

Phil Walker-Harding Silver & Gold

PYRAMIDS

Ainda mais tesouros – ainda mais ouro!



Jogadores: 2 a 4 **Idade:** a partir dos 8 anos **Duração:** 20 min. aprox.

Material

48 cartas de pirâmide

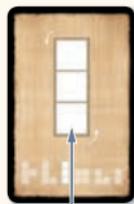
Há 16 pirâmides de cada cor (verde, laranja e roxo). Sob cada pirâmide existe uma câmara do tesouro (grelha 5x5). Os espaços da grelha são traçados durante o jogo. O primeiro espaço a traçar tem de ser o **espaço de entrada**, indicado pela seta pequena na fileira superior. Tens de criar um **caminho contínuo** (incluindo eventuais ramificações) desde esse espaço até ao **túmulo dourado**, na fileira inferior. Traçar o túmulo dá 10 pontos de vitória. No percurso até ao túmulo podes apanhar gemas valiosas, tochas e poções. Podes também traçar caveiras, mas estas conferem pontos negativos no final do jogo.

Nunca podes traçar os **espaços castanhos** (paredes). Junto a cada pirâmide há um pequeno número, de 1 a 48, que indica a sua ordem (para usar em caso de empate).

8 cartas de expedição

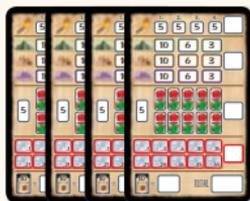
 (6 padrões diferentes)

As cartas de expedição indicam quantos espaços devem ser traçados, e que padrão devem formar.



Cada jogador tem de traçar exatamente 3 espaços em linha reta.

4 cartas de pontuação



4 marcadores



Preparação do jogo

Cada jogador recebe uma **carta de pontuação**, que coloca à sua frente com a face visível, e um **marcador**. Recebe também uma **toalha de papel** (ou parte de uma), que pode usar durante o jogo para apagar **caveiras** que tenha traçado na sua carta de pontuação.

Embaralha as **48 cartas de pirâmide** e dá **4** a cada jogador. Escolhe **2** dentre as tuas cartas e coloca-as à tua frente, com a face visível. Devolve ao baralho as outras 2 cartas de pirâmide.



Carta de pontuação



Sara recebe 4 cartas de pirâmide e escolhe 2 delas para jogar.

Agora, embaralha **todas** as restantes cartas de pirâmide e coloca-as no centro da mesa, com a face para baixo, formando o baralho de pirâmide. Revela as **4 cartas de pirâmide** do topo e coloca-as junto ao baralho, formando o **expositor**.

Embaralha também as **8 cartas de expedição** e coloca-as junto ao expositor, com a **face para baixo**, como **baralho de expedição**.



Baralho de Pirâmide



Expositor



Baralho de Expedição

Desenrolar do jogo

Visão geral: revela **1** carta de expedição. Esta carta aplica-se a todos os jogadores. Cada jogador traça espaços numa das suas duas cartas de pirâmide, de acordo com a carta de expedição. Em cada ronda serão usadas apenas 7 das 8 cartas de expedição, após o que a ronda termina. A 8.^a carta **não** é usada. Uma partida joga-se em quatro rondas. Após a 4.^a ronda cada jogador calcula a sua pontuação final.

Efetua sempre as **4 ações** seguintes pela ordem indicada:

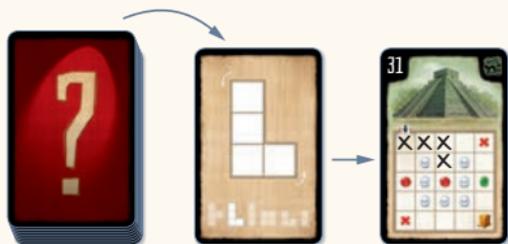
1. Revela uma carta de expedição:

Um jogador qualquer revela **a carta superior do baralho de expedição**, colocando-a ao lado deste e com a face visível.

2. Traçar espaços:

Todos os jogadores traçam espaços **numa** das suas duas cartas de pirâmide, de acordo com o padrão da carta de expedição revelada. O padrão pode ser girado 90° (para a esquerda ou direita), 180° ou espelhado, não podendo ser feitas quaisquer outras alterações. Tens de traçar todos os espaços do padrão, não sendo permitido traçar menos.

