

PYRAMIDO

DIE BAUMEISTER DES PHARAO



SPIELREGEL



Die Spielregeln gibt es als englisches Erklärvideo auf: jeuxsynapsesgames.com/en

Der große Pharaos Mino ist gestorben und sein ältester Sohn Pharaos Mido tritt seine Nachfolge an. Unzufrieden mit dem schlichten Aussehen der Pyramide seines Vaters, will er für sich selbst eine größere und prunkvollere Pyramide. Er beauftragt 2-4 Baumeister, ihm je eine mit Juwelen besetzte Pyramide zu bauen. Wer die beeindruckendste Pyramide errichtet, wird vom Pharaos zum Wesir ernannt und mit unvorstellbarem Ruhm und Reichtum gesegnet.

SPIELMATERIAL



90 einzigartige
Dominos



12 Ausbesserungskarten



24 Juwelenmarker
(je 4x 6 Symbole)



1 Wertungsbogen

SPIELZIEL

Verwendet die Dominos, um eure Pyramiden zu bauen. Verbindet Juwelen Symbole desselben Typs und erschafft möglichst große, gleichfarbige Bereiche. So beeindruckt ihr den Pharaos und sammelt im Laufe von 4 Baustufen wertvolle Prestigepunkte.

SPIELAUFBAU

Jeder Spieler nimmt sich 6 Juwelenmarker (einen pro Symbol) und 3 Ausbesserungskarten (eine pro Farbkombination).

Mischt die Dominos, legt 3 beiseite und teilt den Rest in 4 etwa gleich große, aufgedeckte Stapel auf. Legt diese Stapel der Länge nach nebeneinander.



Nehmt die 3 beiseite gelegten Dominos und legt sie so nebeneinander, dass jeder Domino vor 2 Stapeln liegt. Diese 3 Dominos sind der „Steinbruch“.



Steinbruch



Legt den Wertungsbogen zunächst beiseite. Ihr benötigt ihn am Ende jeder Baustufe.

Wer zuletzt eine Sandburg gebaut hat, ist Startspieler.



Baut mit DoMINOs eine PyRAMIDO

Jeder **Domino** besitzt **2 Juwelensymbole** und besteht aus **2 Blöcken**
(ein Block ist genau die Hälfte eines Dominos).

SPIELABLAUF

Jeder Spieler baut seine eigene Pyramide. Jede Pyramide ist bei Spielende 4 Stufen hoch.
In jeder Baustufe legt ihr Dominos aneinander und baut möglichst große, gleichfarbige Bereiche.
Am Ende jeder Baustufe erhaltet ihr Prestigepunkte für jedes Juwelensymbol in einem markierten Bereich.

BAUSTUFE I

In Baustufe I muss die Pyramide aus 5 x 4 Blöcken bestehen (4 x 5 geht natürlich auch).
Für diese Baustufe braucht ihr genau 10 Dominos.



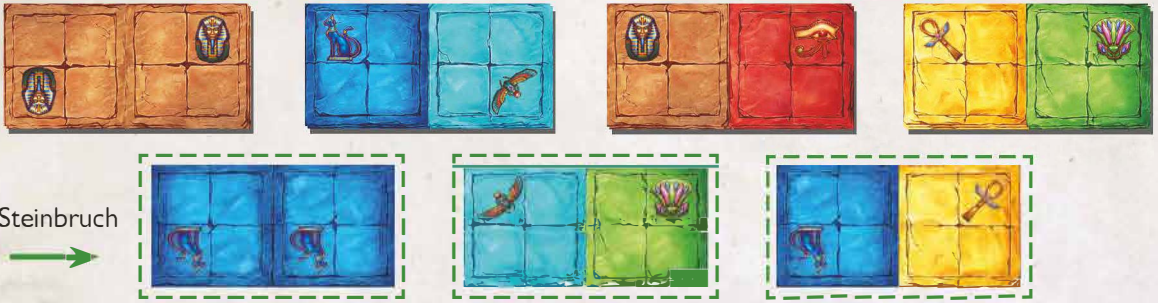
Es beginnt der Startspieler, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Seid ihr am Zug, müsst ihr die folgenden 4 Schritte in dieser Reihenfolge ausführen:

