

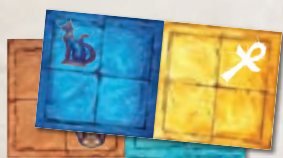
PIRAMIDO



INSTRUKCJA

Potężny faraon Mino zmarł, pozostawiając na tronie swego najstarszego syna – Mido. Młody następca, niezadowolony ze zbyt ubożego wyglądu ojcowskiej piramidy, postanowił zająć się własnym dziedzictwem. Teraz życzy sobie, aby jego miejsce pochówku lepiej odzwierciedlało potęgę jego rządów, i w tym celu nakazał 2–4 architektom zbudowanie okraszonych diamentami piramid, tak zwanych Piramido. Architekt, który stworzy najbardziej imponujące piramido, zostanie mianowany wielkim wezyrem i do końca życia będzie płał się w bogactwach i władzy wykraczającymi poza wyobrażenia zwykłego śmiertelnika.

ELEMENTY



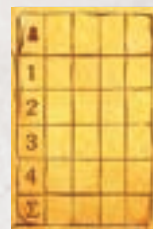
90 płytek domina



12 kart przebudowy



24 znaczniki klejnotów
(4 w każdym z 6 typów)



1 tabliczka punktacji

CEL GRY

Zbuduj swoją piramidę za pomocą płytek domina. Łącz klejnoty w grupy, aby zadowolić faraona i zdobyć jak najwięcej punktów prestiżu za każdy z 4 poziomów piramidy.

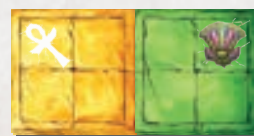
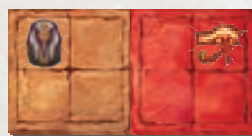
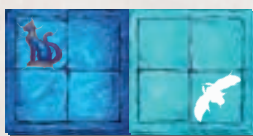
PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz dobiera 6 znaczników klejnotów (po 1 w każdym kolorze) i 3 karty przebudowy (po 1 w każdej kombinacji kolorów).

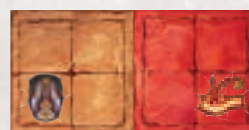
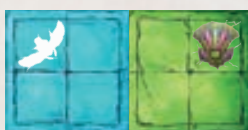
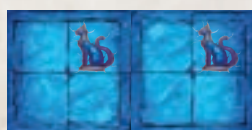
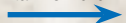


Przetasujcie płytki domina, 3 odłóżcie na bok, a resztę ułóżcie w 4 w miarę równe odkryte stosy. Ułóżcie stosy w jednej linii.

Weźcie 3 wcześniej odłożone płytki i umieśćcie je tak, aby każda znajdowała się przed 2 stosami. Te 3 płytki tworzą kamieniołom.



Kamieniołom



Tabliczkę punktacji odłóżcie na bok. Będzie potrzebna dopiero po ukończeniu każdego poziomu.

Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia zbudowała zamek z piasku.



