

«Пирамиды» — игра для 2–5 игроков, в которой вы отправляетесь назад во времени в Древний Египет. Помогите своей династии стать блистательной и пережить века, чтобы получить самые красивые камни и построить самый великолепный некрополь.

Цель игры

Какая египетская династия будет самой славной? Молитесь богам, чтобы строить здания в их честь и позаботьтесь о том, чтобы у вашей династии было тысячелетнее потомство. Ваш некрополь, место вечного сна и славы, будет состоять из пирамиды, обелиска и гробницы. Выберите лучшее сочетание камней в карьере, оптимизируйте их расположение и сделайте свой некрополь самым известным во всем Египте!

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков в конце игры.

Строительные карты представляют собой материалы, с помощью которых вы строите здания своего некрополя. На них есть изображения 2 или 3 камней в пяти разных цветах: синем, белом, красном, зеленом или желтом. На некоторых картах строительства есть глиф, обозначающий пирамиду, обелиск или гробницу. Они принесут вам победные очки в конце игры, если вы их правильно разместите.

Тайлы Богов (5) символизируют благосклонность, дарованную богом, которого вы чтите, показывая, какое(ие) здание(я) вы можете построить в свой ход.

Так, тайл Бога 1 позволяет размещать карты только в Пирамиде, а тайл Бога 2 позволяет размещать карты как в Пирамиде, так и в Гробнице.

Примечание: Пирамида есть на каждом тайле Бога. Обелиск находится только на тайлах 3, 4 и 5. Гробница – на тайлах 2, 4 и 5.

Подготовка к игре

Выберите первого игрока, который получает жетон первого игрока, а также колоду строительных карт (1 ГОР, 2 АНУБИС, 3 ХЕПРИ, 4 СЕХМЕТ, 5 ТОТ).

Перетасуйте карты строительства и сдайте лицом вниз по одной каждому игроку. Вы можете посмотреть ваши карты.

Сформируйте колоду из оставшихся карт строительства лицевой стороной вниз.

Выберите тайлы Богов для игры по количеству игроков: 4/5 игроков: используйте все 5 тайлов Богов; 2/3 игрока: возьмите тайлы Богов с 1 по 4 и оставьте тайл 5 (Тот) в коробке.

Примечание. В игре для двух игроков во время первого хода, случайным образом отложите в сторону один из тайлов Богов, чтобы играть только с 3-мя из 4-х плиток. Отложенная плитка будет добавлена обратно в игру в начале следующего раунда.

Поместите тайлы Богов в середину стола в порядке возрастания.

Игровой процесс

Игра длится 10 раундов, в течение которых вы строите свой некрополь. В конце 10-го раунда, когда все построили свои Пирамиды, игра заканчивается и происходит начисление победных очков.

Игрок с жетоном первого игрока берет колоду карт строительства и раскрывает карты строительства попарно, чтобы получилось столько пар, сколько игроков в игре. Карты строительства должны быть видны всем игрокам, и пары должны быть отделены друг от друга. Выложенные таким образом пары неразделимы и не могут быть переставлены.

Примечание. Чтобы подсчитать количество сыгранных раундов, подсчитайте количество карт в вашей пирамиде.

Каждый раунд состоит из следующих 5 этапов:

- 1) открыть пары карт в карьере;
- 2) выбрать тайл Бога, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке;
- 3) выбрать пару карт в карьере в порядке согласно тайлам Богов;
- 4) достроить с помощью пары карт свой некрополь;
- 5) конец раунда.

Сразу после выбора пары карт строительства и перед ходом следующего игрока поместите карты из имеющихся у вас на руках в строящиеся здания согласно указаниям имеющегося у вас тайла Бога. **В свой ход игрок может сыграть только по одной карте строительства в каждое здание.** Однако, разыгрывать строительные карты на строительство обелиска или гробницы необязательно.

В конце вашего хода у вас могут остаться карты.

Карту строительства нельзя удалить, переставить или обменять после размещения ее в твоём некрополе.

РАЗЪЯСНЕНИЕ ПЛИТОК БОГОВ

ДЛЯ 2 И 3 ИГРОКОВ

- 1- Гор. Вы должны добавить 1 карту строительства к себе в Пирамиду. Вы можете сохранить вторую карту до конца раунда.
- 2- Анубис. Вы должны добавить 1 карту строительства к своей Пирамиде и вы можете добавить 1 карту строительства к своей Гробнице.

