

# Phil Walker-Harding Silver & Gold

## PYRAMIDS



Aún más tesoros... ¡Aún más oro!

**Jugadores:** 2-4 **Edad:** 8+ **Duración:** aprox. 20 min

## Componentes

### 48 cartas de pirámide

Hay 16 pirámides de cada color (verde, naranja, lila). Hay una cámara del tesoro (cuadrícula de 5 x 5) debajo de cada pirámide. Las casillas de las cuadrículas se van marcando con cruces a lo largo de la partida. La primera casilla que se debe marcar es la **casilla de entrada**, en la fila superior (la que tiene una flecha pequeña). Deberás crear un **camino continuo** (incluido cualquier desvío) que salga desde allí y llegue hasta la **tumba dorada** de la fila inferior. Marcar con una cruz la tumba concede 10 puntos de victoria. Mientras te diriges hacia la tumba, podrás recoger gemas valiosas, antorchas y pociones. También podrás marcar con una cruz las calaveras, pero estas contarán como puntos negativos al final de la partida.

**Nunca** deberás marcar con una cruz las **casillas de color marrón oscuro** (muros). Al lado de cada pirámide, hay un pequeño número que muestra su orden y que va del 1 al 48 (se utilizan en caso de empate).

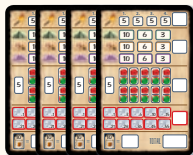
### 8 cartas de expedición (6 patrones distintos)

Las cartas de expedición determinan cuántas casillas deben marcarse con una cruz y el patrón que se debe usar.



Cada jugador debe marcar con una cruz exactamente 3 casillas en línea recta.

4 cartas  
de puntuación



4 rotuladores



## Preparación

Cada jugador recibe una **carta de puntuación**. Coloca tu carta de puntuación bocarriba frente a ti. Coge también un **rotulador** y una **servilleta de papel** (o un trozo de una): la utilizarás durante la partida para borrar las **calaveras** que hayas marcado con una cruz en tu carta de puntuación.

Baraja las **48 cartas de pirámide**. Cada jugador roba **4 cartas de pirámide**, elige **2** de ellas y las coloca bocarriba, una junto a otra, frente a él. Devuelve las otras 2 cartas de pirámide al mazo.



Carta de puntuación



Sara roba 4 cartas de pirámide y elige 2 de ellas para jugar.

Después, baraja **todas** las demás cartas de pirámide y colócalas bocabajo en el centro de la mesa para formar el mazo de pirámide. Revela las primeras **4 cartas de pirámide** y colócalas bocarriba al lado del mazo para formar la **reserva**.

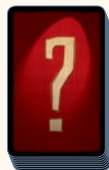
Baraja también las **8 cartas de expedición** y colócalas **bocabajo** junto a la reserva para formar el **mazo de expedición**.



Mazo de pirámide



Reserva



Mazo de expedición

# Cómo jugar

**Visión general del juego:** Revela 1 carta de expedición. Esta carta se aplica a todos los jugadores. Todos ellos deberán marcar con una cruz las casillas de 1 de sus 2 cartas de pirámide en función de dicha carta de expedición. En cada ronda, solo se revelarán y usarán 7 de las 8 cartas de expedición (la 8.ª carta no se usa). Entonces, la ronda terminará. Repite este proceso hasta que se hayan jugado 4 rondas completas. Después de la 4.ª ronda, cada jugador sumará sus puntos de victoria.

Las **4 acciones** siguientes se realizan siempre, una tras otra:

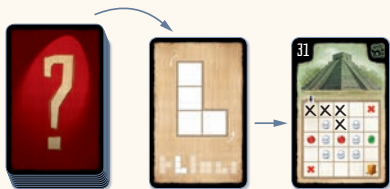
## 1. Revelar una carta de expedición:

Un jugador revela **la carta superior del mazo de expedición** y la coloca bocarriba junto al mazo y en un lugar visible para todos.

## 2. Marcar con cruces las casillas:

Todos los jugadores marcan con cruces 1 de sus 2 cartas de pirámide en función del patrón de la carta de expedición revelada. El patrón se puede rotar 90° (izquierda o derecha) o 180° o usar su forma reflejada. Por lo demás, el patrón debe mantenerse tal cual, sin modificar. Debes marcar con cruces todas las casillas que estén en el patrón. No está permitido marcar con cruces menos casillas.

Se puede marcar cada casilla **una sola vez**. El primer patrón que marques con una cruz en una carta de pirámide debe contener la casilla de entrada. Cada patrón posterior siempre deberá estar conectado **horizontal o verticalmente** a una casilla que ya haya sido marcada con una cruz, creando así un camino continuo que esté conectado con la casilla de entrada.