1. Einen Domino wählen und legen (Pflicht)
2. Den Domino verzieren (Pflicht, falls möglich)
3. Den Domino ausbessern (Optional)
4. Den Steinbruch auffüllen (Pflicht)



I. EINEN DOMINO WÄHLEN UND LEGEN (PFLICHT)

Wählt 1 der 3 Dominos im Steinbruch und verbaut ihn in eurer Pyramide.



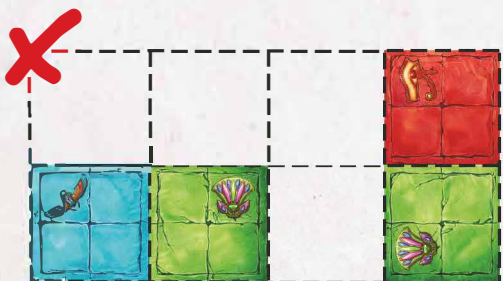
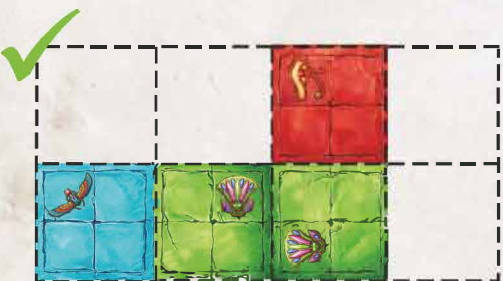
REGELN FÜR DAS LEGEN DER DOMINOS

Legt euren ersten Domino aufgedeckt vor euch. Mit ihm beginnt euer Pyramidenbau.

Die Dominos könnt ihr in alle Richtungen drehen.



Alle weiteren Dominos **müsst** ihr mit einem anderen Domino der aktuellen Baustufe verbinden. Ihr könnt Dominos unterschiedlicher Farben miteinander verbinden.



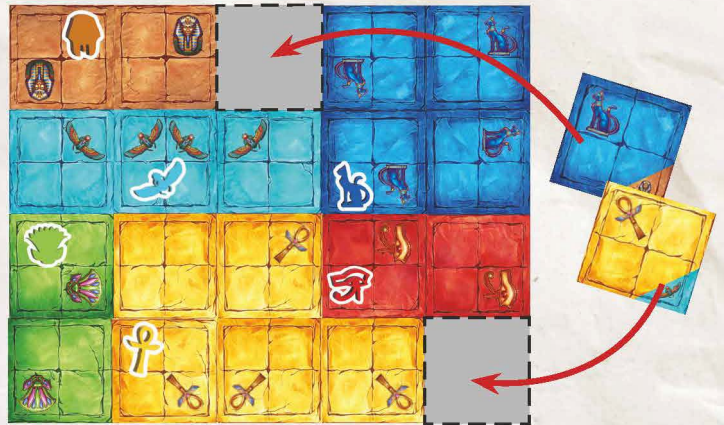
Wichtig: Ihr **müsst** Blöcke vollständig verbinden. Halbe Verbindungen sind **nicht zulässig**.



Wichtig: Ab Baustufe 2 gelten alle Dominos als verbunden.

Habt ihr einen Domino gelegt, könnt ihr diesen **nicht** mehr bewegen. Achtet also darauf, dass ihr Platz für spätere Dominos lasst.

Ihr müsst immer die Baustufe komplett beenden und eure Dominos in das 5 x 4 Raster legen. Passt am Ende einer Baustufe einer eurer Dominos nicht mehr in das Raster, müsst ihr 2 eurer Ausbesserungskarten für die leeren Felder verwenden. Ihr dürft auf diese **keine** Juwelenmarker legen.



