

PYRAMIDO



LIVRO DE REGRAS



Precisa de ajuda? Assista a um vídeo de como jogar em <http://editora.vempramesajogos.com.br/pyramido>

O grande Faraó Mino faleceu e o trono foi herdado por seu filho mais velho, Faraó Mido. Descontente com a simplicidade da pirâmide em que seu pai foi enterrado, Mido volta sua atenção para seu próprio legado. Ele deseja que seu local de descanso reflita melhor sua grandiosidade e decretou que 2 a 4 arquitetos devem construir pirâmides incrustadas de joias: um Pyramido. O arquiteto que construir o Pyramido mais impressionante será nomeado Vizir e desfrutará de riqueza e poder além da imaginação.

COMPONENTES



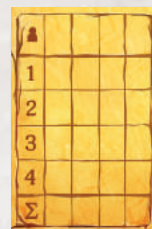
90 Dominós únicos



12 Cartas de bloco único



24 joias (4 de cada um dos 6 tipos)



1 Bloco de pontuação

OBJETIVO

Use dominós para construir sua própria pirâmide. Agrupe ícones de joias do mesmo tipo para agradecer o Faraó e obter o maior número de pontos de prestígio na construção dos 4 andares da pirâmide.

PREPARAÇÃO

Cada jogador pega 6 joias (1 de cada cor) e 3 cartas de bloco único (1 de cada combinação de cores).

Embaralhe os dominós, separe 3 deles e divida o restante em 4 pilhas aproximadamente iguais, com a face para cima. Coloque as pilhas lado a lado, conforme a imagem abaixo.



Pegue os 3 dominós que você separou e coloque-os lado a lado, de forma que cada um deles fique na frente de 2 pilhas. Estes 3 dominós formam a pedreira.



Pedreira



Deixe o bloco de pontuação de lado, pois só será usado depois da construção de cada andar.

Quem tiver feito um castelo de areia por último é o jogador inicial.



O DOMINÓ

No universo Pyramid, o dominó, em homenagem ao falecido Faraó Mino, é a palavra que descreve as pedras e originou-se do trocadilho em inglês ‘**Do** the will of **Mino**’, que em português significa “Faça a vontade de Mino”.

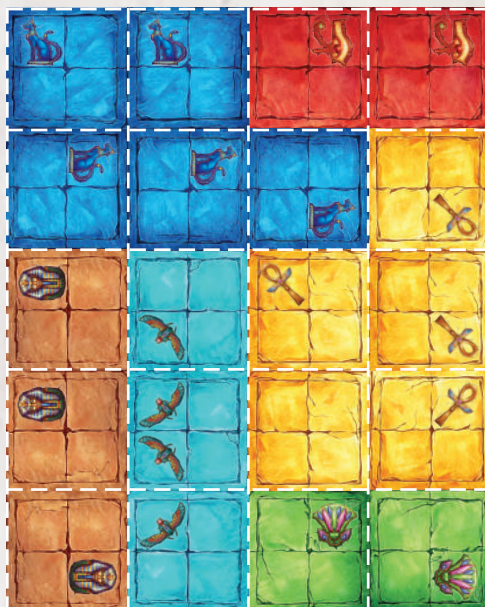
Cada dominó é formado por **2 blocos** (cada bloco mede exatamente a metade do dominó). Cada dominó possui ainda **2 ícones de joia**.

JOGABILIDADE

Cada jogador deve construir sua própria pirâmide que, uma vez concluída, terá 4 andares. Construa cada andar, dominó por dominó, marcando os blocos coloridos sempre que possível. Após a construção de cada andar, pontos de prestígio serão concedidos para cada ícone de joia em cada grupo marcado.

1º ANDAR

O 1º andar deve ser uma área de 5 x 4 (sim, 4 x 5 também serve). Construir este andar requer exatamente 10 dominós.