Luis marca con una cruz la forma de «L» en su carta de pirámide (rotada 90° y reflejada). La casilla de entrada es una de las casillas incluidas en el patrón marcado con una cruz.

**Importante:** Si no **puedes o no quieres** usar el patrón de la carta de expedición revelada, puedes, **en su lugar**, marcar con una cruz 1 casilla de 1 de tus 2 cartas de pirámide. Por cada carta de expedición, **siempre tienes** que marcar con una cruz, o bien el patrón, o bien 1 casilla de tu elección.

**La norma siguiente se aplica siempre:** Si eliges marcar con una cruz 1 sola casilla, dicha casilla debe estar conectada **horizontal o verticalmente** con al menos 1 casilla que ya esté marcada con una cruz. También puedes usar esta opción para marcar con una cruz la casilla de entrada de 1 de tus cartas de pirámide vacías o para alcanzar (marcar con una cruz) la tumba dorada.

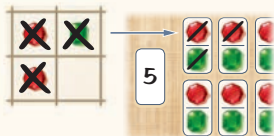
Si marcas con una cruz un icono en una carta de pirámide, ocurre lo siguiente:



**Cruz roja:** Tienes que marcar con una cruz inmediatamente otra casilla en 1 de tus 2 cartas de pirámide (ya sea la casilla de entrada o una adyacente a una casilla marcada con una cruz). Si la casilla adicional es otra cruz roja, tendrás que marcar con una cruz otra casilla, etc.



**Gema:** Por cada gema que marques con una cruz en una carta de pirámide, marca con una cruz la siguiente gema disponible del mismo color en tu carta de puntuación empezando por la izquierda de la fila superior. Cuando hayas marcado con una cruz las 10 gemas de un color, habrás alcanzado el máximo para dicho color y las gemas adicionales de ese color no contarán.



**Antorcha:** Marca con una cruz inmediatamente la antorcha de la **ronda actual** en tu carta de puntuación. **Nota:** Durante cada una de las 4 rondas, **solo** se podrá marcar con una cruz **1 antorcha** de la carta de puntuación. La primera antorcha de la carta de puntuación solo se podrá marcar con una cruz en la 1.ª ronda; la 2.ª antorcha, solo en la 2.ª; etc. Durante una ronda, puedes marcar con una cruz varias antorchas en tus cartas de pirámide, pero solo podrás marcar con una cruz 1 antorcha en tu carta de puntuación.



Tomás marca con una cruz una antorcha de su carta de pirámide durante la 1.ª ronda, así como la casilla correspondiente en su carta de puntuación. Solo puede marcar con una cruz la siguiente casilla si marca con una cruz otra antorcha durante la 2.ª ronda.



**Calavera:** Cada vez que marques con una cruz una calavera en una carta de pirámide, marca con una cruz la siguiente calavera disponible en tu carta de puntuación empezando por la izquierda de la fila superior. Cuando hayas marcado las 10 calaveras de las dos filas, habrás alcanzado el máximo y las calaveras adicionales no contarán.



**Poción: Inmediatamente,** borra 2 calaveras que hayas marcado con una cruz previamente en **tu carta de puntuación** (siempre las que tengan una cantidad mayor de puntos negativos). Si tienes solo 1 o ninguna calavera marcada con una cruz, borra 1 o ninguna calavera respectivamente.



**Tumba:** Si marcas con una cruz la tumba dorada de una carta de pirámide, habrás completado esa carta de pirámide.

**3. ¡He completado una carta de pirámide!:** Dilo alto y claro si, durante la acción 2, has completado 1 carta de pirámide (o ambas) marcando con una cruz su tumba. Coloca la carta de pirámide completada bocarriba frente a ti, separada de tus cartas no completadas. Se quedará allí, visible para todos los jugadores, hasta el final de la partida. Después, coge 1 nueva carta de pirámide, **o bien** de la reserva, **o bien** de la parte superior del mazo de pirámide. Si completas tus 2 cartas de pirámide en la misma ronda, realiza esta misma acción con la 2.<sup>a</sup> carta de pirámide completada.

**Nota:** Cuando finalice tu acción, rellena la reserva hasta que tenga 4 cartas. Para rellenar la reserva, revela el número de cartas necesario del mazo de pirámide.



Luis ha completado la carta de pirámide de la derecha. Coloca la carta completada a un lado y coge una nueva carta de la reserva, situada en el centro de la mesa. Después, rellena la reserva hasta llegar a 4 cartas.