Wichtig: Habt ihr nicht genügend Ausbesserungskarten, um die leeren Felder zu füllen, verliert ihr sofort das Spiel. Seid also vorsichtig!

2. DEN DOMINO VERZIEREN (PFLICHT, FALLS MÖGLICH)

Legt **1** eurer verfügbaren Juwelenmarker auf einen **neuen** Domino. Dies ist Pflicht, falls möglich. Das Juwelensymbol muss der Farbe des Blocks entsprechen. Ihr dürft einen gelegten Juwelenmarker bis zur Wertungsphase am Ende einer Baustufe **nicht** mehr bewegen.

Falls ihr keinen Juwelenmarker in einer der Farben des gerade gelegten Dominos mehr



habt, überspringt diesen Schritt.

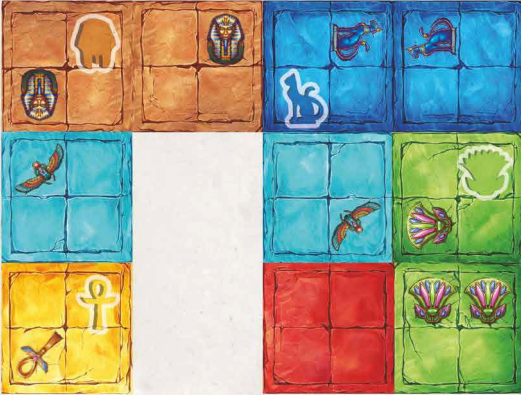
Beispiel: Ihr könnt euren türkisfarbenen Juwelenmarker nicht auf den neu gelegten doppel-türkisfarbenen Domino legen, da ihr ihn bereits in einem vorherigen Zug gelegt habt und er deswegen nicht mehr bewegt werden darf.



3. DEN DOMINO AUSBESSERN (OPTIONAL)

Ihr könnt **1** eurer Ausbesserungskarten ausspielen und mit einer Seite **eurer Wahl** auf einen unverzierten Block des neuen Dominos legen. Falls möglich, **müsst** ihr die Ausbesserungskarte mit einem gleichfarbigen Juwelenmarker verzieren.

Am Zuganfang



Einen Domino legen und verzieren



Einen Block ausbessern



Die Ausbesserungskarte verzieren



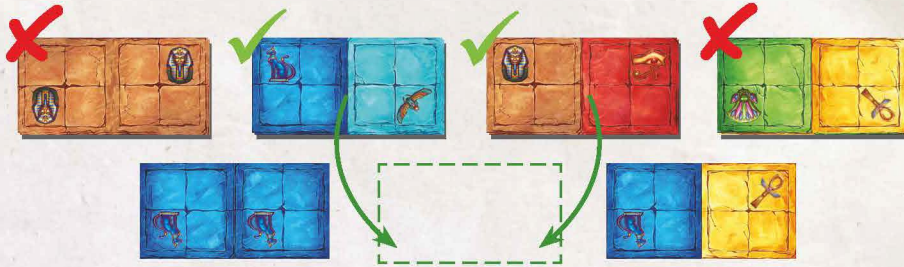
Dies ist die einzige Möglichkeit, 2 Juwelenmarker auf ein und denselben Domino zu legen und im selben Zug auszuspielen.

Eine Ausbesserungskarte darf, nachdem sie gelegt wurde, für den Rest des Spiels **nicht** mehr bewegt werden.

4. DEN STEINBRUCH AUFFÜLLEN (PFLICHT)

Füllt das leere Steinbruchfeld mit 1 der 2 darüber liegenden Dominos wieder auf.

Beispiel 1: Ava entscheidet sich für den mittleren Domino im Steinbruch. Sie muss das leere Feld entweder mit dem blau-türkisen oder dem braun-roten Domino wieder auffüllen.



Ava entscheidet sich für den braun-roten Domino und legt ihn in den Steinbruch.



Beispiel 2: Ava entscheidet sich für den rechten Domino im Steinbruch. Sie muss das leere Feld entweder mit dem braun-roten oder dem grün-gelben Domino wieder auffüllen.



