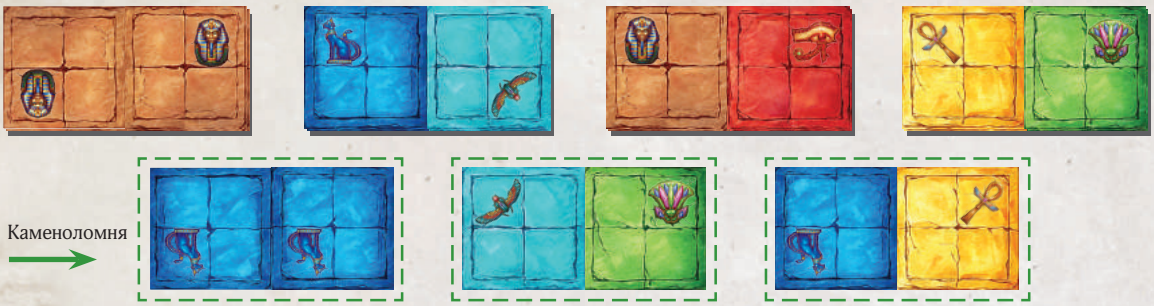
Гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Під час свого ходу ви можете виконати до 4 дій:

1. Вибрати й розмістити тайлик (обов'язкова дія).
2. Позначити тайлик (обов'язкова дія за наявності маркера).
3. Змінити колір блока (необов'язкова дія).
4. Поповнити каменоломню (обов'язкова дія).



1. ВИБІР І РОЗМІЩЕННЯ ТАЙЛИКА (ОБОВ'ЯЗКОВА ДІЯ)

Виберіть один із трьох доступних у каменоломні тайликів і додайте до своєї піраміди.



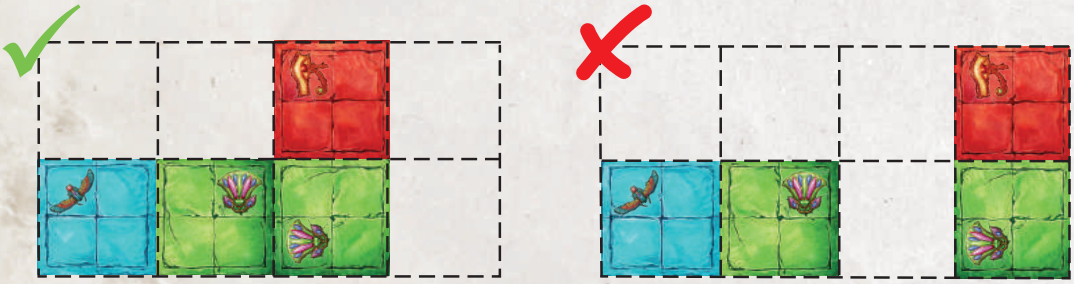
ПРАВИЛА РОЗМІЩЕННЯ ТАЙЛИКІВ

Перший тайлик розмістіть перед собою горілиць.

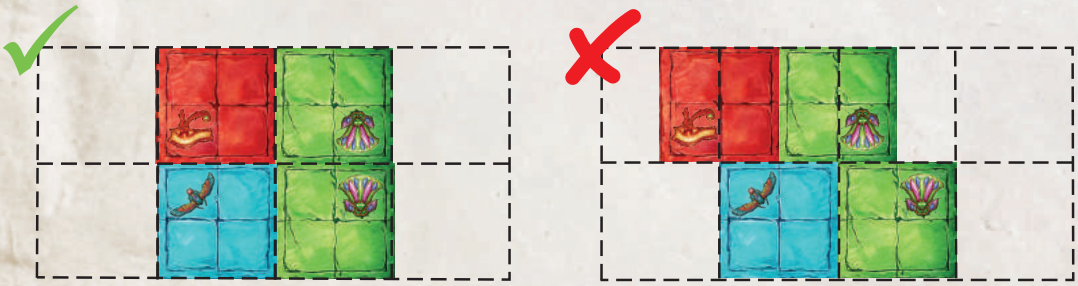
За потреби тайлики можна обертати.



Починаючи з другого, тайлики **потрібно** розміщати поруч з уже розміщеними. Нічого страшного, якщо після розміщення тайлика поряд будуть розташовані блоки різних кольорів.



