

# ANUBIX®



935326

**Jogadores:** 2-5 pessoas**Idade:** a partir de 8 anos**Duração:** 20 minutosUm jogo de Florian & Helmut Ortlepp  
e Steffen Benndorf

## CONTEÚDO

 4 dados coloridos, 1 bloco de jogo, 5 canetas

## RESUMO DO JOGO

O Faraó Quéops reuniu os melhores mestres de obras do seu reino para que estes lhe construíssem uma pirâmide magnífica. A pirâmide deverá ser enfeitada com um arco do triunfo e relevos térreos.

Neste jogo és um mestre de obras e deves fazer uso das tuas habilidades. Constrói a pirâmide pedra sobre pedra. Quanto mais inteligentemente a construíres, menos material de construção vais usar e, mais recompensas irás recolher. Ganha e serás o melhor mestre de obras de todos os tempos.

## COMO JOGAR

Cada jogador recebe uma folha **diferente** do bloco e uma caneta. As folhas distinguem-se com as letras que encontras no canto interior direito.

O **número de jogadores é uma referência** para o número de **pedras preciosas a usar**. Risca as pedras a mais. **Num jogo a 2 utilize 3 dados**, aquando mais jogadores deve utilizar sempre os 4 dados.

Escolhe-se um jogador para iniciar, ele pega nos dados, e estás pronto a jogar.

*5 jogadores 4 jogadores 3 jogadores 2 jogadores*

# AS REGRAS DE CONSTRUÇÃO

## Ou como marcar pedras na carta do jogo

**Por jogada** podes contruir **no máximo 2 pedras**. Assinalas a construção fazendo cruces nos lugares assinalados nas folhas de jogo.

Podes encontrar as pedras correspondentes no stock de cada dado ou na **tua pedreira**.



- **No relevo térreo** tens que **assinalar 2 pedras de uma só vez**. Ambas devem encontrar-se **lado a lado na vertical ou na horizontal**.



- **Na pirâmide** podes marcar 1 ou 2 pedras. Tens que **começar a construção do nível mais baixo**. **Apenas** poderás **passar ao nível seguinte** quando as **duas primeiras pedras estiverem assinaladas**.



- **No arco do triunfo** podes marcar 1 ou 2 pedras. Tens que começar os pilares do arco a partir de baixo. És tu que escolhes a velocidade da construção dos pilares. **Só** podes **colocar a pedra final** quando **os dois pilares** estiverem terminados.




Podes **optar por repartir** as 2 pedras entre a pirâmide e o arco do triunfo.

Podes **abdicar** das pedras.

# INSTRUÇÕES

O jogador escolhido é considerado o jogador ativo. Lança os dados uma única vez e deixa os dados visíveis na mesa.

De seguida pode **assinalar até a 2 pedras** nas tuas obras. (atenção às regras de construção).

Para cada pedra assinalada deste modo, cada jogador deve **colocar um dado** da cor correspondente em cima da carta de jogo. **Caso não haja dados** da cor assinalada o jogador deve **retirar** uma pedra da cor correspondente ou **eliminar** uma pedra preciosa (  ) da sua **pedreira**.

As pedras coloridas da pedreira devem ser **riscadas** sempre pela **esquerda**. Podes **saltar o número de pedras que entender**. Só pode remover as pedras que se encontrem do lado direito da última pedra assinalada.



*Por exemplo: A pedra azul é a última pedra que o Floriano atingiu na pedreira. Saltou a roxa e a vermelha. Pode continuar a riscar a partir da pedra laranja.*

Para usar duas pedras da pedreira para a mesma obra (pirâmide ou arco do triunfo), o jogador deve pintar as pedras na pedreira pela ordem de uso na construção.

**Preste atenção.** No caso de não poderes pegar num dado, soltar uma pedra normal ou uma pedra preciosa da pedreira, não deves assinalar o campo na folha de jogo.

Se tiveres pegado nos dados, **não os coloques novamente** em cima da mesa após assinalar a sua construção.

Agora é a vez dos **outros jogadores**. No sentido dos ponteiros do relógio, eles também podem marcar até a 2 pedras nas suas estruturas de acordo com as regras descritas acima. No entanto, só podem usar **os dados do centro da mesa** e, não os dados que usaste como jogador ativo.

