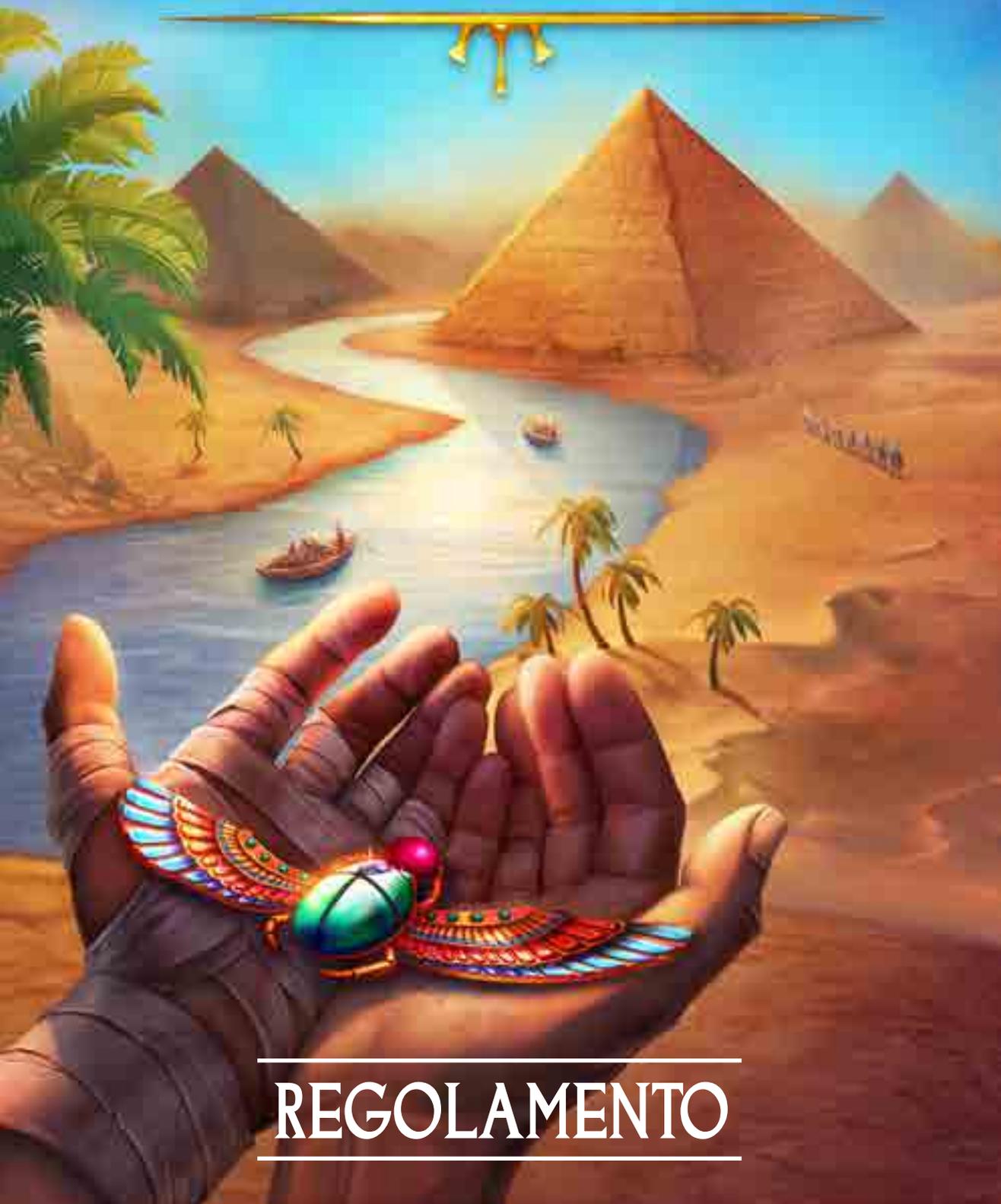


---

# PYRAMIDO

---



---

REGOLAMENTO

---



Serve un aiutino? Inquadrate il QR Code e guardate il breve video di spiegazione



Il grande Faraone Mino è mancato, e il trono è ereditato dal suo figlio maggiore, il Faraone Mido. Dispiaciuto alla semplice vista della piramide in cui suo padre è seppellito, Mido ha volto l'attenzione a quello che sarà il suo, di lascito. Desidera che il suo luogo di riposo eterno rifletta al meglio la propria maestosità e ha decretato che ogni architetto dovrà erigere una piramide tempestata di gioielli: un Pyramido. L'architetto che costruirà il Pyramido più imponente sarà nominato Visir e godrà di ricchezza e potere oltre ogni immaginazione.

## COMPONENTI



90 tessere Domino uniche



12 carte Rivestimento



24 indicatori Gioiello (4 di ciascuno dei 6 tipi)



1 blocco dei punteggi

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Usa le tessere Domino per costruire la tua piramide. Raggruppa assieme icone gioiello dello stesso tipo per compiacere il Faraone e ottenere più punti Prestigio di tutti sui 4 livelli.