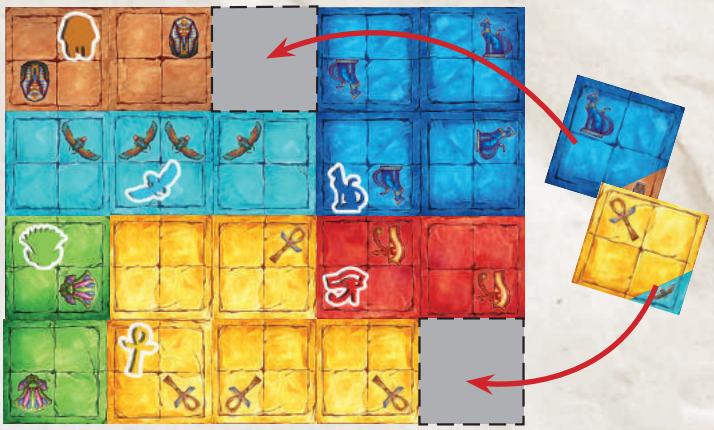
Сторони блока **мають** повністю збігатися, тобто тайлик **не можна** розмістити так, щоб половина блока кудись виступала.



ВАЖЛИВО. Починаючи з другого рівня піраміди, усі тайлики вважаються з'єднаними.

Після розміщення тайлик **не можна** пересувати. Заздалегідь прораховуйте стратегію та залишайте місце під майбутні тайлики.

Наприкінці раунду 1 у вас має бути прямокутник зі сторонами 5 на 4 блоки. Може трапитися, що ви не зможете розмістити 10-й тайлик на першому рівні піраміди. У такому разі заповніть порожні місця за допомогою двох клаптиків зміни кольору. Зверніть увагу, що в цьому випадку ви **не кладете** на клаптики маркери скарбу.



ВАЖЛИВО. Якщо у вас не вистачає клаптиків зміни кольору, щоб закрити порожні місця, то ви програли! Тож використовуйте клаптики з розумом.

2. ПОЗНАЧЕННЯ ТАЙЛИКА (ОБОВ'ЯЗКОВА ДІЯ ЗА НАЯВНОСТІ МАРКЕРА)

Після розміщення тайлика ви маєте позначити його. Для цього виберіть блок **щойно розміщеного** тайлика, на якому є символ скарбу, і покладіть на нього **1** маркер скарбу відповідного кольору. Переміщувати маркер скарбу **не можна**. Ви забиратимете маркери після підрахунку балів наприкінці кожного раунду.



АБО



Якщо у вашому запасі немає маркера, колір якого відповідав би кольору розміщеного тайлика, пропустіть цю дію.

Приклад. *Ви не можете покласти бірюзовий маркер скарбу на тайлик, який щойно розмістили, оскільки вже поклали цей маркер під час попереднього ходу, а переміщувати маркери не можна.*



3. ЗМІНА КОЛЬОРУ БЛОКА (НЕОБОВ'ЯЗКОВА ДІЯ)

Ви можете **будь-яким боком** покласти **1** зі своїх клаптиків зміни кольору на блок щойно розіграного тайлика. Зверніть увагу, що на цьому блоці не має бути маркерів. Після цього за можливості ви **мусите покласти** на клаптик маркер скарбу відповідного кольору.

Початок ходу.



Розміщення й позначення тайлика.



Зміна кольору за допомогою клаптика.



Позначення блока.



Зауважте, що це єдиний спосіб покласти 2 маркери скарбу на один тайлик упродовж одного ходу.

Розміщені клаптики зміни кольору **не можна** переміщувати до кінця гри.

4. ПОПОВНЕННЯ КАМЕНОЛОМНІ (ОБОВ'ЯЗКОВА ДІЯ)

Викладіть новий тайлик у каменоломню. Зауважте, що ви можете взяти тайлик лише з тих 2 стосів, які розташовані над порожнім місцем каменоломні.

Приклад 1. *Гравець забрав середній тайлик із каменоломні. Тепер він має викласти замість нього або блакитно-бірюзовий, або брунатно-червоний тайлик.*



Гравець вибирає брунатно-червоний тайлик і кладе його у каменоломню.



