

Phil Walker-Harding Silver & Gold PYRAMIDS



Jeszcze więcej skarbów, jeszcze więcej złota!

Gra dla: od 2 do 4 osób **W wieku:** od 8 lat **Czas gry:** około 20 min

Zawartość

48 kart piramid

Karty zawierają 16 piramid w 3 różnych kolorach (zielonym, pomarańczowym i fioletowym). Pod każdą piramidą widoczna jest komnata skarbów (5x5 pól). Pola komnaty są skreślane w trakcie gry. Pierwszym skreślonym polem musi być **pole wejściowe** w górnym rzędzie (zaznaczone małą strzałką). Należy stworzyć **nieprzerwaną ścieżkę** (łącznie z rozgałęzieniami) od pola wejściowego do **złotego grobowca** w dolnym rzędzie. Skreślenie grobowca daje 10 punktów zwycięstwa. Po drodze można również zebrać (skreślać) klejnoty, pochodnie i eliksiry. Czaszki także można skreślać, ale będą one liczone jako punkty ujemne na koniec gry.

Nie wolno skreślać ciemnobrązowych pól (ścian). W lewym górnym rogu każdej karty piramidy widoczny jest jej numer (od 1 do 48), który ma znaczenie w przypadku remisów.

8 kart ekspedycji

 (6 różnych wzorów)

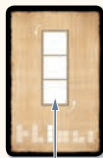
Karty ekspedycji pokazują kształt i rozmiar grupy pól do skreślenia.

Numer piramidy



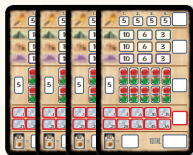
Pole wejściowe

Grobowiec



Każda osoba musi skreślić dokładnie 3 pola w prostej linii.

4 karty punktacji



4 pisaki



Przygotowanie

Każda osoba otrzymuje **kartę punktacji** i kładzie ją odkrytą przed sobą. Ponadto otrzymuje **pisak i coś nadającego się**, do wycierania z karty punktacji skreślonych na niej **czaszek**.

48 kart piramid należy potasować i ułożyć je w jedną talię. Każda osoba dobiera z niej **4 karty piramid** i wybiera **2** z nich, kładąc je odkryte przed sobą. 2 niewybrane karty wracają do talii.



Karta punktacji



Sylwia dobiera 4 karty piramid i wybiera spośród nich 2.

Wszystkie karty w talii piramid zostają teraz przetasowane ponownie i ułożone pośrodku stołu jako talia piramid. **4 karty piramid** zostają odkryte i ułożone jedna obok drugiej obok talii.

8 kart ekspedycji należy przetasować razem i ułożyć zakryte jako **talię ekspedycji** obok odkrytych kart piramid.



Talia piramid



Odkryte karty piramid



Talia ekspedycji

Rozgrywka

Przebieg rozgrywki: Należy odkryć 1 kartę ekspedycji. Dotyczy ona wszystkich grających osób. Każda osoba musi skreślić pola na 1 ze swoich 2 kart piramid zgodnie z kształtem na karcie ekspedycji. W każdej rundzie użytych w ten sposób zostanie tylko 7 z 8 kart ekspedycji. Następnie runda dobiega końca. Ósma karta ekspedycji **nie** zostaje użyta. Tę sekwencję należy powtarzać do momentu całkowitego rozegrania **4 rund**. Po czwartej rundzie każda osoba podlicza zdobyte punkty zwycięstwa.

Następujące **4 akcje** należy zawsze wykonywać w poniższej kolejności:

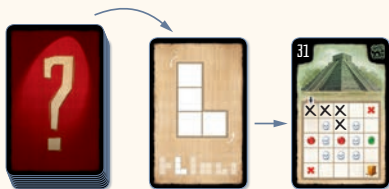
1. Odkrycie karty ekspedycji:

Dowolna osoba odkrywa **pierwszą z góry kartę z talii ekspedycji** i umieszcza ją odkrytą i widoczną dla wszystkich grających obok talii.

2. Skreślanie pól:

Wszystkie osoby skreślają pola na 1 z 2 posiadanych kart piramid, zgodnie z kształtem na odkrytej karcie ekspedycji. Skreślany kształt może być obrócony o 90° (w lewo lub prawo), 180° lub odwrócony (jako lustrzane odbicie), bez żadnych dodatkowych zmian. Należy skreślić wszystkie objęte kształtem pola. Skreślenie mniejszej ilości pól jest niedozwolone.

Każde pole na karcie piramidy można skreślić tylko **raz**. Pierwszy skreślony kształt na karcie piramidy musi obejmować pole wejściowe. Każdy kolejny kształt musi zawsze łączyć się **poziomo lub pionowo** z jednym z poprzednio skreślonych pól, tworząc nieprzerwaną ścieżkę zaczynającą się od pola wejściowego.



