



935326

Giocatori: 2-5 persone**Età:** da 8 anni**Durata:** 20 minutiUn gioco di Florian & Helmut Ortlepp
e Steffen Benndorf**CONTENUTO** 4 dadi colorati, 1 blocco di fogli del gioco, 5 penne

IDEA DI GIOCO

Il faraone Cheope ha chiamato i migliori costruttori del suo regno per realizzare una magnifica piramide per lui. La piramide deve essere decorata da un arco di trionfo e da un rilievo sul pavimento.

In questo gioco tu sei un costruttore e hai la possibilità di dimostrare quello che sai fare. Crea le imponenti opere architettoniche pietra dopo pietra sul tuo foglio di gioco. Se riesci a costruire in modo intelligente, a sprecare poco materiale di costruzione e a raccogliere in giro i premi, vincerai la competizione e diventerai il più grande costruttore di tutti i tempi.

PREPARAZIONE

Ognuno di voi riceve un foglio **diverso** del blocco di fogli del gioco e una penna. Potete distinguere i fogli dalla lettera in basso a destra.

Nel gioco vengono utilizzate soltanto **tante pietre jolly quanti sono i giocatori**. Le pietre in più vanno depennate. Quando si gioca in due, si usano 3 dadi, altrimenti vengono utilizzati tutti e 4.

Un giocatore viene scelto come primo giocatore. Questo si prende i dadi.

5 giocatori 4 giocatori 3 giocatori 2 giocatori



LE REGOLE COSTRUTTIVE

oppure: come mettere una crocetta sulle pietre del tuo foglio di gioco

Per costruire le tue opere architettoniche puoi usare **massimo 2 pietre per ogni turno di gioco**. Per farlo devi mettere una crocetta sui campi del tuo foglio di gioco. Scegli le pietre appropriate dalla provvista di dadi colorati e dalla **tua cava**.



- Nel **rilievo sul pavimento** devi mettere una crocetta su **2 pietre contemporaneamente**. Le due pietre devono essere direttamente **adiacenti in verticale o in orizzontale**.
- Nella **piramide** puoi mettere una crocetta su 1 o 2 pietre. Devi iniziare la piramide **dal piano più basso**. Puoi mettere una crocetta su un **piano più alto** solo dopo che hai già messo una crocetta sulle **due pietre sottostanti**.
- Nell'**arco di trionfo** puoi mettere una crocetta su 1 o 2 pietre. Devi iniziare le colonne dell'arco dal **basso**. Puoi costruire le colonne a velocità diverse. Tuttavia, puoi mettere la crocetta sull'**ultima pietra** soltanto quando **entrambe le colonne hanno raggiunto l'altezza finale**.



Puoi **suddividere** le 2 pietre anche tra la piramide e l'arco di trionfo!

Puoi anche **rinunciare completamente** a usare le pietre nella costruzione.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore iniziale diventa automaticamente il primo giocatore attivo. Come giocatore attivo tiri i dadi esattamente una volta e li metti ben visibili al centro del tavolo. Dopodiché puoi mettere una crocetta su massimo 2 pietre nelle tue opere architettoniche (osservare le regole di costruzione!).

Per ogni pietra su cui hai messo la crocetta devi prendere subito un dado corrispondente dal centro del tavolo e metterlo sopra il tuo foglio di gioco. Se non c'è nessun dado del colore su cui hai messo la crocetta devi depennare una pietra di un colore corrispondente o una pietra jolly (🎲) nella cava.

Devi sempre depennare le pietre colorate della cava iniziando da sinistra. Puoi saltare tutte le pietre che vuoi. Puoi depennare soltanto le pietre che stanno sulla destra dell'ultima pietra su cui hai messo la crocetta.



***Esempio:** Nella cava Florian ha depennato per ultimo la pietra blu. Quella rossa e quella viola le ha saltate. Può nuovamente depennare a partire dalla pietra arancione.*

Se vuoi utilizzare 2 pietre della cava per la stessa opera architettonica (piramide o arco di trionfo), devi depennare le pietre nella cava secondo il medesimo ordine con cui puoi usarli nell'opera architettonica.

Prima guarda attentamente! Se non puoi né prendere un dado, né depennare una pietra o una pietra jolly dalla cava, non puoi mettere la crocetta sul campo nella tua opera architettonica!

Se hai preso dei dadi, al termine della tua azione di costruzione **non** li **rimetti** al centro del tavolo!

Ora è il turno dei tuoi **compagni di gioco** proseguendo in senso orario. Anche loro possono mettere la crocetta su massimo 2 pietre nelle loro opere architettoniche, secondo le regole sopra descritte. Tuttavia possono utilizzare soltanto i **dadi dal centro tavolo** e non i dadi che hai usato tu come giocatore attivo.