Приклад 2. *Гравець забрав із каменоломні тайлик, що знаходився праворуч. У такому разі в нього є вибір між брунатно-червоним і зелено-жовтим тайликами.*



Гравець вибирає зелено-жовтий тайлик і кладе його в каменоломню.



Після поповнення каменоломні наступний за годинниковою стрілкою гравець розпочинає свій хід.

Примітка. *У вас завжди має бути 4 стоси тайликів. Якщо один зі стосів закінчився, візьміть нижню половину будь-якого іншого стосу й покладіть її горілиць на порожнє місце.*

ПІДРАХУНОК БАЛІВ НАПРИКІНЦІ РАУНДУ

Наприкінці кожного раунду гравці здобувають бали престижу за символи скарбу на позначених ділянках. **Ділянка** – це група з'єднаних блоків одного кольору.

Ділянка з маркером скарбу вважається **позначеною ділянкою**.

- Гравці отримують по 1 балу престижу за кожен символ скарбу на **позначеній ділянці**.
- Гравці не отримують бали за символи скарбу на ділянках, на яких немає маркера скарбу.

ЩЕДРІСТЬ МІДО

Гравці додатково отримують **1 бал престижу** за кожен символ скарбу на позначеній ділянці з **найменшою** кількістю символів скарбу. Якщо таких ділянок декілька, гравець має вибрати одну з них.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ ЗА РАУНД 1

Символи скарбу на позначених ділянках

: 4 символи = 4 бали престижу

: 4 символи = 4 бали престижу

: 3 символи = 3 бали престижу

: 4 символи = 4 бали престижу

: 3 символи = 3 бали престижу

: 3 символи = 3 бали престижу

Щедрість Мідо

/ / :
3 символи = 3 бали престижу



Загалом: *24 бали престижу.*

Запишіть результати у блокнот для підрахунку балів, а потім заберіть маркери скарбу з піраміди.



Гравець із найменшою кількістю балів престижу ходить першим у наступному раунді. Якщо таких гравців декілька, то першим ходить той із них, чия черга ходити за годинниковою стрілкою.

Примітка. *4-й гравець ходитиме першим у наступному раунді, оскільки впродовж попереднього він здобув найменшу кількість балів престижу (18).*

РАУНДИ 2-4

Протягом цих раундів гравці мають побудувати другий, третій і четвертий рівні піраміди, як вказано на малюнках нижче.

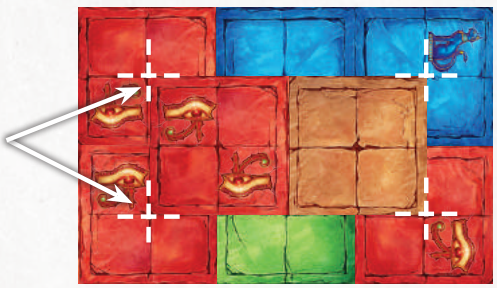
КУТ У ЦЕНТРІ

Кожен новий рівень піраміди має відповідати такій вимозі:

Кут кожного тайлика повинен розташовуватися в центрі блока під ним.

Щоб гравцям було простіше орієнтуватися, центр кожного блока позначено перетином двох ліній.

Вважається, що кожен блок з'єднаний із блоком під ним. Це означає, що одна ділянка може містити блоки з різних рівнів піраміди.



РАУНД 2 (другий рівень, 4 x 3 блоки / 6 тайликів)



РАУНД 3 (третій рівень, 3 x 2 блоки / 3 тайлики)



РАУНД 4 (четвертий рівень, 2 x 1 блок / 1 тайлик)





ПІДРАХУНОК БАЛІВ ЗА РАУНДИ 2-4

Принцип підрахунку в цих раундах не змінюється. Оскільки ділянка може містити блоки з різних рівнів, то символи скарбу з блоків попередніх рівнів враховуються ще раз.