PŁYTKI DOMINA

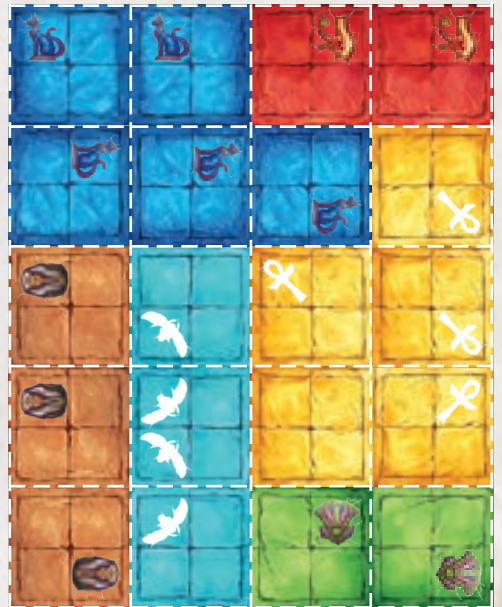
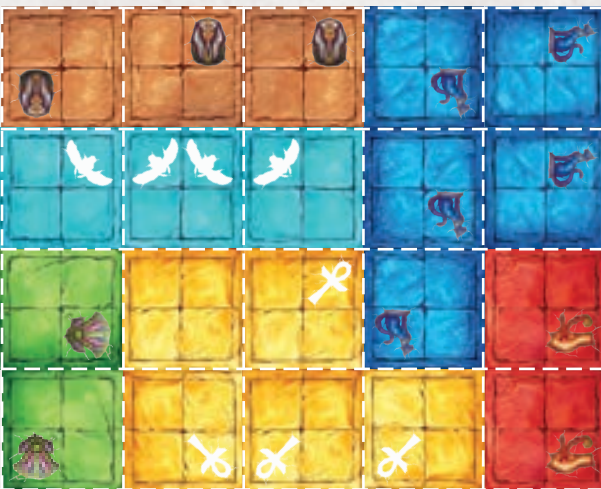
Każda płytką składa się z **2 bloków** (blok to dokładnie połowa płytki).
Na każdej płytce znajdują się również **2 symbole klejnotów**.

ROZGRYWKA

Każdy gracz tworzy własną piramidę. Po ukończeniu każda piramida będzie składała się z 4 poziomów. Buduj każdy poziom płytka po płytce, oznaczając kolorowe bloki za pomocą znaczników klejnotów, jeśli jest to tylko możliwe. Po ukończeniu każdego poziomu nastąpi podliczenie punktów za każdy symbol klejnotu w oznaczonych obszarach.

POZIOM I

Pierwszy poziom piramidy musi składać się z 5×4 bloków (lub 4×5). Wybudowanie tego poziomu wymaga dokładnie 10 płytek.



Rozpoczynając od pierwszego gracza, wykonujcie tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Podczas swojej tury wykonaj w kolejności 4 kroki:

1. Wybierz i umieść płytkę (musisz)
2. Oznacz blok (musisz, jeśli to możliwe)
3. Przebuduj blok (możesz)
4. Uzupelnij kamieniołom (musisz)



I. WYBIERZ I UMIEŚĆ PŁYTKĘ (MUSISZ)

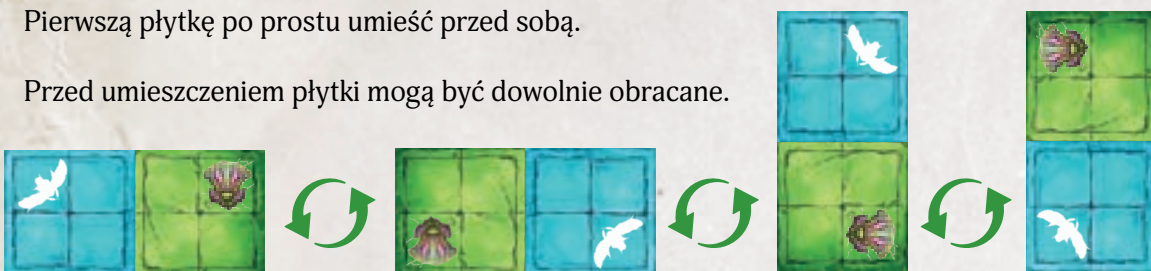
Wybierz 1 z 3 dostępnych w kamieniołomie płytek i dodaj ją do swojej piramidy.



