

Pyramids

gioco di carte
2 to 6 players
112 cards



Scopo del gioco

Diventare il più importante costruttore di piramidi realizzando le più grandi o costruendone il maggior numero

Preparazione

mescolare bene il mazzo e distribuire 5 carte a testa, disponendo il mazzo delle carte residue al centro del tavolo.

Il Gioco

il primo a giocare è colui che siede alla sinistra di chi ha servito le carte.

il gioco procede poi in senso orario.

ciascuno, nel proprio turno pesca 2 carte dalla cima del mazzo (può anche scartare fino ad un massimo di 4 pietre angolari per pescare altrettante nuove carte) e può poi giocare fino ad un massimo di 4 carte.

quando dichiara di aver finito, se ha più di 5 carte in mano scarta l'eccedenza.

Le carte vengono giocate scoperte davanti al giocatore (che può anche essere l'avversario) in modo da costruire i piani di una piramide rispettando le seguenti regole:

1. una piramide può essere di un solo colore;
2. una piramide può avere quanti piani si vuole;
3. ogni piano deve essere inferiore di 1 o 2 mattoni rispetto al precedente;
4. la pietra angolare (chiusura) può essere giocata solo su un piano da 2 o 3 mattoni;
5. una volta giocata la pietra angolare la piramide non può essere modificata;
6. le carte possono essere giocate su piramidi proprie o altrui;
7. le "Grandi piramidi" composte da più di 10 mattoni (non carte) valgono doppio.

Terminare e Vincere la Partita

la partita termina quando un giocatore ha costruito 6 piramidi complete o quando il mazzo finisce (in questo caso ciascun giocatore ha diritto di giocare, seguendo l'ordine di turno, le carte che ha ancora in mano).

a questo punto si contano i punti sommando i mattoni (non le carte) di ciascuna piramide (doppi quelli delle "grandi piramidi") escluse le pietre angolari. Chi ha fatto più punti ha vinto.

Aim of the game

Become the most important Pyramids builder by making the bigger ones or the greater number.

Preparation

Carefully shuffle the deck and deal 5 cards to each player, placing the remaining cards in a pile at table center.

The Game

The first to play is the one sitting left of the dealer.

the game goes on clockwise.

Each player, in his turn, draws 2 cards from the top of the pile (he can also discard up to 4 top stones and draw the same number of cards from the top of the pile), then he can play up to 4 cards.

When he declares he has finished, if he has more than 5 cards in his hand he discards the exceedings.

Cards are played face up in front of a player (that can also be not the one playing) in order to build pyramids according to the following rules:

1. each pyramid can be of only one colour;
2. each pyramid can have any number of floors;
3. each floor must have 1 or 2 stones less than the lower one;
4. the top stone can be played only over a floor of 2 or 3 stones;
5. once a top stone has been played the pyramid cannot be modified;
6. cards can be played on pyramids of the player in turn or of the other players
7. "Great Pyramids" made with more than 10 stones (not cards) scores double.

Ending and Winning the Game

Game ends when a player builds his 6th pyramid or when the pile ends (if this is the case then each player can play, following the regular turn order, the cards he still has got in his hand).

Then points are then calculated by adding the number of stones (not cards) of each pyramid (double for "Great Pyramids") except from top stones. The best score determinates the winner.

Giacomo Sottocasa
Game Designer
Corso Inglesi 682
18038 Sanremo (IM)
Italia
Mobile +393803028412
Office +390112431194
Fax +390113719325
email gsottocasa@yahoo.it
web www.jester71.com