## PREPARAZIONE

Ciascun giocatore prende 6 indicatori Gioiello (1 per colore) e 3 carte Rivestimento (1 per combinazione di colori).

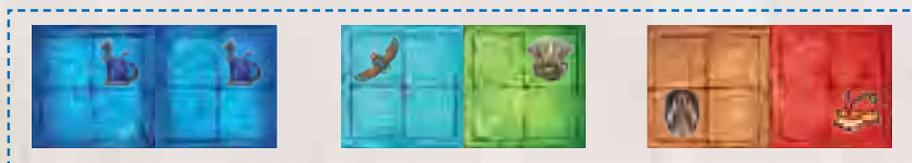


Mescolate le tessere, tenetene 3 da parte, e dividete le restanti in 4 pile a faccia in su, grossomodo eguali. Mettete le pile una accanto all'altra, in lunghezza.

Prendete le 3 tessere messe da parte e collocatele una a fianco all'altra in modo tale che ciascuna si trovi di fronte a 2 delle pile. Queste 3 tessere identificano la cava.



Cava



Mettete il blocco dei punteggi da parte, per ora. Sarà utilizzato solo al termine di ciascun livello.

L'ultima persona ad aver costruito un castello di sabbia inizierà per prima.



## IL DOMINO

Nell'universo di Pyramid il Domino, così chiamato in nome del Faraone Mino, è il termine utilizzato per descrivere le pietre con cui i lavoratori realizzano il mantra **'Do me stesso per le opere di Mino'**.

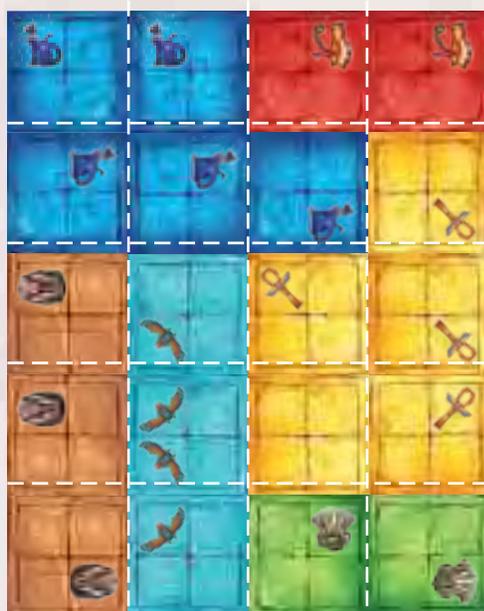
Ciascuna tessera Domino consiste di **2 blocchi** (un blocco è esattamente una metà di una tessera). Ciascuna tessera, inoltre, ospita **2 icone gioiello**.