Ava entscheidet sich für den grün-gelben Domino und legt ihn in den Steinbruch.



Jetzt ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn am Zug.

Hinweis: Es müssen immer 4 Domino-Stapel vorhanden sein. Falls ein Stapel leer ist, nehmt ihr die untere Hälfte eines anderen Stapels, um den leeren Stapel mit diesen Dominos wieder aufzufüllen.

WERTUNG AM ENDE EINER BAUSTUFE

Am Ende jeder Baustufe erhaltet ihr Prestigepunkte für eure Juwelensymbole in markierten Bereichen. Jede Gruppe zusammenhängender Blöcke derselben Farbe ist ein **Bereich**.

Jeder Bereich mit einem Juwelenmarker ist ein **markierter Bereich**.

- Ihr erhaltet 1 Prestigepunkt für jedes Juwelensymbol in einem **markierten Bereich**.
- Ihr erhaltet keine Prestigepunkte für Juwelensymbole in nicht markierten Bereichen.


MINOS' BONUS


Ihr erhaltet 1 **Prestigepunkt** für jedes Juwelensymbol in dem markierten Bereich, der die **wenigsten** Juwelensymbole enthält.


Falls dies auf mehrere eurer Bereiche zutrifft, entscheidet euch für einen.


Beispiel-Wertung Baustufe 1


Juwelensymbole in markierten Bereichen


 : 4 Juwelensymbole = 4 Prestigepunkte

 : 4 Juwelensymbole = 4 Prestigepunkte




 : 3 Juwelensymbole = 3 Prestigepunkte

 : 3 Juwelensymbole = 3

 : 4 Juwelensymbole = 4 Prestigepunkte

 : 3 Juwelensymbole = 3 Prestigepunkte

Minos' Bonus

 /  /  : 3 Juwelensymbole = 3 Prestigepunkte

Gesamt: 24 Prestigepunkte

Notiert eure Punkte auf dem Wertungsbogen und nehmt dann die Juwelenmarker von euren Pyramiden, um euch auf die nächste Baustufe vorzubereiten.

Der Spieler mit den wenigsten Prestigepunkten in der gerade beendeten Baustufe beginnt die nächste Baustufe. Bei Gleichstand beginnt der Spieler, der als nächstes am Zug gewesen wäre, die nächste Baustufe. Setzt das Spiel im Uhrzeigersinn fort.

Beispiel: Bru beginnt Baustufe 2, weil er die wenigsten Prestigepunkte (18) in Baustufe 1 hat.



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



Baustufen 2-4

Spätere Baustufen nutzen das Fundament aus den vorherigen Baustufen als Spielfläche, wie in den folgenden Beispielen gezeigt wird.

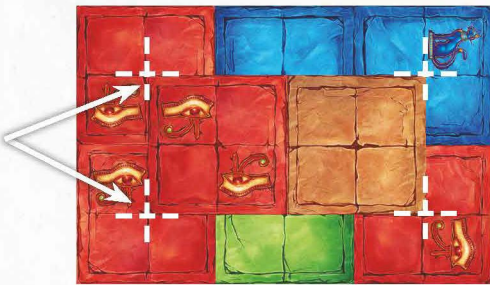
ECKEN IN DIE MITTE

Beim Bau einer neuen Baustufe muss eine wichtige Regel beachtet werden:

Die Ecke jedes Dominos muss in der Mitte des darunter liegenden Blocks liegen.

Um euch beim Bau der Pyramide zu helfen, ist jeder Block durch zwei Linien, die durch dessen Mitte verlaufen, geteilt.

Jeder Block ist mit den Blöcken verbunden, die ihn stützen. Das bedeutet, dass sich Bereiche über mehrere Baustufen erstrecken können.



