

# ПИРАМИДЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Великий фараон Мино решил позаботиться о своём наследии. Он пожелал, чтобы место его погребения лучше отражало его величие, и приказал нескольким архитекторам построить пирамиды, украшенные драгоценностями. Самый искусный творец станет визирем и будет одарён властью и богатствами, о которых можно только мечтать.

## СОСТАВ ИГРЫ



90 уникальных  
жетонов домино



12 карт одиночных  
плиток



24 фишки драгоценностей  
(по 4 каждого из 6 видов)



1 блокнот для  
подсчёта очков

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой игре ваша цель — возвести самую богато украшенную пирамиду из 4 уровней, чтобы усладить глаз фараона. Выкладываете жетоны домино так, чтобы группы плиток одного цвета располагались рядом и были украшены как можно большим количеством символов драгоценностей одного типа. Чем больше символов — тем больше очков репутации, а чем больше очков репутации — тем ближе вы к победе!

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом партии выполните следующие шаги:

1. Раздайте каждому игроку 6 фишек драгоценностей (1 каждого цвета) и 3 карты одиночных плиток (1 каждой цветовой комбинации).
2. Перемешайте все жетоны домино. Случайным образом выберите 3 и выложите в ряд лицевой стороной вверх — это **карьер**.
3. Разделите остальные жетоны на 4 примерно одинаковые стопки и положите их лицевой стороной вверх выше карьера, как показано на иллюстрации ниже.
4. Блокнот для подсчёта очков положите рядом с игровой областью — он пригодится вам в конце раунда для подсчёта очков за уровень пирамиды.

Подготовка  
одного игрока



Карьер



Игрок, последним строивший замок из песка, становится первым игроком. Право хода передаётся по часовой стрелке.

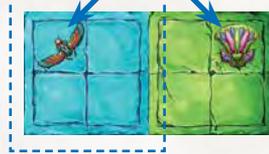
## ДОМИНО

Домино, используемое в игре «Пирамиды», имеет особое значение: «Долг ваш — исполнить волю МИНО» и потому так отличается от обычного домино.

Каждый жетон домино состоит из **2 плиток** (квадраты-половинки одного жетона). На каждом жетоне всегда изображено только **2 символа драгоценностей**.

Символы драгоценностей

Плитка



## ХОД ИГРЫ

Каждый игрок должен построить пирамиду из 4 уровней. Как только все игроки завершают соответствующий уровень, раунд заканчивается и все получают очки репутации за каждый символ драгоценности в области одного цвета с фишкой соответствующей драгоценности. После окончания четвёртого раунда (и завершения игроками четвёртого уровня пирамиды соответственно) происходит финальный подсчёт очков репутации. Победителем становится игрок с наибольшим количеством очков репутации.

## ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

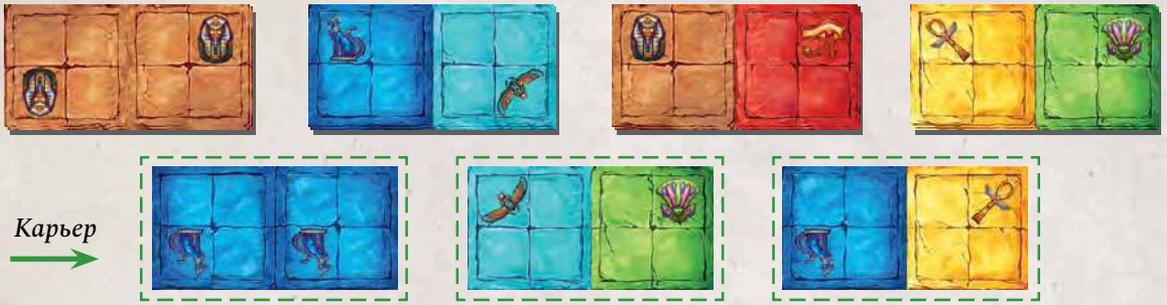
Первый уровень должен представлять собой прямоугольник 5×4 плитки (или 4×5). Для построения первого уровня пирамиды требуется ровно **10 жетонов домино**. В каждый свой ход вы должны выполнить 4 шага:

