

A GAME BY FRÉDÉRIC MOYERSDEN

# PYRAMID OF THE SUN



PRAVIDLÁ

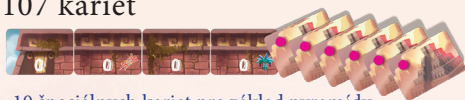
2-5 HRÁČOV \* 20 MINÚT \* VEK 8+

# ÚVOD

V hre **Pyramid of the Sun** sa z vás stane staviteľ dych-berúcej stavby týčiacej sa nad starobyľným mestom Teotihuacan. V každom ťahu priložíte jednu časť veľkolepej pyramídy a získate tak víťazné body, alebo si len dotiahnete karty na ruku. Keď sa celá pyramída postaví, hra končí a hráč s najvyšším počtom víťazných bodov sa stane skutočným majstrom staviteľom a víťazom hry.

## KOMPONENTY

107 kariet



10 špeciálnych kariet pre základ pyramídy



48 kariet so štandardnými časťami pyramídy



30 kariet okrajových častí (vrátane vrchu pyramídy)



5 farebných kariet  
vo farbe hráčov



2 karty s počítadlom  
víťazných bodov

12 obojstranných  
bodovacích kariet



5 bodovacích žetónov (vo farbách hráčov)

Pravidlá



# PRÍPRAVA HRY

1. Podľa obrázka **1** vytvorte z 2 kariet počítadlo víťazných bodov. Toto počítadlo má políčka od 0 do 9. Víťazné body nad 9 sa označujú pomocou obojstranných bodovacích kariet +10/+20, +30/+40, +50/+60 a +70/+80.



2. Každý hráč dostane farebnú kartu **2** a bodovací žetón rovnakej farby si položí na políčko 0 na počítadle víťazných bodov **3**.



3. Postavte spodok pyramídy pomocou kariet so základom pyramídy. Rozoznáte ich podľa ružovej bodky na zadnej strane kariet. Každá z nich má hodnotu **0** **4**. Najprv položte na hraciu plochu kartu so základom pyramídy, na ktorej je ľavý okraj, potom k nej náhodne priložte 6, 7 alebo 8 kariet so základom pyramídy a nakoniec priložte kartu s pravým okrajom. Ak si zvolíte kratšiu hru, použijete 6 kariet so základom, na štandardnú hru 7 a na dlhšiu hru použijete všetkých 8 kariet so základom pyramídy.



Všetky nepoužitú karty so základom pyramídy vráťte späť do krabice. Počas hry ich nepoužijete.

4. Jednotlivé karty s časťami pyramídy rozdeľte na dva balíčky: v jednom budú len karty so štandardnými časťami pyramídy **6** a v druhom balíčku budú karty s okrajovými časťami (vrátane kariet s vrchom pyramídy) **5**. Každý balík samostatne zamiešajte. Potom náhodne vyberte jednu kartu z okrajových častí a položte ju lícom nahor. Ostatné karty s okrajovými časťami pyramídy položte na túto kartu lícom nadol, čím vytvoríte balíček kariet **5**.





5. Zamiešajte balík kariet so štandardnými časťami pyramídy a vytvorte z neho balíček lícom nadol **6**. Každý hráč si potiahne 4 karty na ruku.
6. Hráč, ktorý naposledy videl chrám alebo pyramídu v Mexiku sa stane prvým hráčom. Ak ešte nikto z hráčov nevidel ani jedno (čo je škoda, pretože sú to naozaj krásne stavby), zvolte si prvého hráča náhodne. Teraz môžete začať hrať.

## ŤAH HRÁČA

Pyramid of the Sun sa hrá na ťahy. Každý hráč odohrá celý svoj ťah a pokračuje ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.

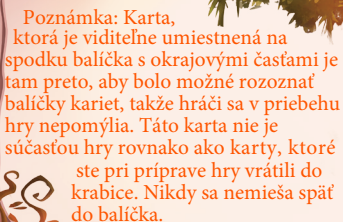
Vo svojom ťahu môžete vykonať jednu z nasledovných akcií:

### DOTIAHNI 2 KARTY

Celkovo si z oboch balíčkov kariet môžete potiahnuť 2 karty. Môžete si zobrať obidve karty z jedného balíčka, alebo 1 kartu z každého balíčka (v ľubovoľnom poradí). Môžete sa pozrieť na prvú kartu skôr než si potiahnete druhú kartu. Ak máte po dotiahnutí kariet na ruke viac než 5 kariet, musíte odhodiť všetky karty nad limit 5.

