

# Правила настольной игры «Пирамидион» (Pyramidion)

Автор игры: Янник Жерве (Yannick Gervais)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 10 лет

## Вступление

Великая пирамида в Гизе, построенная Хуфу, фараоном IV династии Древнего Египта, известным также под именем Хеопса, единственное из семи чудес света, сохранившееся до нашего времени. Пирамида была возведена в центре некрополя на плато Гизы. Обширные знания египетских инженеров и мощь великой цивилизации вознесли этот памятник, до сих пор хранящий в себе немало тайн, высоко в небо. Многочисленные ресурсы, добываемые по всему Египту, в течение двадцати лет свозились на стройку, чтобы тысячи людей из всех уголков страны смогли завершить свой выдающийся труд.

## Цель игры

Игроки возьмут на себя роли торговых подрядчиков, ответственных за поставку ресурсов для строительства пирамиды Хеопса. Каждому подрядчику предстоит тесно общаться с купцами, посредниками и наёмниками, а также исправно снаряжать лодки в крупнейших городах Египта. Нагруженные необходимыми ресурсами лодки будут отплывать в Гизу. Тот подрядчик, кто поспособствует строительству пирамиды больше других (наберёт 10 победных очков), будет лично награждён фараоном и удостоится высокой чести водрузить на пирамиду последний блок, её наверх, называемое пирамидионом.

## Компоненты игры

### 60 карт персонажей



20 Купцов  
(8 базовых)



20 Посредников  
(4 базовых)



12 Наёмников  
(4 базовых)



3 Бунтаря



13 особых  
персонажей  
(4 базовых)



**Примечание.** В нижней части базовых карт персонажей изображен символ с одним из четырех цветов игроков.

**10 карт поставок****20 карт лодок****8 планшетов городов****185 жетонов ресурсов**

Древесина (35)



Камень (35)



Статуи (10)



Верблюды (35)

Еда (35)

Рабочие (35)

**4 жетона игроков****4 жетона порядка хода****4 жетона посредников**

(по 5 каждого цвета)

**4 жетона наёмников**

(по 5 каждого цвета)

**12 жетонов категории**

Торговля (4)

Соглашения (4)

Влияние (4)

**6 жетонов бунта****8 жетонов солнечных часов****1 жетон философа****Подготовка к игре**

1. Разместите 8 планшетов городов посередине стола (как показано на стр. 3).
2. Выберите цвет и возьмите все компоненты своего цвета: 5 жетонов посредников, 5 жетонов наемников и 5 базовых персонажей (2 Торговца, 1 Посредник, 1 Наёмник и 1 особый персонаж – Божество).  
Уберите всех незадействованных базовых персонажей обратно в коробку.
3. Перемешайте колоду из 40 оставшихся персонажей и поместите её лицом вниз рядом с городами.
4. Отсортируйте ресурсы по стопкам и разместите их рядом с городами.
5. Там же положите 8 жетонов солнечных часов.
6. Перемешайте жетоны бунта и положите их рядом с городами в закрытую.
7. Перемешайте колоду карт поставок и тоже положите её рядом с городами стопкой лицом вниз. Откройте верхнюю карту и положите её поверх колоды поставок.
8. Перемешайте карты лодок и положите их рядом с городами в закрытую. Откройте 5 верхних карт и выложите их в ряд.

9. Возьмите необходимое число жетонов порядка хода (при игре вдвоём используйте жетоны «1» и «2», а при игре втроём – жетоны от «1» до «3», при игре вчетвером – жетоны от «1» до «4»), положите их на стол в закрытую и перемешайте. Пусть каждый игрок возьмёт себе по жетону, а затем выложит свой жетон игрока на шкалу хода в городе Гиза (*Giza*). Деления шкалы хода, на которые игроки выкладывают жетоны игрока, соответствуют цифрам на жетонах порядка хода, которые они только что вытянули.
10. Положите все жетоны порядка хода рядом с Гизой.



**Важное замечание.** Количество жетонов ресурсов, жетонов посредников и жетонов наёмников ограничено. Если какие-то из жетонов закончились, просто подождите, пока не появятся свободные. Если в ходе игры заканчивается какая-либо из колод, перетасуйте сброс и сделайте из него новую колоду.

## Ход игры

Игра длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из нескольких фаз.