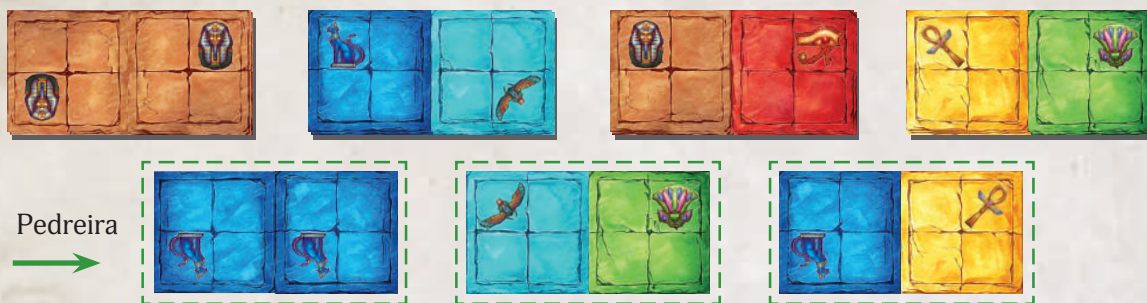
Iniciando pelo jogador inicial, os jogadores realizam seus turnos no sentido horário. No seu turno, cada jogador irá realizar 3 ações obrigatórias e 1 opcional. As ações devem ser realizadas na seguinte ordem:

1. Escolher e colocar um dominó (obrigatória)
2. Marcar o dominó (obrigatória, se possível)
3. Usar uma carta de bloco único (opcional)
4. Reabastecer a pedreira (obrigatória)



I. ESCOLHER E COLOCAR UM DOMINÓ (AÇÃO OBRIGATÓRIA)

Escolha 1 dos 3 dominós da pedreira e coloque-o na sua pirâmide.



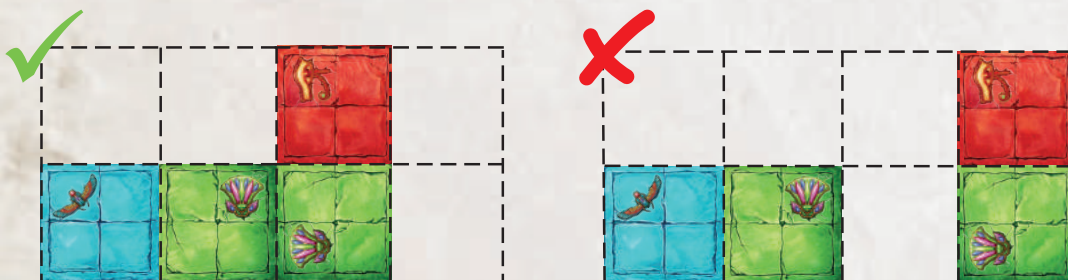
REGRAS DE COLOCAÇÃO DOS DOMINÓS

Se for o seu primeiro dominó, basta colocá-lo virado para cima, à sua frente, para começar a sua pirâmide.

Os dominós podem ser girados livremente.



Se não for seu primeiro dominó, você **deve** conectá-lo a outro dominó. Você pode conectar blocos que não são da mesma cor.



Os lados dos blocos **devem** ficar completamente conectados. Meias conexões **não** são permitidas.



IMPORTANTE: do 2º andar em diante, todos os dominós são considerados conectados.

Uma vez colocado, o dominó **não** pode ser movido. Certifique-se de sempre deixar espaço para os próximos dominós serem colocados.

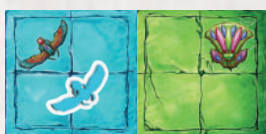
Você deve construir andares completos e colocar todos os seus dominós na área 4X5. No final da construção do andar, se um dominó não couber, você deve jogar 2 de suas cartas de bloco único nos espaços vazios e **não pode** colocar uma joia nelas.

Importante: se você não tiver cartas de bloco único suficientes para preencher os espaços vazios, perderá automaticamente o jogo. Tenha cuidado!

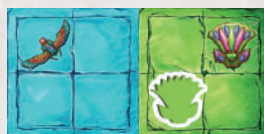


2. MARCAR O DOMINÓ (AÇÃO OBRIGATÓRIA, SE POSSÍVEL)

Coloque **1** joia no dominó **recém-colocado**. Se for possível, você **deve** colocá-la. Pegue 1 de suas joias não utilizadas, que corresponda à cor e ao ícone de joia de um dos blocos do dominó recém-colocado, e coloque-a em cima do bloco correspondente. Uma vez colocada, a joia **não pode** ser movida até ocorrer a pontuação do andar.