Depois de completar a ação de construção, os jogadores **colocam os seus dados novamente** em cima do meio da mesa.

**IMPORTANTE:** *Apenas os dados que o jogador ativo usou para marcar estão bloqueados para os outros jogadores!*

**Por exemplo:** *O Clemente é o jogador ativo. Ele tem a combinação vermelho, verde e duas vezes azul. Primeiro assinala uma pedra azul na pirâmide e coloca o dado azul na sua folha de jogo. Depois assinala uma pedra verde e coloca o dado verde na sua folha.*

*Agora é a vez do Floriano. Ele cruza uma pedra amarela e vermelha no relevo térreo. Ele tira o dado vermelho do meio da mesa e risca uma pedra amarela da sua pedreira. Depois desta ação volta a colocar o dado vermelho no meio da mesa.*

*Quando chega a vez do Simão, ele marca uma pedra amarela no arco de triunfo e risca uma pedra preciosa. A seguir, marca uma pedra vermelha na pirâmide e tira um dado vermelho da mesa.*



## Ganhou uma recompensa pela rapidez na construção?

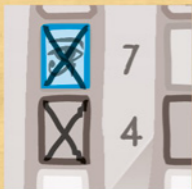
Ao marcares um **símbolo único** (🐉 🐛 🐍 🏹 ♀) num edifício (pirâmide ou arco), **ou o último símbolo do mesmo tipo** (👤 🌴), indica isso em voz alta e marca o ícone de recompensa da tua folha de jogo.



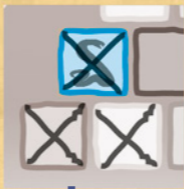
Todos **os jogadores** a seguir podem receber **o mesmo bônus**, desde que consigam assinalar os campos necessários na mesma ronda.

*Se não conseguires atingir o bônus, risca o símbolo bônus apropriado, para aumentares a visão geral.*

É possível numa só ronda atingir diferentes bônus.



Simão:



Floriano:



Clemente:



Quando o último jogador completar a ação, a ronda termina. O jogador seguinte, no sentido dos ponteiros do relógio, torna-se o novo jogador ativo. Ele lança todos os dados e executa a jogada como já referimos anteriormente, seguido pelos outros jogadores. Assim, continuará a jogar sucessivamente.

## FIM DO JOGO ← PONTUAÇÃO

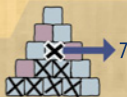
O jogo termina imediatamente após a jogada em que **pelo menos um** dos jogadores terminar a **sua segunda obra**. Cada jogador que conseguir completar duas construções na sua totalidade, recebe **um bônus** por iniciar o fim do jogo.



Cada jogador faz a contagem dos pontos das suas estruturas e bônus e aponta os valores nos campos da sua folha de jogo.



Na **pirâmide** os pontos resultam do campo marcado no nível **mais alto**.



Se ambas as colunas tiverem a mesma altura no **arco do triunfo**, o jogador obtém os pontos desse nível. Caso contrário, o jogador recebe os **pontos para a mais pequena** das duas colunas.



Para o **relevo térreo**, contam-se os **campos ocupados** e determina-se a **pontuação correspondente**: 4 campos = 4 pontos, 6 campos = 6 pontos, 8 campos = 8 pontos, 10 campos = 11 pontos, 12 campos = 15 pontos



Para cada **bônus** recebido, o jogador, ganha **3 pontos**.



Todas **as pedras** que se encontrem ainda **na pedreira** (à direita da última pedra marcada) **valem 1 ponto**.

Cada **pedra preciosa não utilizada** vale **2 pontos**.



Calculam a pontuação total de cada jogador. O jogador com mais pontos ganha. Se houver empate, o jogador que tiver marcado mais campos na pirâmide ganha.

### Por exemplo:

O Simão atingiu o topo da pirâmide → 21 pontos.

Ele não conseguiu pontos no arco do triunfo. Para isso ele deveria ter marcado pelo menos os dois campos vermelhos (2º nível).

No relevo térreo, ele assinalou 8 campos → 8 pontos.

O Simão tem um total de 5 bônus →  $5 * 3 = 15$  pontos.

Na pedra há uma pedra preciosa (2 pontos cada) e 4 pedras coloridas (1 ponto cada) restantes →  $2 + 4$  pontos.



A pontuação total do Simão é de 50 pontos.