## COME SI GIOCA

Ciascun giocatore deve costruire la propria piramide. Le piramidi, una volta complete, saranno composte da 4 livelli. Costruite ciascun livello, tessera dopo tessera, segnando con gli indicatori gioiello i blocchi dello stesso colore ogni volta che potete. Al completamento di ogni livello, riceverete punti Prestigio per ogni icona gioiello presente nelle aree contrassegnate dagli indicatori.

## LIVELLO I

Il 1° livello deve essere composto da 5 x 4 quadrati (sì, va bene anche 4 x 5). Costruire questo livello richiede esattamente 10 tessere.



A partire dal giocatore iniziale, fate a turni in senso orario. Nel proprio turno, i giocatori devono svolgere questi 4 passaggi:

1. Scegliere e piazzare una tessera Domino (obbligatorio)
2. Segnare la tessera con un indicatore Gioiello (obbligatorio, se è fattibile)
3. Rivestire la tessera (facoltativo)
4. Rifornire la cava (obbligatorio)



## I. SCEGLIERE E PIAZZARE UNA TESSERA DOMINO (OBBLIGATORIO)

Scegliete 1 delle 3 tessere Domino presenti nella cava e aggiungetela alla vostra piramide.



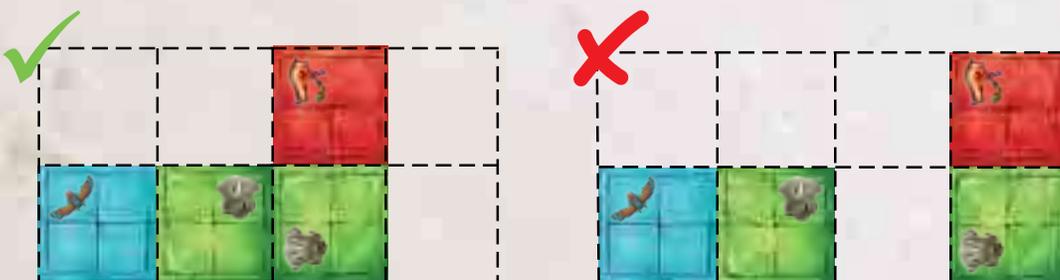
### REGOLE DI PIAZZAMENTO DELLE TESSERE

Se è la vostra prima tessera, semplicemente mettetela di fronte a voi per iniziare la vostra piramide.

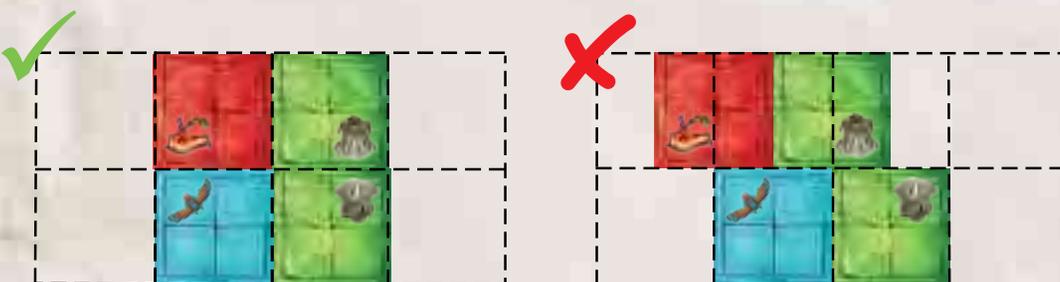
Le tessere possono essere ruotate liberamente.



Se non è la vostra prima tessera, **dovete** collegarla a un'altra tessera. Potete connettere anche blocchi di colori diversi.



I lati dei blocchi **devono** essere interamente collegati. Collegamenti parziali **non** sono validi.



**IMPORTANTE:** A partire dal 2° livello, tutte le tessere Domino sono considerate collegate.

Una volta che una tessera è stata piazzata, **non** può più essere spostata né girata. Assicuratevi di lasciare sempre spazio per piazzare future tessere.