Keď odhodíte karty, položte ich na správny odkladací balíček (odkladací balíček kariet štandardných alebo okrajových častí). Ak ešte nemáte odkladací balíček daného typu kariet, prvá odhodená karta z daného balíčka bude prvou kartou odkladacieho balíčka daného typu kariet. Vždy, keď si potrebujete dotiahnuť kartu a doberací balíček sa minul, zamiešajte odkladací balíček kariet a vytvorte z neho opäť doberací.





Poznámka: Karta, ktorá je viditeľne umiestnená na spodku balíčka s okrajovými časťami je tam preto, aby bolo možné rozoznať balíčky kariet, takže hráči sa v priebehu hry nepomýlia. Táto karta nie je súčasťou hry rovnako ako karty, ktoré ste pri príprave hry vrátili do krabice. Nikdy sa nemieša späť do balíčka.

*Príklad: Mária sa vo svojom ťahu rozhodne ťahať karty. Potiahne si 1 kartu z okrajových častí, pozrie si ju a rozhodne sa ťahať si druhú kartu z balíčka štandardných kariet. Keďže balíček je prázdny, zamieša odkladací balíček a vytvorí nový doberací balíček lícom nadol. Potiahne si 1 kartu. Teraz má Mária na ruke 6 kariet. Na konci svojho ťahu musí teda odhodiť z ruky 1 kartu.*

## ZAHRAJ KARTY

Zo svojej ruky môže hráč zahrať ľubovoľný počet kariet. Vždy keď hráč zahrá kartu, preruší na chvíľu hru, aby si zaznačil víťazné body a/alebo vykonal špeciálnu akciu podľa zobrazeného symbolu. Po zahraní kariet hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. V ťahu kedy ste hrali karty z ruky si **nedoťahujete** žiadne karty na ruku.

## AKO ZAHRAŤ KARTU?

Kartu musíte umiestniť vždy tak, aby jej spodná strana susedila s dvoma kartami nižšej úrovne (ako pri ukladaní tehál, jedna tehla na dve pod ňou). Pri umiestňovaní kariet sa držte nasledujúcich pravidiel:

- 1.Karta nemôže byť nikdy umiestnená len na jednu kartu, ktorá je pod ňou. Časť pyramídy musí vždy byť umiestnená nad ❶ časti pyramídy, ktoré sú o úroveň nižšie.
- 2.Karta s okrajom pyramídy môže byť umiestnená vždy len



na odpovedajúcu stranu riadku ②. Žiadna karta nemôže byť umiestnená naľavo od karty s ľavým okrajom pyramídy, alebo napravo od pravého okraja pyramídy ③. Karta s vrchom pyramídy môže byť umiestnená len ako posledná karta na vrchol pyramídy ④.

3. Karta so štandardnou časťou pyramídy môže byť umiestnená kdekoľvek v riadku, alebo ju môžete umiestniť aj na samotný vrchol pyramídy ⑤.



Na obrázku je znázornené pomocou V ako správne umiestňovať jednotlivé časti pyramídy.

## VÍŤAZNÉ BODY

Každá karta, ktorú umiestnite na pyramídu vám prinesie víťazné body. Po umiestnení kariet prerušte na chvíľu hru, aby ste si pripočítali víťazné body. Vždy získate taký počet bodov aká je nižšia hodnota z týchto dvoch možností:

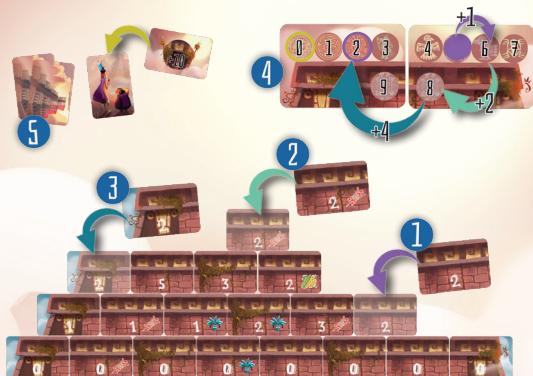
- ❖ počet víťazných bodov uvedených na práve umiestnenej karte,
- ❖ počet víťazných bodov rovný úrovni kariet, do ktorej ste práve umiestnili kartu.