- |                                |   |
|--------------------------------|---|
| 1. Обновление карт лодок.      | 5. Активация городов, действия в городах. |
| 2. Появление новых ресурсов.   | 6. Изменение порядка хода.                |
| 3. Сбор ресурсов посредниками. | 7. Погрузка ресурсов на лодки.            |
| 4. Распределение персонажей.   | 8. Конец раунда.                          |

### Фаза 1. Обновление карт лодок

Открывайте карты лодок из колоды и выкладываете их в открытую, пока рядом с колодой не будет лежать 5 карт (см. подготовку к игре). Карты лодок выкладываются в один ряд и не сбрасываются по прошествии раунда, если их никто не забрал.





**Пример.** На столе 3 карты лодок, оставшихся с прошлого раунда. Откройте из колоды ещё две карты и добавьте их к этим трём.

## Фаза 2. Появление новых ресурсов

Распределите ресурсы по городам так, как это указано на открытой карте поставок. Жетоны ресурсов, лежащие в городах с прошлого раунда, остаются на своих местах и не сбрасываются, указанные на новой карте ресурсы просто добавляются к ним. После распределения ресурсов карта поставок текущего раунда сбрасывается, а из колоды открывается новая карта (и кладётся поверх колоды поставок). Эта карта вступит в силу в следующем раунде.



**Пример.** Открытая карта, лежащая поверх колоды поставок, предписывает добавить 1 верблюда и 2 еды в Гизу (Giza), 1 рабочего и 1 статую в Фивы (Thebes), 4 камня в Луксор (Luxor), 1 рабочего в Александрию (Alexandria), 2 древесины в Каир (Cairo) и 1 верблюда в Филы (Philae). В города Абу-Симбел (Abu Simbel) и Карнак (Karnak) ресурсы не добавляются.

## Фаза 3. Сбор ресурсов посредниками

Каждый жетон посредника, находящийся в каком-либо городе, приносит игроку 1 ресурс (по выбору игрока) из этого города.



**Пример.** В Александрии (Alexandria) жетон посредника Красного игрока. В городе имеются 2 рабочих и 1 древесина, значит, Красный игрок может получить либо древесину, либо рабочего. Он выбирает жетон древесины и кладёт его перед собой.

## Фаза 4. Распределение персонажей

Все 5 базовых персонажей возвращаются своим владельцам.

**Примечание.** В самом первом раунде игры все базовые персонажи игроков изначально у них на руках (см. подготовку к игре).

Перемешайте все остальные 40 карт персонажей (включая карты в сбросе) и раздайте каждому игроку по 4 карты в закрытую. Таким образом, в руках игроков оказывается по 9 карт, которые они могут использовать в текущем раунде.

**Важное замечание.** *Игрок с жетоном наёмника в Фивах (Thebes) получает одного дополнительного персонажа.*

## Фаза 5. Активация городов, действия в городах

Первый игрок выбирает город, активирует его и выполняет определенные действия. После выполнения действий в городе, следующий игрок выбирает и активирует другой город (очередность игроков определяется расположением жетонов игроков на шкале хода в Гизе).

Фаза 5 заканчивается, когда каждый игрок активирует по 2 города.

**Примечание.** *Изменения при игре вдвоём приводятся на стр. 10.*

### ❶ Активация города

В порядке очереди игроки выбирают и активируют города, на которых нет жетонов солнечных часов.

**Примечание.** *В игре на двоих и на троих не все города будут активированы за один раунд.*

**Важное замечание.** *У каждого города есть свой особый эффект. Описание этих эффектов дано на стр. 11.*

### ❷ Выкладывание персонажей

Каждый игрок, начиная с того, кто активировал город (и далее по направлению часовой стрелки), может выложить в этот город одного персонажа (в открытую) или спасовать. После того, как каждый игрок сделал выбор, те, кто не спасовал, в порядке очереди могут выложить ещё одного персонажа (такого же или другого) или спасовать.

В любом случае, спасовавший игрок лишается возможности выложить персонажа в текущий город в данном раунде.

#### Наём персонажа

Если игрок пасует (и не выкладывает персонажа), он может сбросить любого своего персонажа в открытую и взять нового персонажа из колоды.

**Примечание.** *Выкладывайте карты персонажей так, чтобы они были видны всем остальным игрокам. Выкладывая нового персонажа, кладите его поверх предыдущего, стараясь, чтобы новая карта не закрывала символы уже выложенных карт, это упростит будущий подсчёт очков по каждой категории (влияние, соглашения, торговля).*

**Важное замечание.** *Если игрок выкладывает особого персонажа, его эффект тут же действует. Подробное описание этих эффектов приведено на стр. 11.*

**Важное замечание.** *Выложив Божество, игрок тут же кладёт на карту один из жетонов категории (влияние, соглашения или торговля).*

Спасовав, игроки переходят к действиям в городе.

**Важное замечание.** Эффекты некоторых городов зависят от выкладываемых в них персонажей. Описание этих эффектов приводится на стр. 11.