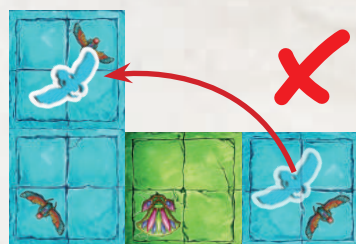
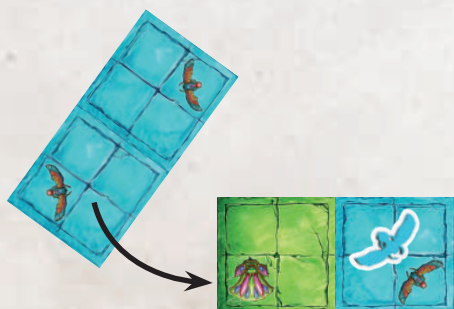


OU



Se você não tiver uma joia não utilizada que corresponda à(s) cor(es) do seu dominó recém-colocado, simplesmente pule esta ação.

Exemplo: você não pode colocar sua joia turquesa no duplo dominó turquesa recém-colocado, pois a joia já foi utilizada anteriormente e não pode ser movida.



3. USAR UMA CARTA DE BLOCO ÚNICO (AÇÃO OPCIONAL)

Você **pode** jogar 1 de suas cartas de bloco único e colocá-la, **com qualquer lado para cima**, sobre um bloco não marcado (sem joia) do dominó recém-colocado. Se possível, você **deve** marcar a carta de bloco único com uma joia de cor e ícone correspondentes.

Início do turno



Colocando e marcando o dominó



Usando a carta de bloco único



Marcando a carta



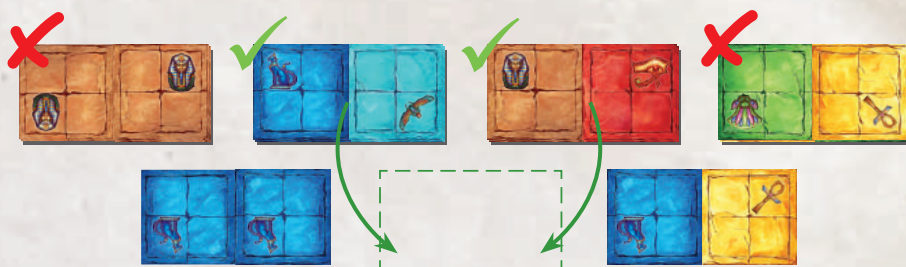
Esta é a única maneira de colocar 2 joias no mesmo dominó, no mesmo turno.

Uma vez jogada, a carta de bloco único **não pode** ser movida pelo resto da partida.

4. REABASTECER A PEDREIRA (AÇÃO OBRIGATÓRIA)

Reabasteça o espaço vazio da pedreira com 1 dos 2 dominós diretamente acima dele.

Exemplo: o jogador escolhe o dominó do meio na pedreira. Ele precisa escolher o dominó azul/turquesa ou o dominó marrom/vermelho para substituí-lo.



O jogador escolhe o dominó marrom/vermelho e coloca-o na pedreira.



Exemplo 2: o jogador escolhe o dominó mais à direita na pedreira. Ele precisa escolher o dominó marrom/vermelho ou o dominó verde/amarelo para substituí-lo.



O jogador escolhe o dominó verde/amarelo e coloca-o na pedreira.



O próximo jogador no sentido horário inicia seu turno.

Nota: deve haver sempre 4 pilhas de dominó. Se uma pilha for esvaziada, pegue a metade inferior de outra pilha para reabastecê-la com novos dominós.

PONTUAÇÃO DO ANDAR

Após a conclusão de cada andar, os jogadores recebem pontos de prestígio por ícones de joias nas áreas marcadas. Cada grupo de blocos conectados da mesma cor é uma **área**.

Qualquer área contendo uma joia é uma **área marcada**.