**Poznámka:** Spodný rad kariet, ktorý tvorí základ pyramídy má úroveň 0. Rad nad ním má úroveň 1, ďalší rad úroveň 2 atď.

Ak umiestnite kartu s okrajom, získate **dvojnásobok** (x2) víťazných bodov. Ak umiestnite kartu s vrchom pyramídy (čím ukončíte celú stavbu), získate **trojnásobok** (x3) víťazných bodov.



**PRÍKLAD 2:** Števo umiestnil kartu s hodnotou 2 na úrovni 1 na pyramíde ①. Okamžite získal 1 víťazný bod. Pokračuje vo svojom ťahu a umiestni ďalšiu kartu s hodnotou 2, ale tentokrát do úrovne 3 na pyramíde ②. Z dvoch možností získania víťazných bodov (2 body za hodnotu karty alebo 3 body za úroveň), si Števo musí vybrať možnosť, ktorá mu prinesie menej víťazných bodov, takže získal 2 víťazné body. Nakoniec Števo umiestni kartu s okrajom a hodnotou 2 do úrovne 2 ③. To mu prinesie 4 víťazné body: bežné body sa zdvojnásobia, keďže Števo umiestnil kartu s okrajom pyramídy.



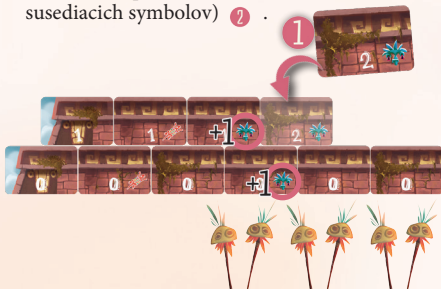
Števo umiestnil vo svojom ťahu 3 karty (celkovo získal 7 víťazných bodov) ④ a ukončil svoj ťah aj napriek tomu, že má na ruke ešte 2 karty ⑤.

## AKTIVÁCIA SYMBOLOV



Ak vo svojom ťahu umiestnite na pyramídu kartu so symbolom tak, že susedí s rovnakým symbolom/symbolmi ①, vyberte si jednu z možností:

- Okamžite si potiahnite 1 kartu na ruku (bez ohľadu na počet rovnakých susediacich symbolov) ②.



ALEBO



2. Okamžite získajte rovnaký počet bodov aký je počet susediacich symbolov rovnakých ako je symbol na karte, ktorú ste práve umiestnili. Do počtu bodov, ktoré získate týmto spôsobom sa však symbol na karte, ktorú ste práve umiestnili **i** nezapočíta.

## SUSEDNÉ KARTY

Za susedné sa počítajú karty, ktoré majú spoločnú aspoň jednu stranu. Susedné môžu byť teda až 4 karty v nižšej a/alebo vyššej úrovni (tesne nad alebo pod kartou).



## KONIEC HRY

Hra Pyramid of the Sun sa končí **okamžite**, keď hráč umiestni na jej vrchol poslednú kartu buď s vrchom pyramídy, alebo štandardnú časť.

Po skončení hry si hráči porovnávajú víťazné body, ktoré získali v priebehu hry. Hráč s najvyšším počtom víťazných bodov vyhráva hru. V prípade remízy vyhrá hráč, ktorému ostalo na ruke viac kariet. Ak remíza pretrváva, hráči sa o víťazstvo delia (a mali by spoločne navštíviť Teotihuacan).

## CREDITS

Game design: Frédéric Moyersoen  
Game development: Andrei Novac  
Artwork and graphics: Magdalena Markowska  
Rules and box graphics: Agnieszka Kopera

English rules: Frédéric Moyersoen & Blažej Kubacki  
Proofreading: Rainer Åhlfors & Remy Suen  
A game by: Strawberry Studio



© 2017 Strawberry Studio. All rights reserved. **PYRAMID OF THE SUN** is a trademark and property of Strawberry Studio. The game as the whole or any part of it cannot be reproduced without the written consent of Strawberry Studio.

For more information about **PYRAMID OF THE SUN** please visit [WWW.STRAWBERRY.STUDIO](http://WWW.STRAWBERRY.STUDIO). If your copy of **PYRAMID OF THE SUN** is missing any components or if any game components are defective, please contact our customer support at <http://strawberry.studio/customer-support/>.