BAUSTUFE 2 (4 x 3 / 6 Dominos)



BAUSTUFE 3 (3 x 2 / 3 Dominos)



BAUSTUFE 4 (2 x 1 / 1 Domino)



WERTUNG BAUSTUFEN 2-4

Die Wertungsregeln bleiben gleich. Da sich Bereiche jedoch über mehrere Baustufen erstrecken können, werden Juwelensymbole aus früheren Baustufen, die durch dieselbe Farbe verbunden sind, erneut gewertet.

PRESTIGEPUNKTE FÜR MEHRERE BAUSTUFEN ERHALTEN

Beispiel-Wertung Baustufe 2

Juwelensymbole in markierten Bereichen

☪ : 4 Juwelensymbole = 4 Prestigepunkte

☞ : 5 Juwelensymbole = 5 Prestigepunkte

☬ : 6 Juwelensymbole = 6 Prestigepunkte

☩ : 4 Juwelensymbole = 4 Prestigepunkte

Minos` Bonus

☪ / ☩ :

4 Juwelensymbole = 4 Prestigepunkte

Gesamt: 23 Prestigepunkte

Erinnerung: Die unmarkierten Bereiche werden nicht gezählt.

Die ☮ – und ☯ – Juwelensymbole werden nicht gezählt, weil ihre Dominos keinen Juwelenmarker haben.



Beispiel-Wertung Baustufe 3

Juwelensymbole in markierten Bereichen

☪ : 6 Juwelensymbole = 6 Prestigepunkte

☞ : 6 Juwelensymbole = 6 Prestigepunkte

☩ : 5 Juwelensymbole = 5 Prestigepunkte

☬ : 7 Juwelensymbole = 7 Prestigepunkte

Minos` Bonus

☩ : 5 Juwelensymbole = 5 Prestigepunkte


Gesamt: 29 Prestigepunkte




Beispiel-Wertung Baustufe 4

Beispiel ohne Ausbesserungskarten:

Juwelensymbole in markierten Bereichen

 : 7 Juwelensymbole = 7 Prestigepunkte

Minos` Bonus

 : 7 Juwelensymbole = 7 Prestigepunkte

Gesamt: 14 Prestigepunkte


Hinweis: Gibt es nur einen markierten Bereich, ist dies automatisch der kleinste Bereich. Hier zählt Minos` Bonus.




Beispiel-Wertung Baustufe 4


Beispiel mit einer Ausbesserungskarte:

Juwelensymbole in markierten Bereichen

 : 7 Juwelensymbole = 7 Prestigepunkte

 : 8 Juwelensymbole = 8 Prestigepunkte

Minos` Bonus

 : 7 Juwelensymbole = 7 Prestigepunkte

Gesamt: 22 Prestigepunkte



SPIELEND

Nach der Wertung von **Baustufe 4** endet das Spiel. Wer von euch die meisten Prestigepunkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel und wird neuer Wesir des Pharaos.

Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den meisten verbleibenden Ausbesserungskarten. Ist auch dort Gleichstand, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den meisten Prestigepunkten während einer einzelnen Baustufe.

	Mm	Carl	Jo	Bru
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

VERTEILUNG DER JUWELENSYMBOLS UND FARBEN

	29x		31x		31x		29x
	28x		34x		24x		37x
	32x		26x		36x		23x

CREDITS

Autor: Ikhwan Kwon

Entwicklung: Carl Brière

Illustration: The Creation Studio

Künstlerische Leitung: Marie-Elaine Bérubé

Grafikdesign: Marie-Elaine Bérubé

Lektorat und Übersetzung ins Englische: Adam Marostica

Herausgeber: Jeux Synapses Games Inc.

Deutsche Ausgabe

Übersetzung: Sven Biberstein



Redaktion und Layout: Sabine Machaczek

Besonderer Dank an: Mitra Kaveh,
Gerhard Tischler, Tobias Traub



© 2023 Jeux Synapses Games Inc.
Kein Teil dieses Produkts darf ohne schriftliche Genehmigung des Herstellers reproduziert werden:

Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Canada
www.jeuxsynapsesgames.com

  @jeuxsynapsesgames