### ❸ Действия в городе

Игроки выполняют действия, связанные с выложенными персонажами. Эти действия выполняются в следующем порядке.


1. Подавление бунта (если хотя бы один игрок выложил карту Бунтаря).
2. Оценка влияния.
3. Оценка соглашений.
4. Оценка торговли.

#### 1. Подавление бунта

Откройте столько жетонов бунта, сколько карт Бунтарей выложили игроки в текущий город.

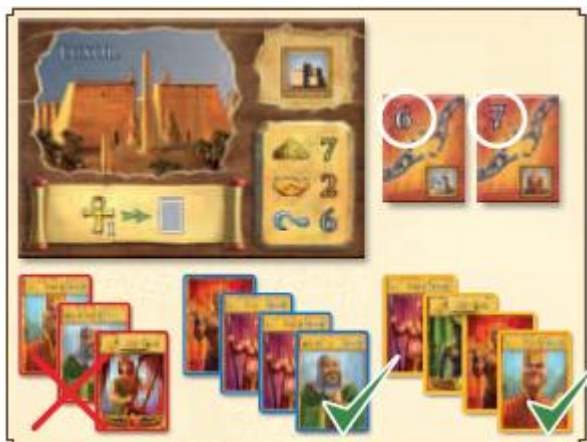
**Примечание.** Для большего контроля над игровой ситуацией можете в закрытую класть по жетону бунта на планшет города всякий раз, когда какой-нибудь игрок выкладывает Бунтаря. Перейдя к действиям в городе, откройте выложенные жетоны.

Игроки определяют силу бунта, сложив цифры на жетонах бунта.

Каждый игрок определяет суммарную величину очков влияния выложенных им карт, сложив цифры, указанные рядом со значками влияния . Если величина влияния оказывается меньше силы бунта, игрок сбрасывает все свои выложенные карты. Дальнейшее воздействие на город сброшенные карты не оказывают.


**Примечание.** Если сбрасываются особые персонажи Каменотёс, Надсмотрщик и Верховный жрец, их эффекты больше не действуют.

Игрок с наибольшим числом очков влияния подавляет бунт и получает ресурсы (из запаса), указанные на жетонах бунта. В случае ничьи никто из игроков не получает ресурсы. Жетоны бунта снова возвращаются в соответствующую стопку и перемешиваются с остальными жетонами.



**Пример.** Город Луксор (Luxor). Синий и Жёлтый игроки выложили по Бунтарю, в результате чего открылись 2 жетона бунта. Сила бунта  $6 + 7 = 13$ . Величина влияния Красного игрока всего 9, поэтому он сбрасывает выложенные им карты. Влияние Жёлтого игрока 14, он не сбрасывает карты, так как  $14 \geq 13$ . Самое большое влияние у Синего игрока, он не только не сбрасывает выложенные карты, но и получает из запаса 1 еду и 1 рабочего за подавление бунта.

#### 2. Оценка влияния

Каждый игрок определяет суммарную величину очков влияния выложенных им карт, сложив цифры, указанные рядом со значками влияния  (если в текущем городе был бунт, то своё влияние игроки уже подсчитали). Игрок с наибольшим значением влияния

выкладывает на планшет города жетон наёмника своего цвета. В случае ничьи никто из игроков не размещает в городе жетон наёмника.

Игрок не может положить в город жетон наёмника, если суммарная величина очков влияния выложенных им карт меньше значения влияния города (указывается в правой части планшета города).

**Примечание.** Если в городе, в который вы выкладываете жетон наёмника, уже есть жетон наёмника, то он возвращается своему владельцу. В одном городе не может быть больше одного жетона наёмника.

Жетоны наёмников дают преимущество в фазах 7 (Погрузка ресурсов на лодки) и 8 (Конец раунда).



**Пример.** Город Фивы (Thebes). Влияние Синего игрока 7, и это наибольшее значение среди карт, выложенных игроками. Собственное влияние города тоже 7, а значит, условие того, что суммарное значение влияния карт игрока должно быть больше или равно влиянию города, выполняется. Синий игрок убирает из Фив жетон жёлтого наёмника (возвращает его Жёлтому игроку) и выкладывает вместо него свой собственный.

### 3. Оценка соглашений

Каждый игрок определяет суммарную величину очков соглашений выложенных им карт, сложив цифры, указанные рядом со значками соглашений 🤝. Игрок с наибольшим числом очков соглашений выкладывает на планшет города жетон посредника своего цвета. В случае ничьи никто из игроков не размещает жетон посредника в текущем городе. Игрок не может положить в город жетон посредника, если суммарная величина очков соглашений выложенных им карт меньше величины соглашений города (указывается в правой части планшета города).