**Nota:** Si varios jugadores completan una carta de pirámide durante la acción 2, el **orden numérico de sus pirámides** determina quién cogerá una carta primero. Quien tenga el número más bajo coge una carta primero; después, el siguiente jugador con el número más bajo coge una carta; etc. En el improbable caso de que el mazo de pirámide se quede sin cartas, sigue jugando normalmente. Sencillamente, no podrás rellenar la reserva a medida que se vayan cogiendo cartas de ella.

**4. Ganar puntos de pirámide:** Cuando hayas completado la 2.<sup>a</sup>, 4.<sup>a</sup> o 6.<sup>a</sup> pirámide de un color, dilo alto y claro para ganar los siguientes puntos de pirámide disponibles para dicho color (si quedan algunos).

El primer jugador que consiga puntos de pirámide de un color marca con una cruz la casilla de 10 puntos de ese color en su carta de puntuación. El resto de jugadores tacha inmediatamente dicha casilla en su respectiva carta de puntuación. El segundo jugador que consiga puntos de pirámide de un color marca con una cruz la casilla de 6 puntos de ese color. El resto de jugadores tacha inmediatamente dicha casilla en su respectiva carta de puntuación. El tercer jugador que consiga puntos de pirámide de un color marca con una cruz la casilla de 3 puntos de ese color. El resto de jugadores tacha inmediatamente dicha casilla en su respectiva carta de puntuación. Después, nadie puede ganar más puntos de pirámide de ese color.

Luis ha completado su 2.<sup>a</sup> pirámide verde y Tomás su 2.<sup>a</sup> pirámide lila. Luis marca con una cruz su casilla verde de 10 puntos. Todos los demás tachan su casilla verde de 10 puntos. Tomás marca con una cruz su casilla lila de 10 puntos. Todos los demás tachan su casilla lila de 10 puntos.

**Nota:** Si varios jugadores completan su 2.<sup>a</sup>, 4.<sup>a</sup> o 6.<sup>a</sup> carta de pirámide del mismo color durante la acción 4, el **orden numérico de sus pirámides** determina quién puntúa primero. El jugador con el **orden numérico más bajo** puntúa primero; el siguiente jugador con el número más bajo, el segundo; etc.

Sara acaba de completar su 2.<sup>a</sup> pirámide lila y Tomás su 4.<sup>a</sup> pirámide lila. El orden numérico de la pirámide de Sara es 33; el de Tomás, 15. Por ello, Tomás marca con una cruz la casilla de 6 puntos todavía disponible. Entonces, Sara marca la casilla de 3 puntos, la que queda. A partir de ahora, nadie puede ganar más puntos de pirámide lila.

## Fin de la ronda

Cuando **7 de las 8 cartas de expedición** se hayan revelado y todos los jugadores las hayan usado para marcar con una cruz una casilla o un patrón, la ronda termina. La **8.<sup>a</sup> carta no se revela ni se usa**. Para empezar la ronda siguiente, baraja las 8 cartas de expedición y colócalas bocabajo en el centro de la mesa formando el nuevo mazo de expedición.

## Fin de la partida

La partida termina después de la 4.ª ronda. No se ganan puntos por las cartas de pirámide no completadas, así que déjalas a un lado. Suma los puntos de victoria de tu carta de puntuación del modo siguiente:

- Cada antorcha marcada con una cruz en tu carta de puntuación vale 5 puntos.
- Suma tus puntos de pirámide (10, 6, 3).
- Cada par de gemas (1 roja y 1 verde) vale 5 puntos. Las gemas sueltas valen 1 punto cada una.
- Las calaveras valen puntos negativos. **Nota:** Cuenta solo la calavera marcada con una cruz que tenga más puntos negativos e ignora las demás.
- Cada carta de pirámide completada (con la tumba marcada con una cruz) vale 10 puntos.

¡El jugador con más puntos de victoria será el ganador! En caso de empate, el jugador que haya completado la pirámide con el orden numérico más bajo será el ganador.



Luis ha completado 7 cartas de pirámide, ganando 70 puntos. Ha marcado con una cruz las antorchas de la 1.ª y 4.ª ronda, ganando 10 puntos. Gracias a sus 4 cartas de pirámide verdes y sus 2 cartas de pirámide naranjas, gana 19 puntos de pirámide. También tiene 3 pares de gemas y 3 gemas rojas sueltas, ganando 18 puntos (5 + 5 + 5 + 3). La calavera marcada con una cruz que más penaliza vale 6 puntos negativos. En total, Luis tiene 111 puntos de victoria.