1. Выберите и разместите жетон домино (обязательно)
2. Выложите фишку драгоценности (обязательно, если возможно)
3. Выложите карту одиночной плитки (по желанию)
4. Обновите карьер (обязательно)



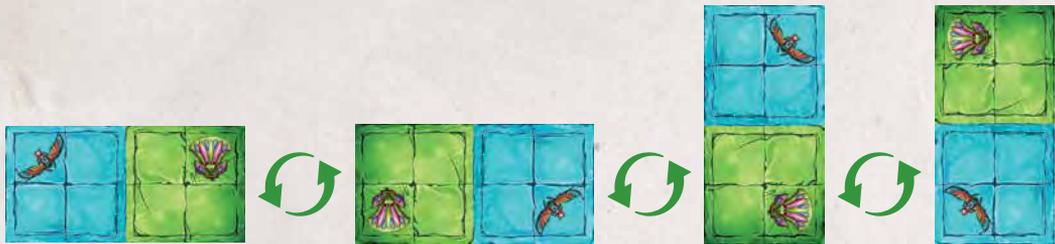
# 1. ВЫБЕРИТЕ И РАЗМЕСТИТЕ ЖЕТОН ДОМИНО (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Выберите один из трёх жетонов из **карьера** и добавьте к уровню своей пирамиды.

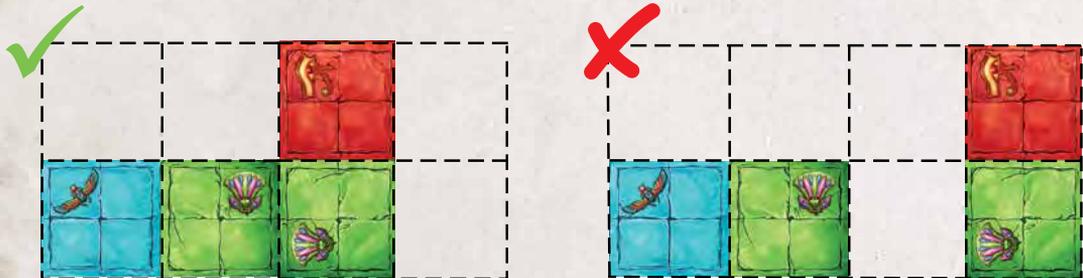


## ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ ЖЕТОНОВ ДОМИНО

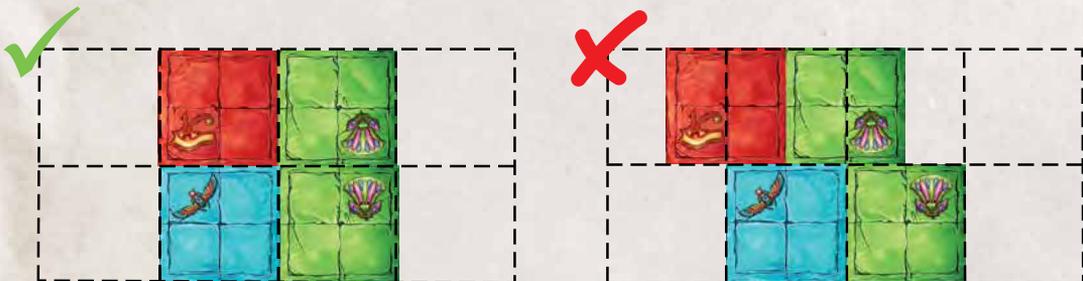
- Если это первый жетон домино, просто разместите его лицевой стороной вверх перед собой, чтобы заложить пирамиду.
- Перед тем как окончательно разместить жетон, его можно повернуть как угодно.



- Если это не первый жетон домино, он **должен соприкасаться** с другим жетоном домино. Вы можете располагать рядом плитки как одинаковых, так и разных цветов.



- Стороны жетонов **должны соприкасаться целиком**. Нельзя смещать жетон так, чтобы часть стороны, по которой он соприкасается с другим жетоном, осталась свободной.



**ВАЖНО:** когда вы приступите ко второму уровню, с этого момента все жетоны считаются соприкасающимися, даже те, которые находятся на другом уровне.

