

Пример подсчета очков:
 Добравшись до верхнего
 камня в пирамиде, Саймон
 получает 21 очко. Он не
 получает очков за
 триумфальную арку.
 Чтобы набрать
 очки здесь, ему пришлось
 бы вычеркнуть оба красных
 камня на втором уровне.
 На мозаичном полу он
 вычеркнул 8 камней ->
 8 очков.
 Саймон набрал общее
 количество бонусов ->
 $5 \times 3 = 15$ очков. В карьере
 остается камень-джокер
 (каждый по 2 очка) и 4
 цветных камня (каждый по
 1 очку), что дает $2 + 4$
 очка. Общий счет игры
 Саймона
 составляет
 50 очков.



$$21 + 0 + 8 + 15 + 2 + 4 = 50$$

Правила построения, или: как вы вычеркиваете камни в своем блокноте для подсчета очков.

В каждом раунде вы можете добавлять не более 2 камней на свою строительную площадку.

Для этого нужно зачеркивать квадратики на вашем планшете. Вы выбираете камни из своего запаса цветных кубиков и из своего собственного карьера.



- Вы должны зачеркнуть 2 камня мозаики для пола одновременно. Эти 2 камня должны быть соседними по вертикали или горизонтали

- Вы можете зачеркнуть 1 или 2 камня в пирамиде. Пирамиду необходимо начинать с уровня земли. Вы можете зачеркнуть камень, расположенный выше, только в том случае, если оба камня, расположенные под нужным камнем, уже зачеркнуты.



- Вы можете зачеркнуть 1 или 2 камня на триумфальной арке. Колонны арки нужно начинать строить снизу.



Вы можете строить колонны с разной скоростью. Однако зачеркнуть последний камень можно только тогда, когда обе колонны будут готовы.



Вы можете разделить свои 2 камня между пирамидой и триумфальной аркой!

Вы можете вообще не использовать никаких камней.

КАК ИГРАТЬ В ИГРУ

Начинающий игрок - первый активный строитель. Если вы активный строитель, вы бросаете кубик один раз и кладете его на видном месте в середине стола. Затем вы можете вычеркнуть до 2 камней на своих строительных площадках (соблюдайте правила строительства!).

За каждый выпавший камень вы должны немедленно взять соответствующий кубик с середины стола и положить его поверх своей игровой карты. Если подходящего кубика нет, вы должны вычеркнуть либо камень того же цвета, либо камень-джокер () в вашем карьере.

Вы должны вычеркнуть цветные камни в вашем карьере слева направо. Вы можете пропустить столько камней, сколько захотите. Вы можете вычеркнуть только те камни, которые лежат справа от последнего вычеркнутого камня.



Пример: Синий камень был последним, который Флориан вычеркнул в карьере, пропустив красные и сиреневые камни.

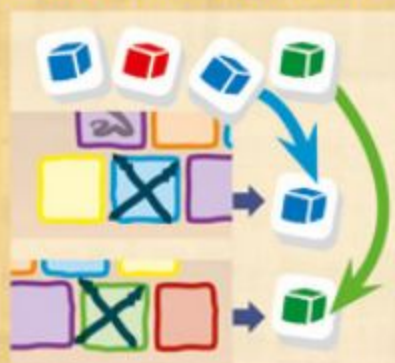
Он может продолжить вычеркивать камни из оранжевого камня.

Если вы хотите использовать 2 камня из карьера для одного и того же здания (пирамиды или триумфальной арки), то вы должны вычеркнуть их в карьере в том же порядке, в котором вы можете их использовать для строительства. Будьте внимательны! Если вы не можете взять кубик или вычеркнуть цветной камень или джокера в своем карьере, вы не сможете вычеркнуть камень в своем здании. Если вы взяли кубики, не кладите их обратно на середину стола! Затем очередь за каждым из других строителей. Игра ведется по часовой стрелке. Как описано выше, каждый строитель может также зачеркнуть до 2 камней на своей строительной площадке. Однако они могут использовать только те кубики, которые остаются в середине стола, а не те, которые использовались вами как активным строителем.

Как только игрок завершает свои строительные работы, все кубики возвращаются на середину стола, чтобы их мог использовать следующий игрок.