Dovete costruire dei livelli completi e piazzare tutte le vostre tessere Domino nel quadrato 4x5. Al termine di un livello, se non è possibile piazzare l'ultima tessera, dovete giocare 2 delle vostre carte Rivestimento negli spazi vuoti e **non potete** piazzare un indicatore Gioiello su di esse.



**Importante:** Se non avete abbastanza carte Rivestimento per riempire gli spazi vuoti, avete automaticamente perso la partita, per cui fate attenzione!

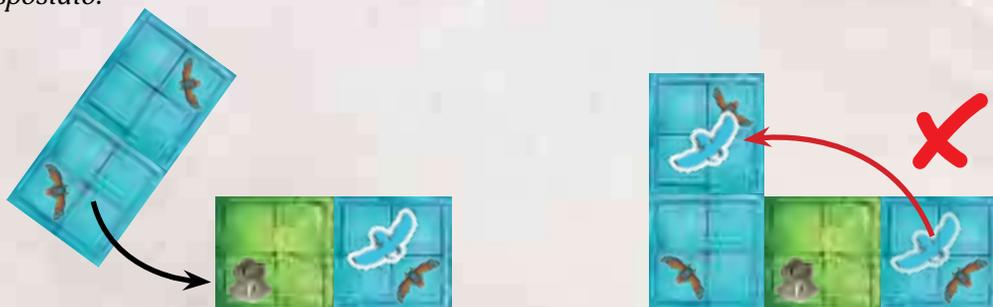
## 2. SEGNARE LA TESSERA CON UN INDICATORE GIOIELLO (OBBLIGATORIO, SE È FATTIBILE)

Colocate **1** indicatore Gioiello sulla **nuova** tessera appena piazzata. Se potete farlo, allora è obbligatorio farlo. Prendete 1 dei vostri indicatori Gioiello non posizionati e mettetelo su un nuovo blocco di tessere Domino che abbia un'icona gioiello dello stesso colore. Una volta collocato, un indicatore Gioiello **non può** essere spostato fino alla fase del punteggio al termine del livello.



Se non avete un indicatore Gioiello non collocato dello stesso colore di uno di quelli disponibili della tessera Domino appena piazzata, saltate questo passaggio.

**Esempio:** Non potete aggiungere il vostro indicatore Gioiello turchese sulla tessera doppioturchese appena piazzata, dato che l'avete fatto in un turno precedente e non può essere spostato.



### 3. RIVESTIRE LA TESSERA (FACOLTATIVO)

Potete giocare **1** delle vostre carte Rivestimento e collocarla su un blocco non segnato della tessera Domino appena piazzata. **Scegliete liberamente quale dei due lati** della carta Rivestimento usare. Se è possibile, **dovete** segnare la carta Rivestimento con un indicatore Gioiello dello stesso colore.

Inizio del turno



Collocate e segnate una tessera



Rivestite un blocco



Segnatelo



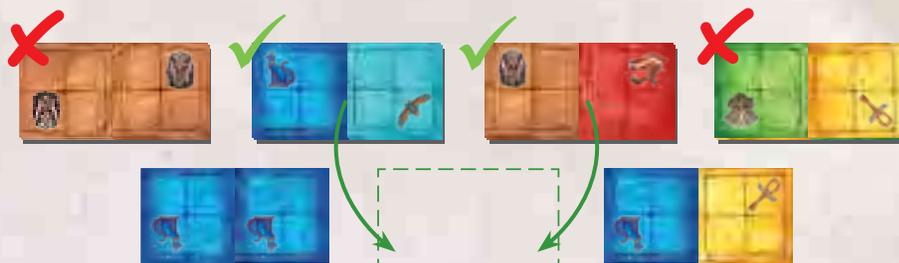
Questo è l'unico modo per aggiungere 2 indicatori Gioiello alla stessa tessera Domino in un solo turno.

Una volta collocate, le carte Rivestimento **non possono** essere spostate per il resto della partita.

#### 4. RIFORNIRE LA CAVA (OBBLIGATORIO)

Rifornite lo spazio vuoto della cava con 1 delle 2 tessere Domino poste al di sopra.