ПІДРАХУНОК БАЛІВ ЗА ДЕКІЛЬКА РІВНІВ

ПІДРАХУНОК БАЛІВ ЗА РАУНД 2

Символи скарбу на позначених ділянках

: 6 символів = 6 балів престижу

: 5 символів = 5 балів престижу

: 4 символи = 4 бали престижу

: 4 символи = 4 бали престижу

Щедрість Мідо

/ :
4 символи = 4 бали престижу

Загалом: *23 бали престижу.*

Примітка. *Гравці не отримують бали за непозначені ділянки. Наприклад, тут гравець не отримує бали за та , оскільки на відповідних ділянках немає маркерів скарбу.*



ПІДРАХУНОК БАЛІВ ЗА РАУНД 3

Символи скарбу на позначених ділянках

: 7 символів = 7 балів престижу

: 6 символів = 6 балів престижу

: 6 символів = 6 балів престижу

: 5 символів = 5 балів престижу

Щедрість Мідо

: 5 символів = 5 балів престижу

Загалом: *29 балів престижу.*



ПІДРАХУНОК БАЛІВ ЗА РАУНД 4

Приклад без клаптику зміни кольору.

Символи скарбу на позначених ділянках

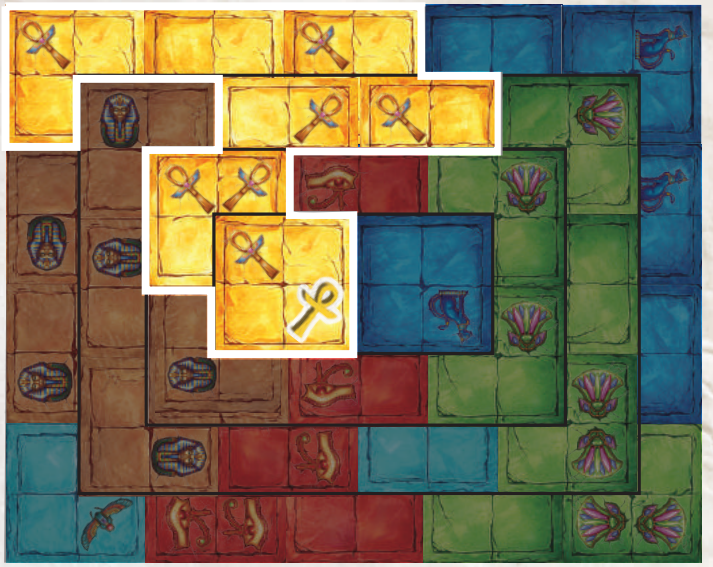
: 7 символів = 7 балів престижу

Щедрість Мідо

: 7 символів = 7 балів престижу

Загалом: *14 балів престижу.*

Примітка. *Якщо у вас лише одна позначена ділянка, то за неї ви також отримуєте бонус «Щедрість Мідо», оскільки вона є найменшою позначеною ділянкою.*



ПІДРАХУНОК БАЛІВ ЗА РАУНД 4

Приклад із клаптиком зміни кольору.

Символи скарбу на позначених ділянках

: 8 символів = 8 балів престижу

: 7 символів = 7 балів престижу

Щедрість Мідо

: 7 символів = 7 балів престижу

Загалом: *22 бали престижу.*





КІНЕЦЬ ГРИ

Після підрахунку балів за **четвертий раунд** гра завершується. Гравець із найбільшою кількістю балів престижу стає переможцем та отримує титул головного радника.



Якщо кілька гравців мають однакову кількість балів, перемагає той, у котрого залишилося більше клаптиків зміни кольору. Якщо все ще зберігається нічия, перемагає гравець, який здобув найбільшу кількість балів престижу за один раунд.

РОЗПОДІЛ СИМВОЛІВ СКАРБУ І КОЛЬОРІВ

 x29

 x31

 x31

 x29

 x28

 x34

 x24

 x37

 x32

 x26

 x36

 x23

ТВОРЦІ ГРИ

Автор гри: Іхван Квон
Розробка гри: Карл Брієр
Художнє оформлення: The Creation Studio
Художнє керівництво: Марі-Елен Берубе
Графічний дизайн: Марі-Елен Берубе
Переклад і редагування: Адам Маростіка
Видавництво: Jeux Synapses Games Inc.

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладач з англійської: Олександр Ярманов
Редакторка: Аліна Керімова
Головна редакторка: Оксана Квасняк
Верстальник: Дмитро Білоус
Апробація перекладу: GrafMonteNegro, А. Деркач, Н. Свирид

© 2023 Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Canada
www.jeuxsynapsesgames.com

@jeuxsynapsesgames

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено.
www.igromag.ua
Версія правил 1.0