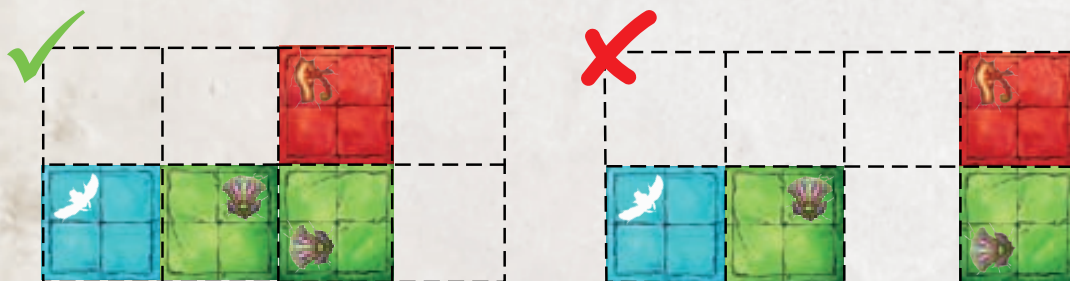
ZASADY DOKŁADANIA PŁYTEK

Pierwszą płytkę po prostu umieść przed sobą.

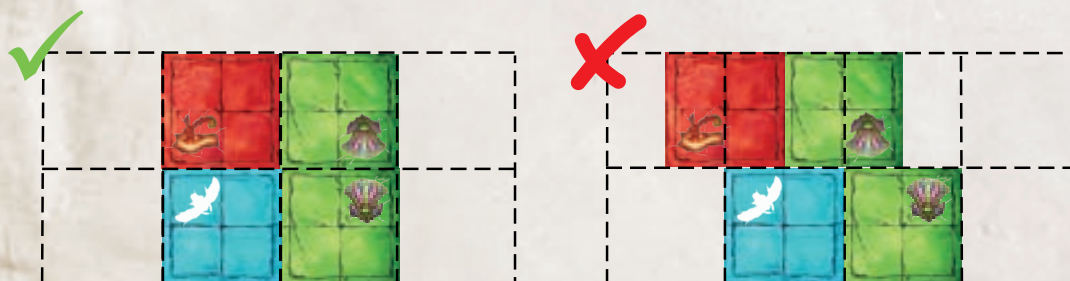
Przed umieszczeniem płytki mogą być dowolnie obracane.



Każdą kolejną płytkę **musisz** połączyć z inną płytką już będącą częścią piramidy. Możesz łączyć bloki o różnych kolorach.



Boki bloków **muszą** stykać się całą krawędzią. Boki bloków **nie mogą** stykać się tylko częścią krawędzi.

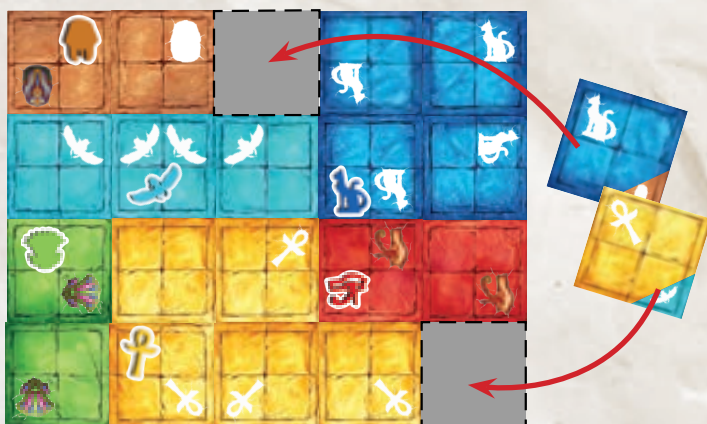


WAŻNE: Od 2. poziomu dokładane płytki nie muszą się ze sobą stykać, bo uznaje się, że są już połączone z tymi pod spodem (patrz *Poziomy 2–4* na str. 9).

Po umieszczeniu płytki **nie może** być przesunięta. Upewnij się, że zostawiasz dostatecznie dużo miejsca na kolejne płytki.

Ukończony poziom nie może mieć dziur. Jeśli na końcu budowy poziomu dobrana płytki się nie mieści na pustych polach, musisz na nich położyć 2 karty przebudowy i **nie możesz** umieścić na nich znaczników klejnotu.