Só podes traçar cada espaço uma vez. O primeiro padrão que traças numa carta de pirâmide tem de incluir o espaço de entrada. Cada padrão seguinte tem sempre de estar ligado, **horizontal ou verticalmente**, a um espaço já traçado, criando um caminho contínuo desde o espaço de entrada.



Luis traça a forma de L (girada 90° e espelhada) na sua carta de pirâmide. O espaço de entrada é um dos espaços traçados.

Muito importante: se **não puderes ou não quiseres** usar o padrão da carta de expedição revelada, podes, **em alternativa**, traçar 1 espaço qualquer numa das tuas duas cartas de pirâmide. Por cada carta de expedição **tens sempre** de traçar o padrão ou 1 espaço à escolha.

A seguinte regra aplica-se sempre, sem exceção: se decides traçar apenas 1 espaço, este tem de estar ligado, **horizontal ou verticalmente**, a pelo menos 1 espaço já traçado. Podes usar esta opção para traçar o espaço de entrada numa das tuas cartas de pirâmide por começar, ou até para alcançar (traçar) o túmulo dourado.

Ao traçar um símbolo na tua carta de pirâmide, aplica o seguinte:

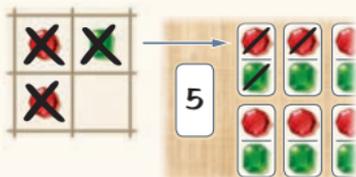


Cruz vermelha: traça imediatamente outro espaço numa das tuas duas cartas de pirâmide (o espaço de entrada ou um espaço adjacente a outro já traçado). Se este espaço adicional tem uma cruz vermelha, traça mais um espaço, etc.



Gema: por cada gema que trazes numa carta de pirâmide, traça também na tua folha de pontuação a primeira gema disponível na fila superior, a contar da esquerda.

Se traçares as 10 gemas de 1 cor, atingiste o máximo para essa cor, e quaisquer gemas adicionais dessa cor não têm efeito.



Tocha: traça imediatamente a tocha da **ronda em curso** na tua carta de pontuação. **Nota:** apenas é possível traçar **1 tocha** na carta de pontuação em cada uma das 4 rondas. A primeira tocha apenas pode ser traçada na 1ª ronda, a segunda na 2.ª, etc. Em cada ronda, podes traçar várias tochas nas tuas cartas de pirâmide, mas apenas 1 tocha na tua carta de pontuação.



Tomás traça uma tocha na sua carta de pirâmide, durante a 1ª ronda, bem como o espaço correspondente na sua carta de pontuação. Só pode traçar o espaço seguinte se traçar outra tocha na 2ª ronda.



Caveira: por cada caveira que traças numa carta de pirâmide, traça a caveira seguinte disponível na tua carta de pontuação, começando à esquerda na fileira superior. Se traçares as 10 caveiras de ambas as fileiras, atingiste o máximo, e quaisquer caveiras adicionais não contam.



Poção: apaga **imediatamente** 2 caveiras já traçadas **na tua carta de pontuação** (sempre aquelas com mais pontos negativos). Se tens apenas 1 caveira traçada na tua carta de pontuação, apaga-a; e nada sucede se não tens nenhuma.



Túmulo: ao traçar o túmulo dourado numa carta de pirâmide, essa carta fica concluída.

3. Carta de pirâmide concluída! Se durante a ação 2 concluíste 1 ou 2 cartas de pirâmide (traçando o seu túmulo), anuncia-o **de viva-voz**. Coloca a carta de pirâmide concluída junto a ti, com a face visível e separada das cartas por completar. A carta permanece aí, à vista de todos, até ao final do jogo. De seguida, tira 1 nova carta de pirâmide do expositor **ou** do topo do baralho de pirâmide para a substituir. Se completaste ambas as cartas de pirâmide na mesma ronda, repete este processo de escolha para substituir também a 2ª carta concluída.

Nota: o expositor é repostado para 4 cartas apenas no final da tua ação. Para isso, revela o número de cartas necessário do baralho de pirâmide.



Luis completou a sua carta pirâmide à direita. Coloca esta carta de lado e escolhe uma nova carta do expositor no centro da mesa. Depois repõe o expositor para que este fique com 4 cartas.