ВАЖНО: используйте только те кубики, которые активный строитель использовал для вычеркивания камней, заблокированных для других строителей!

Пример: Клеменс - активный строитель. Он бросает красное, зеленое и 2 раза синее. Сначала он вычеркивает синий камень из своей пирамиды и соответственно кладет синий кубик на свою игральную карту. Затем он также зачеркивает зеленый камень и кладет зеленый кубик на свою игральную карту. Следующий строитель - Флориан. Он хочет зачеркнуть красный и желтый камни на своем этаже мозаика. Для этого он берет красный кубик с середины стола и зачеркивает желтый камень в своей карьере. Закончив, он кладет красный кубик обратно на середину стола. Наконец, настает очередь Саймона. Он использует камень-джокер из своей каменоломни, чтобы построить первый желтый камень для своей триумфальной арки, и использует красную кость из середины стола, чтобы построить красный камень в своей пирамиде. Он вычеркивает камень-джокер в своей каменоломне, а также желтые и красные камни, которые он построил.



Активный игрок Клементс



Флориан



Симон

Заработали ли вы награду за быстрое строительство?

Если вы вычеркиваете уникальный (    ) символ в здании или последний символ в той же группе ( ), , затем объявите об этом другим строителям, и в качестве награды вы можете вычеркнуть тот же бонусный символ на своей игровой планшете.

Бонусные
Символы



Сука, змея!



Все последующие строители могут получить такой же бонус, при условии, что в этом же раунде они смогут зачеркнуть камни с символом bonus.

Если вы не можете получить такой же бонус, то лучше всего замазать символ bonus на своей планшете, чтобы сохранить порядок подсчета.

За один раунд можно получить несколько бонусов.



Симон



Флориан



Клементс



Раунд завершается, когда все строители сделают ход. Следующий игрок по часовой стрелке от первого активного строителя становится новым активным строителем. Он бросает все кубики и начинает игру, за ним следуют остальные строители. Как описано выше, вы продолжаете играть последовательно.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И НАЧИСЛЕНИЕ очков

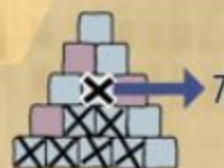
Игра заканчивается в конце раунда, в котором один из строителей достраивает свое второе здание. Каждый строитель, которому удастся достроить 2 здания, получает бонус за начало завершения игры.



Чтобы набрать очки, каждый строитель должен определить количество очков за каждое из своих зданий и их бонусы и занести их в игровую таблицу.



За пирамиду вы получаете очки за самый высокий зачеркнутый камень.



Если обе колонны триумфальной арки имеют одинаковую высоту, вы получаете очки за этот уровень. В противном случае вы получаете очки за нижнюю из двух колонн.



Для мозаики на полу подсчитайте количество использованных камней и определите количество очков: 4 камня = 4 очка, 6 камней = 6 очков, 8 камней = 8 очков, 10 камней = 11 очков, 12 камней = 15 очков.



За каждый бонус вы получаете 3 очка.



Каждый камень, который все еще остается в карьере (считая справа в 2 раза от последнего вычеркнутого камня), стоит 1 очко. Каждый неиспользованный камень-джокер приносит 2 очка.



Суммируйте все свои очки. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков. В случае ничьей победителем становится игрок, который вычеркнул больше камней из пирамиды.

Пример подсчета очков:
 Добравшись до верхнего
 камня в пирамиде, Саймон
 получает 21 очко. Он не
 получает очков за
 триумфальную арку.
 Чтобы набрать
 очки здесь, ему пришлось
 бы вычеркнуть оба красных
 камня на втором уровне.
 На мозаичном полу он
 вычеркнул 8 камней ->
 8 очков.
 Саймон набрал общее
 количество бонусов ->
 $5 \times 3 = 15$ очков. В карьере
 остается камень-джокер
 (каждый по 2 очка) и 4
 цветных камня (каждый по
 1 очку), что дает $2 + 4$
 очка. Общий счет игры
 Саймона
 составляет
 50 очков.



$$21 + 0 + 8 + 15 + 2 + 4 = 50$$