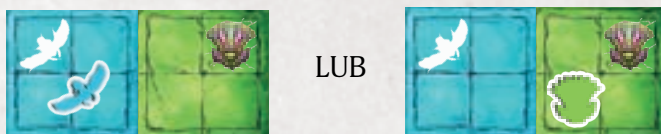
WAŻNE: Jeśli nie masz dostatecznej liczby kart przebudowy do wypełnienia pustych pól, natychmiast odpadasz z gry!



2. OZNACZ BLOK (MUSISZ, JEŚLI TO MOŻLIWE)

Umieść **1** znacznik klejnotu na **nowej** płytce. Jeśli masz taką możliwość, musisz to zrobić. Wybierz 1 ze swoich nieumieszczonych jeszcze znaczników klejnotu i umieść go na nowo dołożonej płytce, na bloku z pasującym symbolem klejnotu. Nie wolno umieścić znacznika klejnotu na pustym bloku (bez symbolu klejnotu). Po umieszczeniu znacznika klejnotu **nie możesz** go przesunąć aż do najbliższej punktacji tego poziomu.

Jeśli wszystkie znaczniki klejnotów pasujące kolorem do nowo dołożonej płytki znajdują się już na piramidzie, pomini ten krok.



Przykład: Nie możesz umieścić swojego turkusowego znacznika klejnotu na nowo dodanej płytce, bo umieściłeś go już we wcześniejszej turze.



3. PRZEBUDUJ BLOK (MOŻESZ)

Możesz zagrać 1 ze swoich kart przebudowy i umieścić ją **dowolną stroną ku górze** na bloku nowej płytki, na którym nie ma znacznika klejnotu. Jeśli masz taką możliwość, **musisz** umieścić na karcie przebudowy znacznik klejnotu w odpowiednim kolorze.

Początek tury



Umieść i oznacz blok



Przebuduj blok



Oznacz go



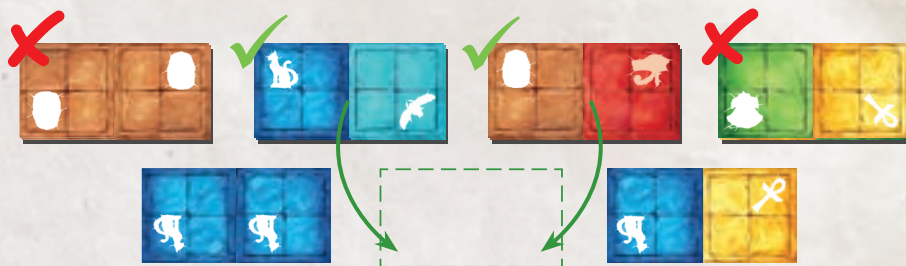
To jedyny sposób, aby w 1 turze umieścić na tej samej płytce 2 znaczniki klejnotów.

Po umieszczeniu karty przebudowy **nie możesz** jej przesunąć do końca gry.

4. UZUPEŁNIJ KAMIENIOŁOM (MUSISZ)

Uzupełnij kamieniołom 1 z 2 płytek znajdujących się dokładnie nad pustym miejscem.

Przykład: Gracz dobrał środkową płytkę z kamieniołomu. Teraz musi wybrać płytkę do uzupełnienia pustego miejsca: niebiesko-turkusową albo brązowo-czerwoną.



Gracz decyduje się uzupełnić kamieniołom brązowo-czerwoną płytką.



Przykład 2: Gracz dobrał prawą płytkę z kamieniołomu. Teraz musi wybrać płytkę, którą uzupełni puste miejsce: brązowo-czerwoną albo zielono-żółtą.



Gracz decyduje się uzupełnić kamieniołom zielono-żółtą płytką.



Swoją turę rozpoczyna kolejny gracz.

Uwaga: Zawsze muszą być dostępne 4 stosy płytek. Jeśli któryś stos się wyczerpał, uzupełnij go płytkami z dolnej części innego stosu.