Leszek skreśla kształt litery L na jednej ze swoich kart piramid (obrócony o 90° i odbity lustrzanie). Pole wejściowe jest jednym z pól skreślonych w ramach kształtu.

Bardzo ważne: jeśli **nie możesz lub nie chcesz** użyć kształtu na odkrytej karcie ekspedycji, możesz **zamiast tego** skreślić 1 dowolne pole na 1 ze swoich 2 kart piramid. Każda karta ekspedycji **wymaga zawsze** skreślenia przedstawionego na niej kształtu lub 1 dowolnego pola.

Ta zasada musi być zawsze przestrzegana: jeśli wybierzesz możliwość skreślenia tylko 1 pola, musi ono również być połączone **poziomo lub pionowo** z co najmniej 1 z poprzednio skreślonych pól. Można użyć tego typu skreślenia do skreślenia pola wejściowego na dotychczas pustej karcie piramidy lub do skreślenia złotego grobowca.

Skreślenie jednej z ikon na karcie piramidy ma następujący wpływ na rozgrywkę:



Czerwony krzyżyk: musisz natychmiast skreślić kolejne pole na 1 z 2 posiadanych kart piramidy (pole wejściowe lub pole sąsiadujące z którymś z poprzednio skreślonych pól). Jeśli skreślone w ten sposób pole to kolejny czerwony krzyżyk, musisz natychmiast skreślić kolejne pole itd.



Klejnot: po skreśleniu klejnotu na karcie piramidy, skreśl kolejny nieskreślony klejnot tego samego koloru na swojej karcie punktacji, począwszy od lewej strony pierwszego rzędu. Po skreśleniu wszystkich (10) klejnotów jednego koloru, skreślanie dodatkowych klejnotów w tym kolorze na kartach piramid nie ma znaczenia.



Pochodnia: musisz natychmiast skreślić pochodnię na swojej karcie punktacji **dla danej rundy**. **Uwaga:** na karcie punktacji w każdej rundzie można skreślić **tylko 1 pochodnię**. Pierwsza pochodnia może być skreślona tylko w pierwszej rundzie, druga w drugiej itd. Podczas jednej rundy można skreślić dowolną liczbę pochodni na kartach piramid, ale tylko 1 na karcie punktacji.



Tymoteusz skreśla pochodnię na swojej karcie piramidy podczas pierwszej rundy, razem z odpowiednim polem na swojej karcie punktacji. Następne pole pochodni na karcie punktacji może skreślić tylko wtedy, jeśli skreślić pochodnię na karcie piramidy podczas drugiej rundy.



Czaszka: za każdą skreśloną czaszkę na karcie piramidy musisz skreślić kolejną dostępną czaszkę na karcie punktacji, poczynwszy od lewej strony pierwszego rzędu. Po skreśleniu wszystkich (10) czaszek, skreślanie dodatkowych czaszek na kartach piramid nie ma znaczenia.



Eliksir: Natychmiast zmaż 2 poprzednio skreślone czaszki **na swojej karcie punktacji** (te, które mają najwięcej ujemnych punktów). Jeśli masz skreśloną tylko 1 czaszkę lub nie masz skreślonej żadnej, zmaż 1 czaszkę lub nie zmażuj niczego.



Grobowiec: jeśli skreślisz pole złotego grobowca na karcie piramid, zostaje ona uznana za zbadaną.

3. Zbadana karta piramidy! Jeśli podczas skreślania pól udało ci się skreślić pole złotego grobowca na 1 karcie piramidy (lub obydwu), ogłoś to **głośno i wyraźnie**. Umieść zbadaną kartę piramidy odkrytą obok siebie, z dala od niezbadanych kart. Pozostaje ona tam do końca gry. Następnie zastąp ją 1 nową kartą piramidy, wybraną spośród 4 odkrytych kart **lub** wierzchu zakrytej talii kart piramid. Jeśli udało ci się zbadać obydwie karty piramid w tej samej rundzie, dokonaj tego wyboru ponownie, by zastąpić drugą zbadaną kartę.

Uwaga: uzupełnij odkryte karty dopiero na koniec swojej akcji (tury). Aby uzupełnić odkryte karty, odkryj wymaganą liczbę kart z talii piramid.



Leszek zbadał swoją kartę piramidy po prawej. Umieszcza zbadaną kartę z boku i dobiera nową kartę spośród odkrytych kart piramid na stole. Następnie uzupełnia odkryte karty, by było ich 4.