- Marque 1 ponto de prestígio para cada ícone de joia em uma **área marcada**.
- Nenhum ponto de prestígio é obtido pelos ícones de joias em **áreas não marcadas**.

BÔNUS DO MINO

Marque **1 ponto de prestígio** para cada ícone de joia na área marcada que tenha a **menor quantidade** de ícones de joia. Se várias áreas estiverem empatadas, basta escolher uma.

PONTUAÇÃO DO 1º ANDAR

Ícones de joia em áreas marcadas

 : 4 ícones de joia = 4 pontos de prestígio

 : 4 ícones de joia = 4 pontos de prestígio

 : 3 ícones de joia = 3 pontos de prestígio

 : 4 ícones de joia = 4 pontos de prestígio

 : 3 ícones de joia = 3 pontos de prestígio

 : 3 ícones de joia = 3 pontos de prestígio

Bônus do Mino

 /  /  :

3 ícones de joia = 3 pontos de prestígio



Total: 24 pontos de prestígio

Os jogadores anotam suas pontuações no bloco de pontuação e, em seguida, pegam de volta suas joias de suas pirâmides para se prepararem para o próximo andar.

O jogador com o menor número de pontos de prestígio nessa pontuação inicia o próximo andar. Em caso de empate, o próximo jogador empatado, na ordem do turno atual, inicia o próximo andar. O jogo continua no sentido horário.

Exemplo: o 4º jogador iniciará o segundo andar, porque ele teve o menor número de pontos de prestígio (18) no primeiro andar.

	Min	Carl	Jo	Bru
1	20	24	21	18
2				
3				
4				
Σ				



2º, 3º E 4º ANDARES

Os próximos andares são construídos sobre os anteriores, conforme ilustrado nos exemplos a seguir.

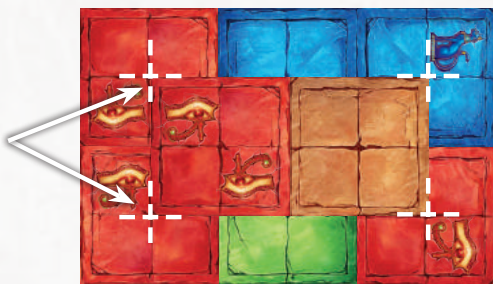
QUINAS NOS CENTROS

Ao construir um novo andar, uma regra importante deve ser seguida:

A quina de cada dominó deve ficar no centro do bloco embaixo dele.

Para ajudar na construção da Pirâmide, o centro de cada bloco é marcado pelas duas linhas que o atravessam.

Cada bloco está conectado aos blocos que o suportam. Isso significa que as áreas podem abranger vários andares.



2º ANDAR (4x3 / 6 dominós)



3º ANDAR (3x2 / 3 dominós)



4º ANDAR (2x1 / 1 dominó)



PONTUAÇÃO DO 2º, 3º E 4º ANDARES

A pontuação continua a mesma. No entanto, como as áreas podem abranger vários andares, os ícones de joia dos andares anteriores conectados pela mesma cor podem ser pontuados novamente.

EXEMPLO DE PONTUAÇÃO DE VÁRIOS ANDARES

PONTUAÇÃO DO 2º ANDAR

Ícones de joia em áreas marcadas

 : 6 ícones de joia = 6 pontos de prestígio

 : 5 ícones de joia = 5 pontos de prestígio

 : 4 ícones de joia = 4 pontos de prestígio

 : 4 ícones de joia = 4 pontos de prestígio

Bônus do Mino

१ / ५ :

4 ícones de joia = 4 pontos de prestígio

Total: 23 pontos de prestígio

Nota: você não conta as áreas não marcadas.

Os ícones de joia  e  não contam porque não têm uma joia em seus dominós.