**Esempio:** Il giocatore sceglie la tessera centrale della cava. Quindi, deve scegliere o la tessera blu-turchese oppure quella marrone-rossa per rifornire lo spazio vuoto.



Il giocatore opta per la tessera marrone-rossa e la mette sulla cava.



**Esempio 2:** Il giocatore sceglie la tessera Domino più a destra nella cava. Deve scegliere la tessera marrone-rossa oppure quella verde-gialla per rifornire lo spazio vuoto.



Il giocatore sceglie la tessera verde-gialla e la mette sulla cava.



A questo punto, il giocatore successivo in senso orario inizia il proprio turno.

**Nota:** ci devono essere sempre 4 pile di tessere Domino. Se una pila si è svuotata, prendete la metà inferiore di un'altra pila per rifornire quella vuota.

## PUNTEGGIO AL COMPLETAMENTO DI UN LIVELLO

Al completamento di ciascun livello, si totalizzano punti Prestigio per le icone gioiello nelle aree segnate. Ciascun gruppo di blocchi connessi dello stesso colore è un'area.

Le aree contenenti indicatori Gioiello sono **aree segnate**.

- Ottenete 1 punto Prestigio per ciascuna icona gioiello in un'area **segnata**.
- Non ottenete nessun punto Prestigio per le icone gioiello nelle aree non segnate.

### BONUS DI MINO

Ottenete 1 punto Prestigio per ciascuna icona gioiello nella vostra area segnata con il **minor numero** di icone gioiello. Se avete più di un'area in pareggio per il minor numero di icone, semplicemente sceglietene una: il risultato non cambia.

## PUNTEGGIO PER IL 1° LIVELLO

### Icone gioiello nelle aree segnate

 : 4 icone gioiello = 4 punti Prestigio

 : 4 icone gioiello = 4 punti Prestigio

 : 3 icone gioiello = 3 punti Prestigio

 : 4 icone gioiello = 4 punti Prestigio

 : 3 icone gioiello = 3 punti Prestigio

 : 3 icone gioiello = 3 punti Prestigio

### Bonus di Mino

 /  /  :

3 icone gioiello = 3 punti Prestigio



**Totale:** 24 punti Prestigio

Prendete nota dei vostri punti sul blocco dei punteggi, poi togliete gli indicatori Gioiello dalla vostra piramide per prepararvi al prossimo livello.

Il giocatore che ha ottenuto il minor numero di punti Prestigio per il livello appena completato sarà il primo a cominciare il livello successivo. In caso di pareggio comincia, tra chi è in lizza, quello a cui toccherebbe prima nell'ordine di turno attuale. Poi, il gioco prosegue in senso orario.

**Esempio:** Il 4° giocatore inizierà il secondo livello perché ha il minor numero di punti Prestigio (18) nel round appena concluso.

	Titolo	Carte	Punti	Turno
1	20	24	21	18
2				
3				
4				
Σ				

## LIVELLI 2-4

I livelli successivi sono costruiti sopra a quelli precedenti, come illustrato negli esempi seguenti.

### ANGOLI AL CENTRO

Nel costruire un nuovo livello, bisogna seguire una regola importante:

L'angolo di ciascuna tessera Domino deve trovarsi al centro del blocco sotto di essa.

Per aiutarvi nella costruzione della Piramide, il centro di ogni blocco è segnalato dalle due linee che vi si incrociano.

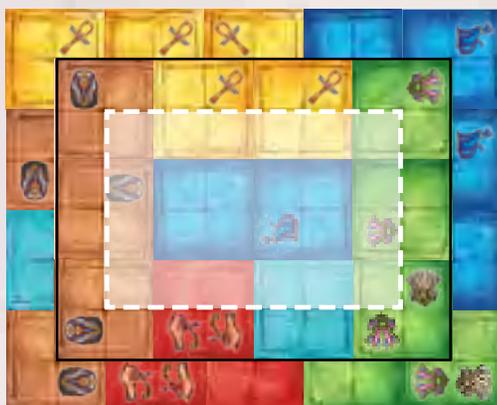
Ogni blocco è collegato ai blocchi che lo supportano. Questo significa che le aree possono spaziare attraverso più livelli diversi.