- После размещения жетон **нельзя перемещать**. Размещайте жетоны так, чтобы они вписывались в прямоугольник нужного размера. Нельзя, чтобы жетоны выступали за край этого прямоугольника.

- В конце раунда у вас должен получиться целиком заполненный плитками уровень (4×5 в случае первого уровня). Если на последнем ходу раунда жетон домино не вписывается (остаются два одиночных пустых места), вы **должны** выложить одиночные плитки на пустые места и вы **не можете** класть на них жетон драгоценности.



**ВАЖНО:** если у вас недостаточно одиночных плиток для заполнения пустых мест, вы автоматически проигрываете и выбываете из игры!

## 2. РАЗМЕСТИТЕ ФИШКУ ДРАГОЦЕННОСТИ (ОБЯЗАТЕЛЬНО, ЕСЛИ ВОЗМОЖНО)

Если у вас есть фишка драгоценности, соответствующая символу драгоценности на **только что выложенном жетоне**, вы должны положить эту фишку на плитку с этим символом на этот жетон. Если у вас несколько фишек, соответствующих символам на выложенном жетоне, выберите, какую из них положить на этот жетон (за ход можно положить только одну). Разместив фишку драгоценности, вы **не можете** её перемещать до конца раунда.



Если у вас нет подходящих фишек драгоценностей, пропустите этот шаг.



**Пример:** Ваня не может положить бирюзовую фишку драгоценности на только что размещённый жетон с двумя бирюзовыми плитками, поскольку уже разместил её на другом жетоне и не может её перемещать.



### 3. ВЫЛОЖИТЕ КАРТУ ОДИНОЧНОЙ ПЛИТКИ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

Вы можете выложить 1 из ваших невыложенных карт одиночных плиток любой стороной вверх **на плитку без фишки драгоценности** на только что размещённом жетоне домино. Если ваша фишка драгоценности соответствующего цвета ещё не размещена на каком-либо жетоне, вы **должны** разместить её на только что выложенной карте.

Начало хода



1. Разместите жетон и положите на него фишку драгоценности



2. Выложите карту одиночной плитки (если хотите)



3. Положите на эту карту фишку драгоценности (если можете)



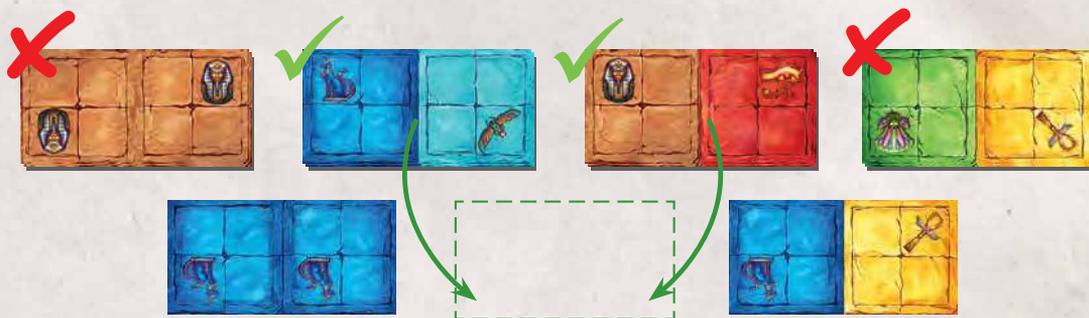
Это единственный способ выложить 2 фишки драгоценностей на один жетон домино в один ход.

После того как вы выложили карту одиночной плитки, вы не можете перемещать её до конца игры.

#### 4. ОБНОВИТЕ КАРЬЕР (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Обновите карьер, положив на пустое место жетон из одной из двух стопок, расположенных непосредственно выше него.

**Пример:** Аня забрала жетон из центра карьера. Теперь ей нужно выбрать на замену либо жетон из синей и бирюзовой плиток, либо жетон из коричневой и красной плиток.



Аня выбирает жетон из коричневой и красной плиток и кладёт его в карьер.