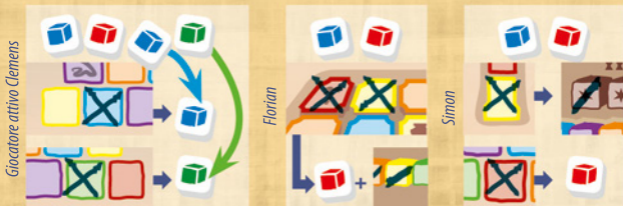
Al termine delle loro azione di costruzione, i giocatori **rimettono** i dadi utilizzati al centro del tavolo.

IMPORTANTE: Solo i dadi che il giocatore attivo ha utilizzato per mettere le crocette sono bloccati per i compagni di gioco!








Esempio: Clemens è il giocatore attivo. Tirando i dadi ha ottenuto il rosso, il verde e 2x blu. Per primo mette una crocetta sulla pietra blu nella piramide. Per farlo mette il dado blu sul suo foglio di gioco. Poi mette una crocetta sulla pietra verde e mette il dado verde sul suo foglio di gioco.

Ora è il turno di Florian. Lui mette una crocetta su una pietra gialla e una rossa nel rilievo sul pavimento. Per farlo si prende il dado rosso dal centro del tavolo e depenna una pietra gialla dalla sua cava. Dopo la sua azione rimette il dado rosso al centro del tavolo.

Ora Simon mette una crocetta sulla pietra gialla dell'arco di trionfo e per farlo depenna una pietra jolly. Dopo mette una crocetta sulla pietra rossa nella piramide e per farlo prende il dado rosso.



Grazie alla velocità di costruzione ti sei meritato un premio?

Se metti una crocetta su un **simbolo unico** (    ) in un'opera architettonica o sull'**ultimo simbolo dello stesso tipo** ( ), devi dirlo a voce alta e contrassegnare come premio il simbolo bonus corrispondente sul tuo foglio di gioco.



SERPENTE!

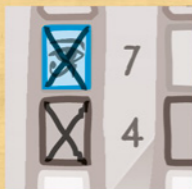


Simboli bonus
Piramide

Simboli bonus
Arco di trionfo

Simboli bonus
Rilievo sul pavimento

Tutti i **giocatori che ancora aspettano il loro turno** possono ricevere **anch'essi** lo stesso **bonus**, a condizione che **nello stesso giro** possano ancora mettere una crocetta sui campi necessari. *Se non puoi soddisfare un bonus, depenna il simbolo del bonus corrispondente per renderlo maggiormente visibile.* In un giro possono essere soddisfatti più bonus.



Simon:



Florian:



Clemens:



Quando l'ultimo compagno di gioco ha concluso la sua azione, termina il giro. Il giocatore successivo in senso orario diventa il nuovo giocatore attivo. Tira tutti i dadi ed esegue le sue azioni, seguito dai suoi compagni di gioco, come descritto sopra. Continuate a giocare a turno nel modo descritto sopra.

FINE DEL GIOCO ← CLASSIFICA

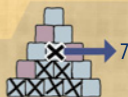
Il gioco termina direttamente **dopo il giro** nel quale almeno uno di voi ha **terminato la sua seconda opera architettonica**. Tutti quelli che sono riusciti a concludere completamente 2 opere architettoniche ottengono il **bonus** per aver avviato il termine del gioco.



Contate i punti ottenuti per le vostre opere architettoniche e i bonus e inserite il punteggio nei campi del foglio di gioco.



Nella **piramide** il numero dei punti è ottenuto dal campo **più alto** su cui si è messa la crocetta.



Se nell'**arco di trionfo** entrambe le colonne hanno la stessa altezza, ricevete i punti corrispondenti a quel piano. In caso contrario ricevete i punti per la colonna più bassa.



Per il **rilievo sul pavimento** contate i **campi occupati** e calcolate il **rispettivo punteggio**: 4 campi = 4 punti, 6 campi = 6 punti, 8 campi = 8 punti, 10 campi = 11 punti, 12 campi = 15 punti



Per ogni **bonus** raggiunto ricevete **3 punti**.



Tutte le **pietre della cava ancora rimanenti** (a destra dell'ultima pietra su cui si è messa una crocetta) valgono **1 punto**. Ogni **pietra jolly non utilizzata** vale **2 punti**.



Sommate tutti i punti. Vince il giocatore con il punteggio più alto. In caso di parità vince il giocatore che ha messo più crocette nella piramide.

Esempio di punteggio:

Simon ha raggiunto il campo più in alto della piramide
→ 21 punti.

Nell'arco di trionfo non ha ottenuto nessun punto. Per ottenerne avrebbe dovuto mettere la crocetta su almeno entrambi i campi rossi (2° livello).

Nel rilievo sul pavimento ha messo la crocetta su 8 campi
→ 8 punti.

Simon ha ottenuto in tutto 5 bonus → $5 * 3 = 15$ punti.

Nella cava sono avanzati una pietra jolly (ciascuna 2 punti) e 4 pietre colorate (1 punto ciascuna) → $2 + 4$ punti.

Il risultato complessivo di Simon è di 50 punti.