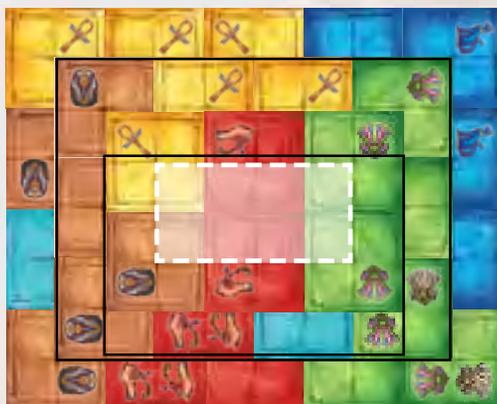
### 2° LIVELLO (4x3 / 6 tessere)



### 3° LIVELLO (3x2 / 3 tessere)



### 4° LIVELLO (2x1 / 1 tessere)



## PUNTEGGIO PER I LIVELLI DAL 2° AL 4°

Il calcolo del punteggio rimane uguale. Però, dal momento che le aree possono spaziare attraverso più livelli, le icone gioiello dei livelli precedenti collegate dallo stesso colore sono conteggiate di nuovo.

### OTTENERE PUNTI SU PIÙ LIVELLI

## PUNTEGGIO PER IL 2° LIVELLO

#### Icone gioiello nelle aree segnate

: 6 icone gioiello = 6 punti Prestigio

: 5 icone gioiello = 5 punti Prestigio

: 4 icone gioiello = 4 punti Prestigio

: 4 icone gioiello = 4 punti Prestigio

#### Bonus di Mino

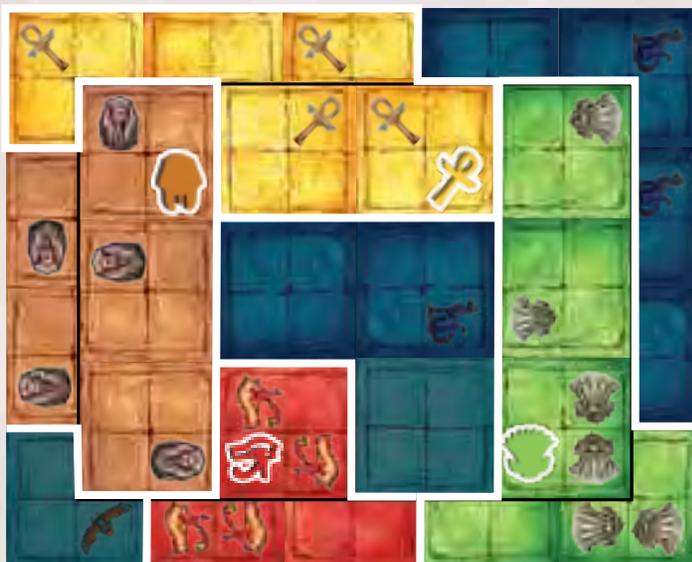
 / :

4 icone gioiello = 4 punti Prestigio

**Totale:** 23 punti Prestigio

**Promemoria:** Non considerate le aree non segnate.

Le icone gioiello  e  non contano perché non hanno un indicatore Gioiello sulle proprie tessere Domino.