**Пример 2:** Ваня забрал из карьера самый правый жетон. Ему нужно выбрать на замену либо жетон из коричневой и красной плиток, либо жетон из зелёной и жёлтой плиток.



Ваня выбирает жетон из зелёной и жёлтой плиток и кладёт его в карьер.



Следующий игрок по часовой стрелке начинает свой ход.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** выше карьера всегда должно быть 4 стопки домино. Если какая-либо стопка закончилась, возьмите половину снизу другой стопки и используйте её для восполнения закончившейся.

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В КОНЦЕ РАУНДА

После того как все игроки завершат строительство уровня, начинается подсчёт очков за этот уровень. Все соприкасающиеся плитки одного цвета считаются одной **областью**. Очки начисляются только за **области с фишками драгоценности**: получите 1 очко репутации за каждый символ драгоценности в такой области.

### БОНУС МИНО

Получите 1 очко репутации за каждый символ драгоценности в области с наименьшим количеством таких символов. Как и при обычном подсчёте очков, на такой области должна лежать фишка драгоценности. Если есть несколько таких областей с одинаковым количеством символов, получите очки только за одну такую область.

Даже если у вас есть только одна область с фишкой драгоценности, вы получаете бонус Мино: такая область автоматически считается самой маленькой, и вы получаете за неё очки по указанным выше правилам.

## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ЗА ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ

Символы драгоценностей в областях с фишками драгоценностей

 : 4 символа = 4 очка репутации

 : 4 символа = 4 очка репутации

 : 3 символа = 3 очка репутации

 : 4 символа = 4 очка репутации

 : 3 символа = 3 очка репутации

 : 3 символа = 3 очка репутации

**Бонус Мино**

 /  / 

3 символа = 3 очка репутации

**Итого**

24 очка репутации



Запишите полученные очки в блокнот для подсчёта очков, затем заберите в запас ваши фишки драгоценностей с завершённого уровня вашей пирамиды.

Игрок с наименьшим количеством очков репутации за постройку последнего завершённого уровня становится первым игроком. В случае ничьей первым ходит претендент, сидящий ближе всего по порядку хода к первому игроку этого раунда.

**Пример:** *Таня будет ходить первой во втором раунде, поскольку у неё меньше всего очков репутации (18) за предыдущий.*

	A	B	C	T
1	20	24	21	18
2				
3				
4				
Σ				



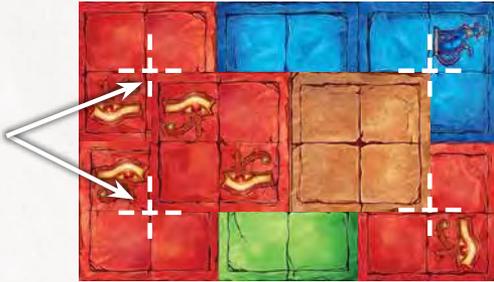
## РАУНДЫ 2-4

Последующие уровни строятся поверх предыдущих, как показано на иллюстрациях ниже.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ВЕРХНИХ УРОВНЕЙ

При постройке уровней со 2-го по 4-й важно соблюдать следующие правила:

- Угол каждого жетона домино должен находиться в центре плитки, лежащей под ним. Центр каждой плитки отмечен перекрещенными линиями, проходящими через плитку.
- Каждый жетон считается соприкасающимся с жетонами нижних уровней, **если он лежит непосредственно на них**. Это значит, область может растянуться на несколько уровней.



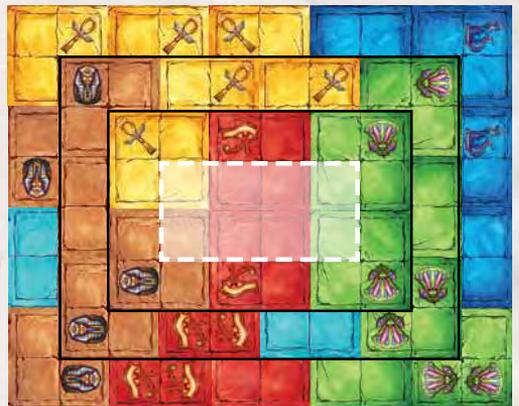
### УРОВЕНЬ 2 (4×3, 6 жетонов домино)



### УРОВЕНЬ 3 (3×2, 3 жетона домино)



### УРОВЕНЬ 4 (2×1, 1 жетон домино)



## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА УРОВНИ 2-4

Правила подсчёта очков за верхние уровни не меняются. Однако, поскольку области могут включать плитки на нескольких уровнях, вы должны учитывать все **видимые** символы драгоценностей, находящиеся в одной области, даже если они находятся на предыдущих уровнях.

## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ЗА ВТОРОЙ УРОВЕНЬ

Символы драгоценностей в областях с фишками драгоценностей

 : 6 символов = 6 очков репутации

 : 5 символов = 5 очков репутации

 : 4 символа = 4 очка репутации

 : 4 символа = 4 очка репутации

**Бонус Мино**

 / 

4 символа = 4 очка репутации

**Итого**

23 очка репутации

**ПРИМЕЧАНИЕ:** вы не подсчитываете символы драгоценностей в областях без фишки драгоценности.

Символы  и  не считаются, поскольку на соответствующих жетонах домино нет фишек драгоценностей.



## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ЗА ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ

Символы драгоценностей в областях с фишками драгоценностей

 : 7 символов = 7 очков репутации

 : 6 символов = 6 очков репутации

 : 6 символов = 6 очков репутации

 : 5 символов = 5 очков репутации

**Бонус Мино**

 : 5 символов = 5 очков репутации

**Итого**

29 очков репутации



## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ЗА ЧЕТВЁРТЫЙ УРОВЕНЬ

Пример для пирамиды без одиночных плиток.

**Символы драгоценностей в областях  
с фишками драгоценностей**

 : 7 символов = 7 очков репутации

**Бонус Мино**

 : 7 символов = 7 очков репутации

**Итого**

14 очков репутации



## ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ ЗА ЧЕТВЁРТЫЙ УРОВЕНЬ

Пример для пирамиды с одиночной плиткой.

**Символы драгоценностей в областях  
с фишками драгоценностей**

 : 8 символов = 8 очков репутации

 : 7 символов = 7 очков репутации

**Бонус Мино**

 : 7 символов = 7 очков репутации

**Итого**

22 очка репутации



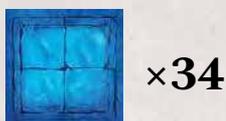
## КОНЕЦ ИГРЫ

После подсчёта очков за четвёртый уровень пирамиды игра заканчивается. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков репутации, — он получает титул визиря.

В случае ничьей побеждает игрок, выложивший меньше карт одиночных плиток. Если ничья сохраняется, побеждает игрок, получивший наибольшее количество очков репутации за постройку одного уровня.

	A	B	C	T
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

## КОЛИЧЕСТВО ПЛИТОК И СИМВОЛОВ



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Квон И Кван

**Разработчик:** Карл Бриер

**Иллюстрации:** The Creation Studio

**Художественный руководитель:**

Мари-Элен Берюбе

**Графический дизайн:** Мари-Элен Берюбе

**Редактор и переводчик:** Адам Маростика

© 2023 Jeux Synapses Games Inc.

[www.jeuxsynapsesgames.com](http://www.jeuxsynapsesgames.com)



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МАГЕЛЛАН ПРОИЗВОДСТВО»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Директор издательского департамента:**

Александр Киселев

**Главный редактор:** Валентин Матюша

**Выпускающий редактор:** Анастасия

Егорова

**Переводчик:** Евгения Некрасова

**Главный дизайнер-верстальщик:**

Иван Суховей

**Дизайнер-верстальщик:** Дарья Великсар

**Корректор:** Ольга Португалова

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Магеллан Производство».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

**Подписывайтесь на новости нашего издательства:**

 [t.me/magellanboardgames](https://t.me/magellanboardgames)

 [vk.com/magellanboardgames](https://vk.com/magellanboardgames)



Magellan

[mglan.ru](http://mglan.ru)



МОСИГРА

[mosigra.ru](http://mosigra.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

И хватит читать мелкий шрифт — давайте играть!