- 3- Хепри. Вы должны добавить 1 карту строительства к своей Пирамиде и вы можете добавить 1 карту строительства к своему Обелиску.
- 4- Сехмет. Вы должны добавить 1 карту строительства к вашей Пирамиде. Вы также можете добавить 1 карту к своей Гробнице и 1 карту к своему Обелиску, поэтому вы можете сыграть в свой ход до 3-х карт.

ДЛЯ 4 И 5 ИГРОКОВ

- 4- Сехмет. Вы должны добавить 1 карту строительства к вашей Пирамиде. Вы также можете сыграть 1 карту к своей Гробнице **или** 1 карту к своему Обелиску.
- 5- Тот. Вы должны добавить 1 карту строительства к вашей Пирамиде. Вы также можете сыграть 1 карту к своей Гробнице **и** 1 карту к своему Обелиску, поэтому вы можете сыграть в свой ход до 3-х карт.

Строительство Пирамиды

Каждый раунд вы всегда должны добавлять одну карту строительства в свою Пирамиду, поместив ее одним из следующих способов (см. рисунок). В конце игры ваша Пирамида будет состоять из 4 рядов из 10 карт строительства, расположенных следующим образом: 4 – 3 – 2 – 1.

Можно строить следующий ряд Пирамиды, если имеются 2 карты строительства, служащие основанием новой карты, даже если этап строительства предыдущего ряда Пирамиды еще не завершен.

Строительство Обелиска

Первая карта вашего Обелиска разыгрывается справа от вашей пирамиды, оставляя пространство между двумя зданиями. Каждый раз, когда вы добавляете карту строительства в свой Обелиск, расположите её так, чтобы она закрывала верхнюю половину последней разыгранной в Обелиск карты. Выровняйте карты строительства, не закрывая при этом камни.

Строительство Гробницы

Карты, сыгранные в вашу Гробницу, играют ниже вашей Пирамиды в стопку лицом вниз. Они не будут раскрыты до конца игры. Вы можете в любой момент посмотреть карты в своей Гробнице.

Конец раунда

Когда все игроки разложили карты в своем некрополе, раунд заканчивается. Сделайте следующее:

1. Верните все плитки Богов в центр стола.

Для двух игроков: положите обратно случайно сброшенный тайл Бога и удалите тайл Бога со следующим номером (1 3 2 3 3 3 4 31...). Так, если был удален тайл Сехмет (4), на этот раунд нужно удалить тайл Гора (1). Должно быть только 3 тайла Богов, доступных в начале раунда.

2. Убедитесь, что у вас на руке не более 1 карты строительства. Если у вас больше одной карты, сбросьте лишние карты в коробку лицевой стороной вверх, чтобы у вас осталась только 1 карта строительства.
3. Игрок, сидящий слева от первого игрока, берет жетон первого игрока. Теперь можно начать следующий раунд.

Конец игры и подсчет очков

Игра заканчивается после 10-го раунда, когда все игроки закончили строительство своих Пирамид из 10 карт строительства. Сбросьте все карты, оставшиеся в руке, и раскройте все карты в своей Гробнице. Определите свой результат, суммируя победные очки за каждую из ваших построек отдельно (Пирамида, Обелиск и Гробница) и глифы при их правильном расположении в вашем некрополе.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает в игре. При равенстве очков игроки делят победу.

Пирамида

Для каждого из пяти цветов камней подсчитайте наибольшее число ортогонально соединенных камней одного цвета в вашей Пирамиде.

Δ Получите 1 победное очко за каждый камень в самом длинном соединении каждого цвета.

Δ Получите 1 дополнительное победное очко за каждый камень в самом длинном соединении в вашей Пирамиде.

Δ Бонус пирамиды: получите 10 дополнительных очков, если каждый цвет заработает минимум 3 победных очка.

Обелиск

Обратите внимание на цвет, присутствующий на большинстве этапов строительства вашего Обелиска (этап означает одну карту строительства). Получите победные очки, соответствующие количеству стадий, на которых присутствует этот цвет. Вы получаете победные очки только за один цвет, даже если при строительстве Обелиска использовались камни нескольких цветов.

Количество этапов	1	2	3	4	5 и более
Победные очки	1	3	6	10	15

Гробница

Подсчитайте количество камней каждого цвета, присутствующих на Картах строительства в вашей Гробнице. Сравните с другими игроками и посмотрите, у какого игрока больше всего камней каждого цвета. Получите 5 победных очков за каждое имеющееся у вас большинство. В случае равенства считается, что большинства нет, поэтому ни один игрок не получает победных очков за этот цвет.

Глифы

Получите по 2 победных очка за каждый символ, расположенный в правильном здании.