## PUNTEGGIO PER IL 3° LIVELLO

#### Icone gioiello nelle aree segnate

: 7 icone gioiello = 7 punti Prestigio

: 6 icone gioiello = 6 punti Prestigio

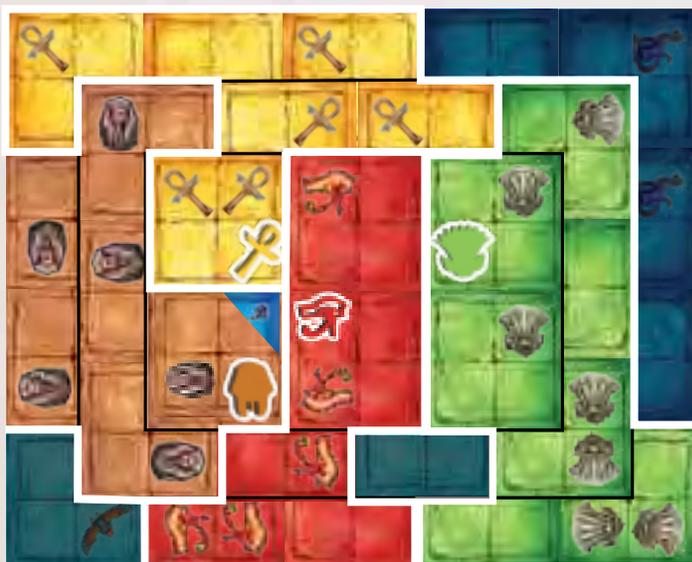
: 6 icone gioiello = 6 punti Prestigio

: 5 icone gioiello = 5 punti Prestigio

#### Bonus di Mino

: 5 icone gioiello = 5 punti Prestigio

**Totale:** 29 punti Prestigio



## PUNTEGGIO PER IL 4° LIVELLO

Esempio senza carte Rivestimento:

**Icone gioiello nelle aree segnate**

✂ : 7 icone gioiello = 7 punti Prestigio

**Bonus di Mino**

✂ : 7 icone gioiello = 7 punti Prestigio

**Totale: 14 punti Prestigio**

**Nota:** Quando c'è una sola area segnata, ottenete comunque il bonus di Mino; è automaticamente la vostra area più piccola.



## PUNTEGGIO PER IL 4° LIVELLO

Esempio con una carta Rivestimento:

**Icone gioiello nelle aree segnate**

🌿 : 8 icone gioiello = 8 punti Prestigio

✂ : 7 icone gioiello = 7 punti Prestigio

**Bonus di Mino**

✂ : 7 icone gioiello = 7 punti Prestigio

**Totale: 22 punti Prestigio**



## TERMINE DELLA PARTITA

Dopo aver calcolato i punti per il 4° livello, la partita finisce. Chi tra voi ha più punti Prestigio vince la partita e il titolo di Visir.

In caso di pareggio, il giocatore con più carte Rivestimento non utilizzate vince. Se c'è ancora parità, vince tra questi il giocatore che ha ottenuto più punti Prestigio in un singolo livello.



	1	2	3	4
1	20	24	21	18
2	24	23	22	21
3	26	29	25	24
4	19	22	18	20
Σ	89	96	86	83

## DISTRIBUZIONE DELLE ICONE E DEI COLORI

	29x		31x		31x		29x
	28x		34x		24x		37x
	32x		26x		36x		23x

## RICONOSCIMENTI

Progettazione: Ikhwan Kwon  
Sviluppo: Carl Brière  
Illustrazioni: The Creation Studio  
Direzione artistica: Marie-Elaine Bérubé  
Design grafico: Marie-Elaine Bérubé  
Traduzione e revisione: Adam Marostica  
Editore: Jeux Synapses Games Inc.

## LOCALIZZAZIONE ITALIANA

Traduzione e supervisione del progetto: Alex Grisafi  
Revisione: Silvio Negri-Clementi  
Impaginazione: Zhuang Huachong

© 2023 Jeux Synapses Games Inc.  
Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza il consenso scritto di:  
Jeux Synapses Games Inc.  
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,  
QC J0P 1M0, Canada  
[www.jeuxsynapsesgames.com](http://www.jeuxsynapsesgames.com)  
f @jeuxsynapsesgames



© 2023 Pendragon Game Studio srl  
via Curtatone 6, Milano (MI) 20122  
[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it)  
[pendragongamestudio@gmail.com](mailto:pendragongamestudio@gmail.com)