Uwaga: jeśli w trakcie etapu skreślania piramidy zbadało kilka osób, **numery na zbadanych kartach piramid** decydują o kolejności zastępowania kart. Jako pierwsza wybrać nową kartę piramidy może osoba z **najniższym numerem zbadanej piramidy**. Następnie robi to osoba z kolejnym najniższym numerem itd. W rzadkim przypadku, kiedy talia piramid się skończy, należy normalnie kontynuować rozgrywkę, bez uzupełniania 4 odkrytych kart piramid.

4. Zdobywam punkty piramid! Kiedy zbadasz drugą, czwartą lub szóstą piramidę tego samego koloru, ogłoś to głośno i wyraźnie, by zdobyć kolejny dostępny zestaw punktów piramid dla tego koloru (o ile jakieś są dostępne).

Pierwsza osoba, która zdobędzie punkty piramidy danego koloru, skreśla **pole z 10 punktami** dla tego koloru na swojej karcie punktacji. Pozostałe osoby muszą zamazać całkowicie to pole na swojej karcie. **Druga osoba**, która zdobędzie punkty piramidy danego koloru, skreśla **pole z 6 punktami** dla tego koloru na swojej karcie punktacji. Pozostałe osoby muszą zamazać całkowicie to pole na swojej karcie. **Trzecia osoba**, która zdobędzie punkty piramidy danego koloru, skreśla **pole z 3 punktami** dla tego koloru na swojej karcie punktacji. Pozostałe osoby muszą zamazać całkowicie to pole na swojej karcie. Od tej pory nikt już nie może zdobyć punktów piramid dla tego koloru.

Leszek właśnie zbadał drugą zieloną piramidę, a Tymoteusz swoją drugą fioletową piramidę. Leszek skreśla pole z 10 punktami dla zielonej piramidy. Pozostałe osoby zamazują całkowicie to pole na swoich kartach punktacji. Tymoteusz skreśla pole z 10 punktami dla fioletowej piramidy. Pozostałe osoby zamazują całkowicie to pole na swoich kartach punktacji.

Uwaga: jeśli kilka osób jednocześnie zbadało drugą, czwartą lub szóstą piramidę tego samego koloru, **numery na zbadanych kartach piramid** decydują o kolejności zdobywania punktów. Jako pierwsza zdobywa je osoba z **najniższym numerem zbadanej piramidy**. Następnie robi to osoba z kolejnym najniższym numerem itd.

Sylwia zbadała właśnie swoją drugą fioletową piramidę, a Tymoteusz swoją czwartą fioletową piramidę. Numer piramidy Sylwii to 33, a Tymoteusza 15. Tymoteusz skreśla więc dostępne pole 6 punktów dla fioletowej piramidy na swojej karcie punktacji. Sylwia skreśla pole 3 punktów dla fioletowej piramidy na swojej karcie punktacji. Nikt więcej nie może zdobyć punktów piramid dla tego koloru.

Koniec rundy

Kiedy odkrytych zostanie **7 z 8 kart** ekspedycji i wszystkie osoby użyją jej do skreślenia kształtu lub jednego pola, runda dobiega końca. **Ósma karta nie jest odkrywana i nie jest używana**. Aby rozpocząć kolejną rundę, należy przetasować wszystkie 8 kart ekspedycji i położyć je zakryte pośrodku stołu jako nową talię ekspedycji.

Koniec gry

Gra kończy się po rozegraniu 4 rund. Za niezbadane piramidy nie są przyznawane żadne punkty, więc należy je odłożyć na bok. Punkty zwycięstwa z karty punktacji są zliczane w następujący sposób:

- Każda skreślona pochodnia na karcie punktacji jest warta 5 punktów.
- Należy dodać wszystkie zdobyte punkty piramidy (10, 6, 3).
- Każda para klejnotów (1 czerwony i 1 zielony) jest warta 5 punktów. Każdy klejnot bez pary jest wart 1 punkt.
- Czaszki odejmują punkty. **Uwaga:** liczy się jedynie skreślona czaszka z największą liczbą ujemnych punktów. Należy zignorować pozostałe.
- Każda zbadana karta piramidy (ze skreślonym polem złotego grobowca) jest warta 10 punktów.

Osoba z największą liczbą punktów wygrywa! W przypadku remisu, wygrywa osoba ze zbadaną piramidą o najniższym numerze.



Leszek zbadał 7 kart piramid, co daje mu 70 punktów. Skreślił pochodnię w pierwszej i czwartej rundzie, co daje mu 10 punktów. Zdobył 19 punktów piramid za 2 pomarańczowe i 4 zielone karty piramid. Ma również 3 pary klejnotów i 3 pojedyncze czerwone klejnoty, co daje mu 18 punktów (5+5+5+3). Czaszka z największą liczbą ujemnych punktów, którą skreślił, odejmuje 6 punktów od jego wyniku. Leszek zdobywa 111 punktów na koniec gry.