PONTUAÇÃO DO 3º ANDAR

Ícones de joia em áreas marcadas

 : 7 ícones de joia = 7 pontos de prestígio

 : 6 ícones de joia = 6 pontos de prestígio

 : 6 ícones de joia = 6 pontos de prestígio

 : 5 ícones de joia = 5 pontos de prestígio

Bônus do Mino

 : 5 ícones de joia = 5 pontos de prestígio

Total: 29 pontos de prestígio



PONTUAÇÃO DO 4º ANDAR

Exemplo sem cartas de bloco único:

Ícones de joia em áreas marcadas

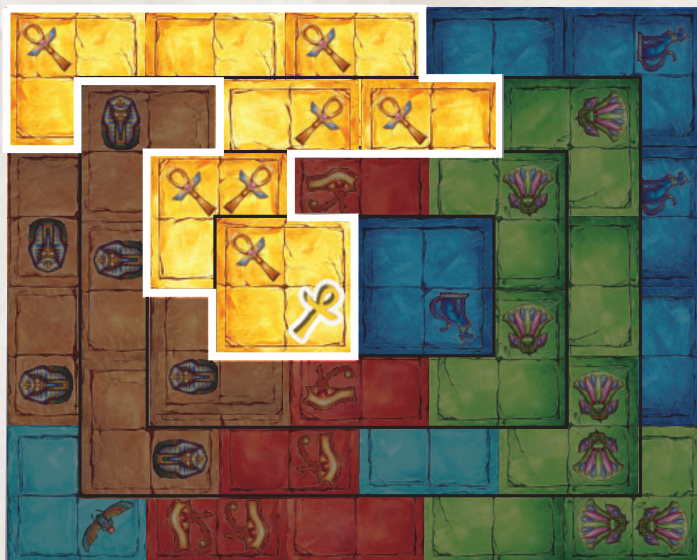
☪ : 7 ícones de joia = 7 pontos de prestígio

Bônus do Mino

☪ : 7 ícones de joia = 7 pontos de prestígio

Total: 14 pontos de prestígio

Nota: quando há apenas uma área marcada, então essa é automaticamente a sua menor área e você obtém o bônus do Mino.



PONTUAÇÃO DO 4º ANDAR

Exemplo com cartas de bloco único:

Ícones de joia em áreas marcadas

☪ : 8 ícones de joia = 8 pontos de prestígio

☪ : 7 ícones de joia = 7 pontos de prestígio

Bônus do Mino

☪ : 7 ícones de joia = 7 pontos de prestígio

Total: 22 pontos de prestígio



FIM DO JOGO

Após a pontuação do **4º andar**, o jogo termina. Quem tiver mais pontos de prestígio, ganha o jogo e o título de Vizir.

Em caso de empate, o jogador com o maior número de cartas de bloco único não utilizadas vence. Se o empate persistir, o jogador empatado, que marcou mais pontos de prestígio durante a pontuação de um único andar, vence.

	Mm	Carl	Jr	Bre
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

ÍCONES E DISTRIBUIÇÃO DAS CORES DOS DOMINÓS



29x



31x



31x



29x



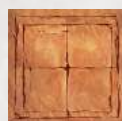
28x



34x



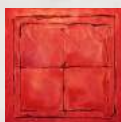
24x



37x



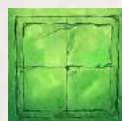
32x



26x



36x



23x

CRÉDITOS

Autor: Ikhwan Kwon

Desenvolvedor: Carl Brière

Ilustração: The Creation Studio

Direção de arte: Marie-Elaine Bérubé

Designer gráfico: Marie-Elaine Bérubé

Editor e tradutor (inglês) : Adam Marostica

Editor e tradutor (português) : Gilberto Azevedo



© 2023 Jeux Synapses Games Inc.

www.jeuxsynapsesgames.com

[f](https://www.facebook.com/jeuxsynapsesgames) [@jeuxsynapsesgames](https://www.instagram.com/jeuxsynapsesgames)

Distribuído por Vem Pra Mesa Jogos LTDA

Av. Senador Salgado Filho, 2233, Loja 624 Shopping Via Direta,

Lagoa Nova, Natal/RN, 59076-000, Brasil

Visite nosso website em <http://editora.vempramesajogos.com.br>

Dúvidas? Email: editora@vempramesajogos.com.br

[f](https://www.facebook.com/vempramesajogos) [@vempramesajogos](https://www.instagram.com/vempramesajogos)