**Примечание.** Если в городе, в который вы выкладываете жетон посредника, уже есть посредник, вы возвращаете его владельцу. В одном городе может находиться только один жетон посредника.


Жетоны посредников дают преимущество в фазе 3 (Сбор ресурсов посредниками).



**Пример.** Город Абу-Симбел (Abu Simbel). Величина соглашений Красного игрока максимальна, но, тем не менее, меньше значения соглашений самого города. Красный игрок не может разместить в городе свой жетон посредника. Синий жетон посредника, уже находящийся в Абу-Симбеле, остаётся здесь ещё на раунд.



#### 4. Оценка торговли

Каждый игрок определяет суммарную величину очков торговли выложенных им карт, сложив цифры, указанные рядом со значками торговли . Игрок с наибольшим числом очков торговли забирает все жетоны ресурсов из текущего города. В случае ничьи никто из игроков не получает ресурсы.

Игрок не может забрать ресурсы из города, если суммарная величина очков торговли выложенных им карт меньше значения торговли города (указывается в правой части планшета города).

**Примечание.** Если игроки не забирают ресурсы из города, ресурсы не сбрасываются, а остаются в городе.



**Пример.** Город Карнак (Karnak). Величина торговли Красного и Жёлтого игроков одинакова и равна 6. Никто из них не получает ресурсы города. В следующем раунде игроки могут попытаться побороться за них снова.

#### ❶ Сброс карт

Выложенные в активированный город персонажи сбрасываются и не используются в текущем раунде.

Положите на город жетон песочных часов, чтобы не забыть, что в этом раунде данный город уже не активировать.

#### Фаза 6. Изменение порядка хода

Измените порядок хода согласно жетонам порядка хода, взятым в Гизе (Giza). Игрок с жетоном «1» кладёт свой жетон игрока на деление «1» шкалы хода и так далее.

Те, кто не выкладывали карту Наёмника в Гизе и, соответственно, не получали жетон порядка хода, сохраняют последовательность своих позиций.

**Примечание.** Если в текущем раунде Гиза не активировалась, существующий порядок хода сохраняется ещё на раунд.



**Пример.** Красный игрок выкладывает Наёмника в Гизе (Giza) и забирает жетон порядка хода «1». Больше никто из игроков не выкладывает Наёмника в Гизе, поэтому новая очередность хода будет такой: Красный игрок, Синий игрок, Жёлтый игрок.



## Фаза 7. Погрузка ресурсов на лодки

В порядке очереди (очередь определяется жетонами игроков на шкале хода в Гизе) игроки получают возможность снарядить лодку.

Выбрав одну из открытых карт лодок, игрок возвращает в запас указанные на ней ресурсы, берёт карту и кладёт её перед собой в закрытую. После этого следующий по очереди игрок может снарядить одну из оставшихся лодок.

Фаза заканчивается, когда игроки снаряжают все доступные лодки или отказываются снарядить хоть какую-то из открытых лодок.

**Примечание.** Снаряжённые лодки лежат перед игроками в закрытую до конца игры. Игроки могут смотреть на них в любой момент, но не должны показывать их другим.

**Важное замечание.** Во время снаряжения лодки ресурс «статуя» может быть использован как любой ресурс по выбору игрока.



Во время снаряжения лодки игрок может воспользоваться своими жетонами наёмников, размещёнными в городах, для получения дополнительных ресурсов (из запаса). Каждый такой жетон в одном раунде он может задействовать только раз.

Итак, получив право снарядить лодку, игрок решает, будет ли он задействовать свои жетоны наёмников, находящиеся в городах, и, если будет, то какие именно. Каждый выбранный жетон наёмника может принести игроку один ресурс (из запаса), указанный в правом верхнем углу планшета того города, в котором он находится.

Ресурсы, которые дают игроку жетоны наёмников, игрок может использовать только для снаряжения текущей лодки, взять ресурсы для использования их в последующих раундах игрок не имеет права.



**Пример.** Синий игрок снаряжает лодку. В Гизе (Giza) и Каире (Cairo) у него по жетону наёмника. В личном запасе ресурсов: 1 верблюд, 1 статуя, 2 камня и 1 рабочий. Он использует жетон наёмника в Гизе и получает 1 верблюда. Игрок снаряжает лодку, сбрасывая 2 верблюда, 2 камня, 1 рабочего и 1 статую (вместо 1 еды). Он забирает карту снаряжённой лодки и кладёт её перед собой.