PUNKTACJA POZIOMU

Po zbudowaniu każdego poziomu zliczane są punkty prestiżu zdobyte za symbole klejnotów w oznaczonych obszarach.

Obszarem jest grupa połączonych ze sobą bloków w tym samym kolorze.

Obszar jest oznaczony, jeśli znajduje się na nim znacznik klejnotu.


- Zdobywasz 1 punkt prestiżu za każdy symbol klejnotu w **oznaczonym obszarze**.
- Nie zdobywasz punktów prestiżu za symbole klejnotów w nieoznaczonych obszarach.

PREMIA MINO

Zdobywasz **1 punkt prestiżu** za każdy symbol klejnotu w oznaczonym obszarze z **najmniejszą** liczbą symboli klejnotów. Jeśli kilka oznaczonych obszarów zawiera taką samą najmniejszą liczbę symboli, wybierz dowolny z nich.

PUNKTACJA I. POZIOMU


Symbole klejnotów w oznaczonych obszarach


 : 4 symbole klejnotów = 4 punkty prestiżu

 : 4 symbole klejnotów = 4 punkty prestiżu




 : 3 symbole klejnotów = 3 punkty prestiżu

 : 4 symbole klejnotów = 4 punkty prestiżu

 : 3 symbole klejnotów = 3 punkty prestiżu

 : 3 symbole klejnotów = 3 punkty prestiżu

Premia Mino

 /  /  : 3 symbole klejnotów =
= 3 punkty prestiżu



Razem: 24 punkty prestiżu

Zapiszcie swoje wyniki na tabliczce punktacji, a następnie zabierzcie swoje znaczki klejnotów z piramid i przystąpcie do kolejnego poziomu.

Rozpoczyna go gracz z najmniejszą liczbą punktów prestiżu zdobytych za poprzedni poziom. W przypadku remisu rozpoczyna ten z remisujących graczy, który powinien być następny zgodnie z kolejnością poprzedniego poziomu. Dalsza gra toczy się w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Przykład: 4. gracz rozpocznie budowę 2. poziomu, bo za poprzedni zdobył najmniej punktów prestiżu (18).



	1	2	3	4	Σ
1	20	24	21	18	
2					
3					
4					
Σ					

POZIOMY 2-4

Kolejne poziomy są układane na poprzednich, tak jak to pokazano w dalszych przykładach.

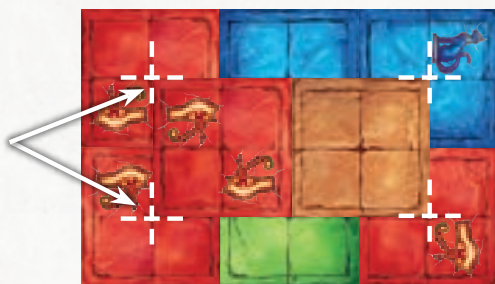
ROGI NA ŚRODKACH

Podczas budowania nowego poziomu pamiętaj o ważnej zasadzie:

Narożnik płytki musi trafiać w środek bloku poniżej.

Aby pomóc w prawidłowej konstrukcji, środek każdego bloku jest oznaczony dwoma przecinającymi się w jego punkcie liniami.

Każdy blok jest połączony z podtrzymującymi go blokami. To oznacza, że obszary mogą obejmować kilka poziomów.



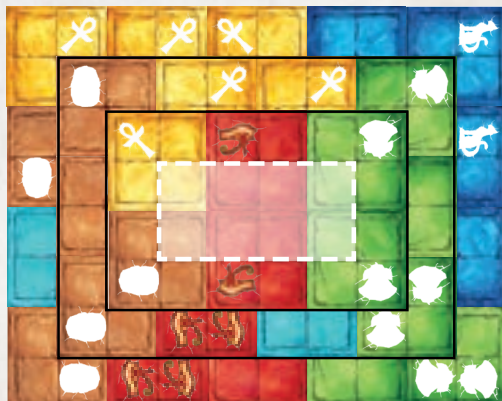
POZIOM 2 (4 × 3 / 6 płytek)



POZIOM 3 (3 × 2 / 3 płytki)



POZIOM 4 (2 × 1 / 1 płytki)





PUNKTACJA POZIOMÓW 2-4

Punktacja przebiega tak samo, ale liczą się także widoczne symbole z niższych poziomów. Ponieważ obszar może rozciągać się na kilka poziomów, jeden symbol może zapunktować w kilku punktacjach.

