

# Phil Walker-Harding Silver & Gold PYRAMIDS



Ancora più tesori — ancora più oro!

**Giocatori:** 2 - 4    **Età:** da 8 anni in su    **Durata:** circa 20 minuti

## Componenti

### 48 carte Piramide

Ci sono 16 piramidi di ciascun colore (verde, arancione, viola). Sotto ciascuna piramide si trova una stanza del tesoro, rappresentata da una griglia da 5x5 caselle. Queste caselle vengono segnate con delle crocette durante lo svolgimento della partita. La prima casella da segnare è quella dell'**Ingresso**, nella prima fila in alto, identificata da una piccola freccia. Fatto questo dovrete tracciare un percorso che può ramificarsi ma **mai interrompersi** e conduca alla **Tomba Dorata** nella fila più in basso. Mettere una crocetta sulla Tomba vale 10 Punti Vittoria. Nel tracciare il percorso potete raccogliere gemme di grande valore, fiaccole e pozioni. Mettere una crocetta su una casella con un Teschio comporta una penalità alla fine della partita. Le caselle **di colore marrone** sono muri, e **non possono venire segnate**. Vicino a ciascuna piramide c'è un numero da 1 a 48, che verrà usato per i calcoli in caso di pareggio.

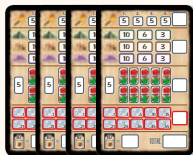
### 8 carte Spedizione (6 configurazioni)

Le carte Spedizione determinano il numero e il posizionamento delle caselle da segnare.



Ciascun giocatore deve segnare esattamente 3 caselle in linea retta.

4 carte  
segnapunti



4 pennarelli  
cancellabili



## Preparazione

Ciascun giocatore riceve una **carta segnapunti**, che piazzerà di fronte a sé. Prendete anche un **pennarello** e un **fazzoletto di carta** (anche solo un pezzo) da usare per cancellare eventuali teschi che avrete segnati sulla vostra carta segnapunti.

Mischiate le **48 carte Piramide**. Ciascun giocatore pesca **4 carte Piramide**. Scegliete **2** delle vostre carte, piazzatele a faccia in su davanti a voi e rimettete le 2 rimanenti nel mazzo.



Carta segnapunti



Sara prende 4 carte Piramide e ne sceglie 2 su cui giocherà.

Prendete **tutte** le restanti carte Piramide, mischiatele e mettetele a faccia in giù al centro del tavolo, formando così il mazzo Piramidi. Scoprite le **prime 4 carte Piramide** del mazzo e disponetele a faccia in su di fianco al mazzo, formando così l'**Offerta**.

Mischiate anche le **8 carte Spedizione** e piazzatele sul tavolo a faccia in giù di fianco all'Offerta, formando così il mazzo Spedizioni.



Mazzo Piramidi



Offerta



Mazzo Spedizioni

# Svolgimento del gioco

**Panoramica del gioco:** Girate 1 carta Spedizione, che varrà per tutti i giocatori. Ogni giocatore dovrà segnare delle caselle su 1 delle proprie carte Piramide secondo la configurazione indicata sulla carta Spedizione. Durante ognuno dei vari round verranno usate solo 7 carte Spedizione su 8; L'ottava **non verrà usata**. Seguite questo schema finché non avrete completato in questo modo 4 round. Terminato il 4° round, ciascun giocatore somma i propri Punti Vittoria.

Le 4 **azioni** descritte qui di seguito vengono sempre eseguite in quest'ordine:

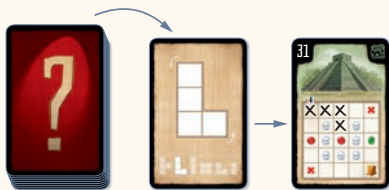
## 1. Rivelare una carta Spedizione:

Un giocatore gira **la prima carta del mazzo Spedizioni** e la colloca a faccia in su di fianco al mazzo stesso, dove tutti possono vederla.

## 2. Mettere le crocette sulle caselle:

Tutti i giocatori segnano con delle crocette **1** delle loro carte Piramide, seguendo la configurazione indicata sulla carta Spedizione appena girata. La configurazione può essere ruotata di 90° o 180°, e può essere specchiata su uno dei suoi assi, purché la forma venga mantenuta e venga piazzato il numero esatto di crocette.

Ogni casella può essere segnata solamente **una** volta. In ciascuna carta Piramide, la prima configurazione usata deve contenere la casella dell'Ingresso. Ogni configurazione successiva dev'essere collegata **orizzontalmente o verticalmente** a una casella con una crocetta, in modo da formare un percorso senza interruzioni verso l'Ingresso.