Nota: se vários jogadores completarem cartas pirâmide durante a ação 2, a ordem pela qual substituem as cartas completadas é determinada pelo **número de ordem das suas pirâmides**. O jogador com o **menor número de ordem** é o primeiro a substituir a sua carta, segue-se aquele com o número mais baixo seguinte, etc. Na situação rara em que o baralho de pirâmide se esgota, continua a jogar normalmente: o expositor deixará de ser repostado.

4. Recebendo pontos de pirâmide! Quando completares a 2ª, 4ª ou 6ª pirâmide de 1 cor, anuncia-o de viva-voz e recebe o próximo conjunto disponível de pontos de pirâmide para essa cor (se ainda houver algum).

O primeiro jogador a receber pontos de pirâmide de uma cor traça o **espaço de 10 pontos** dessa cor na sua carta de pontuação. Todos os outros jogadores riscam imediatamente esse mesmo espaço nos seus cartões de pontuação. **O segundo jogador** a receber pontos de pirâmide de uma cor traça o **espaço de 6 pontos** dessa cor. Todos os outros jogadores riscam esse mesmo espaço nos seus cartões de pontuação. **O terceiro jogador** a receber pontos de pirâmide de uma cor traça o **espaço de 3 pontos** dessa cor. Todos os outros jogadores riscam esse mesmo espaço nos seus cartões de pontuação. Depois disso, mais ninguém recebe pontos de pirâmide por essa cor.

Luís acaba de completar a sua 2ª pirâmide verde, e Tomás a sua 2ª pirâmide roxa. Luís traça o seu espaço verde de 10 pontos. Todos os outros riscam os seus espaços verdes de 10 pontos. Tomás traça o espaço roxo de 10 pontos. Todos os outros riscam os seus espaços roxos de 10 pontos.

Nota: Se vários jogadores completarem a 2ª, 4ª ou 6ª carta pirâmide da mesma cor, a ordem pela qual recebem pontos é determinada pelo **número de ordem das suas pirâmides**. O jogador com o **menor número de ordem** recebe pontos primeiro, seguindo-se aquele com o seguinte número mais baixo, etc.

Sara acaba de completar a sua 2ª pirâmide roxa, e Tomás a sua 4ª pirâmide roxa. O número de ordem de pirâmide de Sara é 33, e o de Tomás é 15. Tomás traça o espaço disponível de 6 pontos. Sara traça então o espaço sobranete com 3 pontos. Depois, mais ninguém receberá pontos por pirâmides roxas.

Fim de uma ronda

A ronda termina após 7 das 8 cartas de expedição serem reveladas e usadas pelos jogadores para traçar espaços ou os padrões representados. A 8ª carta **não** é revelada nem usada. Para iniciar uma nova ronda, embaralha as 8 cartas de expedição e coloca o novo baralho de expedição no centro da mesa, com a face para baixo.

Fim do jogo

O jogo termina após 4 rondas. Não ganhas pontos por cartas de pirâmide incompletas, por isso coloca-as de lado. Soma os pontos de vitória da tua carta de pontuação do seguinte modo:

- Cada tocha traçada na tua carta de pontuação vale 5 pontos.
- Soma todos os teus pontos de pirâmide (10, 6, 3).
- Cada par de gemas (1 vermelha e 1 verde) vale 5 pontos. As gemas desemparelhadas sobrantes valem 1 ponto cada.
- As caveiras dão pontos negativos. **Nota:** conta apenas a caveira traçada com mais pontos negativos – ignora as outras.
- Cada carta de pirâmide concluída (túmulo traçado) vale 10 pontos.

Vence o jogador com mais pontos de vitória! Em caso de empate, vence o jogador que completou a pirâmide com o menor número de ordem.



Luís completou 7 cartas de pirâmide, obtendo 70 pontos. Traçou uma tocha na 1ª e 4ª rondas, recebendo 10 pontos. Obteve 19 pontos de pirâmide graças às 2 cartas de pirâmide laranja e 4 verdes. Tem 3 pares de gemas e 3 gemas vermelhas sem par, obtendo 18 pontos (5+5+5+3). A caveira de maior valor que traçou vale 6 pontos negativos. Luís somou 111 pontos de vitória.