PUNKTACJA 2. POZIOMU

Symbole klejnotów w oznaczonych obszarach



 : 6 symboli klejnotów = 6 punktów prestiżu

 : 5 symboli klejnotów = 5 punktów prestiżu

 : 4 symbole klejnotów = 4 punkty prestiżu



 : 4 symbole klejnotów = 4 punkty prestiżu

Premia Mino

 /  : 4 symbole klejnotów = 4 punkty prestiżu

Razem: 23 punkty prestiżu


Pamiętaj: Nie podliczaj nieoznaczonych obszarów.

Symbole klejnotów  i  nie są punktowane, bo na ich obszarach nie znajdują się znaczki klejnotów.




PUNKTACJA 3. POZIOMU

Symbole klejnotów w oznaczonych obszarach


 : 7 symboli klejnotów = 7 punktów prestiżu

 : 6 symboli klejnotów = 6 punktów prestiżu

 : 6 symboli klejnotów = 6 punktów prestiżu

 : 5 symboli klejnotów = 5 punktów prestiżu

Premia Mino

 : 5 symboli klejnotów = 5 punktów prestiżu

Razem: 29 punktów prestiżu



PUNKTACJA 4. POZIOMU

Przykład bez kart przebudowy:

Symbole klejnotów w oznaczonych obszarach

✂ : 7 symboli klejnotów = 7 punktów prestiżu

Premia Mino

✂ : 7 symboli klejnotów = 7 punktów prestiżu

Razem: 14 punktów prestiżu

Uwaga: Jeśli tylko jeden obszar jest oznaczony, nadal zyskujesz premię Mino – ten jedyny obszar jest najmniejszy.



Przykład z kartami przebudowy:

Symbole klejnotów w oznaczonych obszarach

🌱 : 8 symboli klejnotów = 8 punktów prestiżu

✂ : 7 symboli klejnotów = 7 punktów prestiżu

Premia Mino

✂ : 7 symboli klejnotów = 7 punktów prestiżu

Razem: 22 punkty prestiżu



KONIEC GRY

Gra kończy się po punktacji 4. poziomu. Zwycięzcą i nowym wezyrem zostaje gracz z największą liczbą punktów prestiżu.

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących, któremu pozostało więcej kart przebudowy. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, wygrywa ten z remisujących, który zdobył najwięcej punktów z jednego poziomu.

A	Wp	Col	>	Wp
1	20	24	21	18
2	24	23	22	21
3	26	29	25	24
4	19	22	18	20
Σ	89	98	86	83

ROZKŁAD SYMBOLI I KOLORÓW NA PŁYTKACH DOMINA



TWÓRCY

Autor: Ikhwan Kwon
Rozwój gry: Carl Brière
Ilustracje: The Creation Studio
Dyrektor artystyczna: Marie-Elaine Bérubé
Opracowanie graficzne: Marie-Elaine Bérubé
Redakcja: Adam Marostica
Wydawca: Jeux Synapses Games Inc.

EDYCJA POLSKA

© 2023 Lucky Duck Games
Tłumaczenie i skład: Marek Baranowski
Korekta: Marta Kania
Redakcja: Patryk Blok
Wydawca: Michał Herman



© 2023 Jeux Synapses Games Inc.
Żadna część tego produktu nie może być powielana bez zgody:
Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades
QC J0P 1M0, Kanada
www.jeuxsynapsesgames.com

[f](#) [@jeuxsynapsesgames](#)