Luca piazza le crocette sulla sua carta Piramide seguendo la configurazione a L (ruotata di 90° e specchiata), e una delle caselle segnate è quella dell'Ingresso.

**Importante:** in caso **non possiate o non vogliate** usare la configurazione della carta Spedizione appena girata, potete decidere di mettere 1 sola crocetta, su 1 delle vostre carte Piramide. Per ogni carta Spedizione, **dovete** decidere se usare la configurazione o se mettere una crocetta su 1 casella a vostra scelta, non potete scegliere di non mettere crocette.

**La seguente regola va applicata sempre, senza eccezioni:** qualora decidiate di mettere 1 sola crocetta, la casella che sceglierete dovrà essere **adiacente** ad almeno 1 casella in cui ci sia già una crocetta. La casella scelta può anche essere la prima che segnate su 1 delle vostre carte Piramide (l'Ingresso) o quella finale per raggiungere la Tomba Dorata.

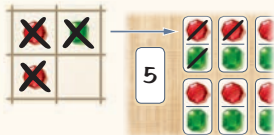
Ecco cosa succede quando piazzate una crocetta su una casella che contiene un simbolo:



**Croce:** piazzate immediatamente una crocetta su 1 delle vostre carte Piramide, o nella casella dell'Ingresso o in una casella adiacente a una già con una crocetta. Se questo vi porta a mettere una crocetta su un'altra casella con una Croce, piazzate immediatamente un'altra crocetta, e così via.



**Gemma:** quando mettete una crocetta su una gemma presente su una carta Piramide, mettetene una anche su una gemma dello stesso colore presente sulla vostra carta segnapunti, iniziando con quella più a sinistra della prima riga in alto. Il numero massimo di gemme che potete segnare è 10 per ciascun colore, ogni gemma oltre questo numero non aumenta il totale per quel colore.



**Fiaccola:** mettetene immediatamente una crocetta sulla Fiaccola presente sulla vostra carta segnapunti **per questo round**.

**Attenzione:** è possibile barrare sulla carta segnapunti solo **1 fiaccola** per ciascuno dei 4 round della partita. La 1ª fiaccola si può barrare solo nel 1º round, la 2ª solo nel 2º round, e così via. In un singolo round potete mettere crocette su più di 1 casella Fiaccola su una delle vostre carte Piramide, ma potrete comunque barrare solo 1 fiaccola sulla vostra carta segnapunti.



Nel 1º round, Teo mette una crocetta su una fiaccola su una delle sue carte Piramide, e barra la fiaccola corrispondente sulla sua carta segnapunti. Potrà barrare la successiva solo se metterà una crocetta su una casella Fiaccola anche nel 2º round.



**Teschio:** quando mettete una crocetta su un Teschio, barrate il primo teschio libero sulla vostra carta segnapunti, iniziando dal primo a sinistra della riga più in alto. Una volta barrati tutti e 10 i teschi sulla carta segnapunti, eventuali crocette messe su ulteriori caselle Teschio non contano ai fini del totale.



**Pozione:** cancellate **immediatamente** 2 teschi che avete barrato **sulla vostra carta segnapunti** (partendo sempre da quelli che tolgono più punti). Se non avete teschi barrati o ne avete solo 1, cancellate 1 o nessun teschio.



**Tomba:** quando mettete una crocetta sulla casella della Tomba Dorata, quella carta Piramide conta come completata.

**3. Carta Piramide completata!** Dichiarate il completamento della carta Piramide **in modo chiaro ed evidente per tutti** se, durante l'azione n°2, avete completato 1 o entrambe le vostre carte Piramide mettendo una crocetta sulla relativa Tomba. Piazzate la carta Piramide completata a faccia in su, separata dalle vostre altre carte non completate, e tenetela lì fino alla fine della partita, ben visibile a tutti i giocatori. Fatto questo, al suo posto mettete 1 nuova carta Piramide che può essere a vostra scelta la prima del mazzo Piramidi **oppure** una delle carte nell'Offerta. Se avete completato entrambe le vostre carte Piramide nello stesso round, ripetete questa scelta anche per la 2ª carta Piramide.

**Attenzione:** solo alla fine della propria azione, un giocatore può pescare dal mazzo Piramidi un numero di carte sufficiente a riportare l'Offerta a un totale di 4 carte.



Luca ha completato la carta Piramide sulla destra. Dopo aver messo da parte la carta completata, prende una nuova carta Piramide dall'Offerta. A questo punto, mette nuove carte nell'Offerta, finché non ce ne sono di nuovo 4 in totale.

**Note:** se, durante l'azione n°2 più di un giocatore completa una carta Piramide, è il numero segnato sulle carte a determinare chi sostituisce per primo la propria carta. Il giocatore con la carta dal numero più basso va per primo, seguito da quello col numero immediatamente più alto, e così via. Per quanto raro, è possibile arrivare a svuotare

il mazzo Piramidi. Qualora dovesse succedere, si continua a giocare normalmente, senza però mettere nuove carte nell'Offerta.

**4. Riscuotere i Punti Piramide!** Quando completate la **2ª, 4ª o 6ª piramide** di un colore, dichiaratelo in modo chiaro ed evidente per tutti, per riscuotere il numero successivo di punti Piramide del colore corrispondente (ammesso che ne siano rimasti).

**Il primo giocatore** a guadagnare punti piramide di un determinato colore, barra **la casella da 10 punti** di quel colore sulla sua carta segnapunti. Tutti gli altri giocatori cancellano quella stessa casella dalle proprie carte segnapunti. **Il secondo giocatore** a guadagnare punti Piramide di un determinato colore, barra **la casella da 6 punti** di quel colore, mentre tutti gli altri giocatori cancellano quella stessa casella dalle proprie carte segnapunti. **Il terzo giocatore** a guadagnare punti Piramide di un determinato colore, barra **la casella da 3 punti** di quel colore, mentre tutti gli altri giocatori cancellano quella stessa casella dalle proprie carte segnapunti. Un giocatore può guadagnare punti per lo stesso colore più volte. Da questo momento in poi, non è più possibile guadagnare punti Piramide per quel colore.

Luca ha appena completato la sua 2ª piramide verde, mentre Teo ha completato la sua 2ª piramide viola. Luca barra la casella da 10 punti verde, mentre tutti gli altri la cancellano. Teo barra la casella da 10 punti viola, mentre tutti gli altri la cancellano.

**Attenzione:** Se, durante l'azione n°4, più di un giocatore completa la propria 2ª, 4ª o 6ª piramide di un determinato colore, è il **numero della carta Piramide** a determinare chi segna per primo i punti. Il giocatore **con il numero più basso** segna per primo i punti, seguito dal giocatore col numero immediatamente più alto, e così via.

Sara ha appena completato la sua 2ª piramide viola, mentre Teo ha appena completato la sua 4ª piramide viola. Il numero sulla carta Piramide di Sara è 33, quello sulla carta di Teo è 15. Teo barra la casella da 6 punti, mentre Sara barra la casella da 3 punti. A questo punto, nessuno potrà più guadagnare punti Piramide con quel colore.

## Fine del round

Il round finisce quando **7 delle 8 carte Spedizione** sono state scoperte e usate da tutti i giocatori (piazzando una crocetta o una serie di crocette, secondo la configurazione sulla carta). **L'8ª carta non viene rivelata né usata.** Per dare inizio al round successivo, mescolate le 8 carte Spedizione e mettetele a faccia in giù al centro del tavolo.

## Fine della partita

La partita finisce dopo 4 round. Eventuali carte Piramide non completate non fanno guadagnare alcun punto, e vanno messe da parte. Sommate i punti Vittoria sulla vostra carta segnapunti come segue:

- Ogni Fiaccola barrata vale 5 punti.
- Sommate tutti i punti Piramide (10, 6, 3) guadagnati.
- Ogni coppia di Gemme (1 rossa e 1 verde) vale 5 punti. Eventuali gemme singole valgono 1 punto ciascuna.
- I Teschi valgono punti negativi. **Attenzione:** contate solamente il teschio barrato con il numero negativo più alto, ignorate tutti gli altri.
- Ciascuna carta Piramide completata (la cui Tomba è stata barrata) vale 10 punti.

La Vittoria va al giocatore con il maggior numero di punti. In caso di pareggio, la vittoria va al giocatore che ha completato la carta Piramide con il numero più basso.



Luca ha completato 7 carte Piramide, che gli valgono un totale di 70 punti. Ha barrato 2 Fiaccole, una nel 1° e una nel 4° round, per un totale di 10 punti. Ha completato 2 carte Piramide arancioni e 4 carte Piramide verdi, che gli valgono un totale di 19 punti. Ha barrato anche 3 coppie di Gemme e 3 Gemme rosse, per un totale di 18 punti (5+5+5+3). Il teschio col numero più alto che ha barrato gli fa perdere 6 punti. Luca ha un totale di 111 punti Vittoria.