## Фаза 8. Конец раунда

Игроки тайно подсчитывают победные очки на полученных ими картах лодок. Если у кого-то оказывается 10 или больше очков, он открывает свои карты лодок, и игра заканчивается. Если ни у кого из игроков пока нет 10 очков, начинается новый раунд.

**Важное замечание.** Игрок с наибольшим количеством жетонов наёмников в городах получает 1 дополнительное победное очко, но только в эту фазу и только на этот раунд. В случае ничьи никто из игроков дополнительное победное очко не получает.

Жетоны ресурсов, наёмников и посредников, лежащие на планшетах городов, остаются на своих местах. Жетоны солнечных часов сбрасываются (показывая, что в новом раунде игроки снова могут активировать эти города). Карты персонажей, оставшиеся в руках игроков, сбрасываются. Новый раунд начинается с фазы 1 (Обновление карт лодок).

**Вариант игры.** Чтобы игра длилась дольше, можете играть до 12 или 15 победных очков. Или пока не будут снаряжены все лодки.

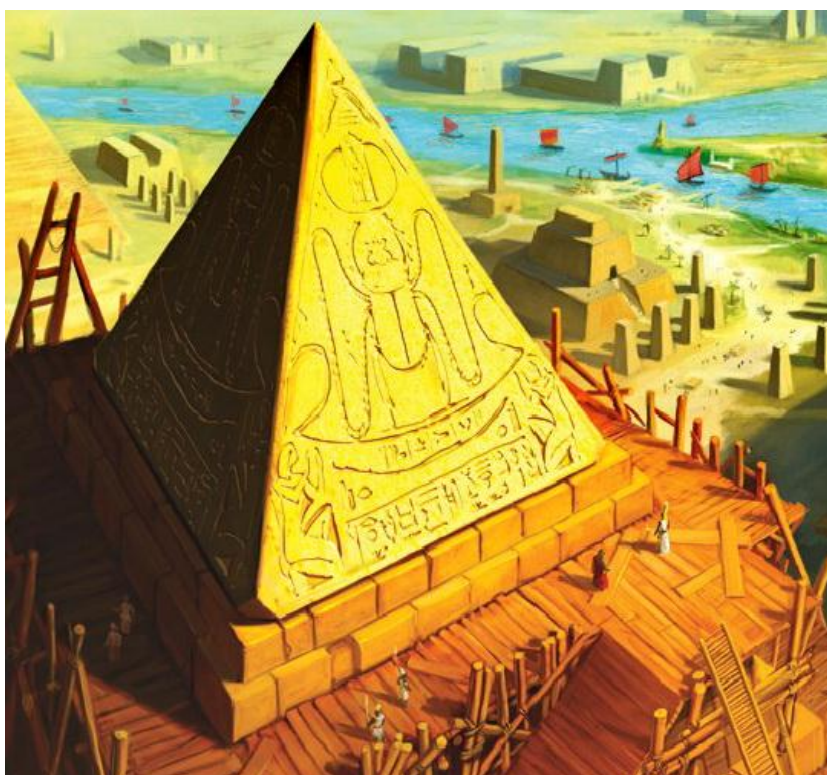
## Конец игры

Игрок, набравший 10 или больше победных очков, объявляется победителем. Если несколько игроков одновременно набирают 10 или более очков, сравнивается, сколько победных очков набрал каждый из них. В случае ничьи побеждает тот игрок, у кого осталось больше персонажей в руке. Если ничья по-прежнему не разрешена, побеждает тот из них, у кого больше лодок. Если и тут ничья, побеждает тот, чей жетон на шкале хода лежит левее.

## Игра вдвоём

При игре на двоих в правила вносятся следующие изменения.

- Каждый раунд активируются только 3 города:
  - первый по очереди игрок активирует один город;
  - второй по очереди игрок активирует ещё один город;
  - первый игрок активирует ещё один город.
- По возможности игроки должны выложить как минимум одного персонажа в каждом активированном городе.
- Нельзя выложить больше 5 персонажей в одном городе.
- Возможность найма персонажа (см. стр. 5) недоступна.
- Если Гиза (*Giza*) не активируется, второй игрок текущего раунда становится первым игроком следующего раунда.



## Особые персонажи

 <p><b>Божество (базовая карта)</b> Положите жетон категории на эту карту. Жетон прибавляет +6 к выбранной вами категории (влияние, соглашения или торговля).</p>	 <p><b>Верховный жрец</b> Покончив с действиями в городе, возьмите одного из выложенных вами персонажей обратно в руку. <i>Примечание.</i> Не запрещается взять особого персонажа.</p>
 <p><b>Разбойник</b> Сбросьте одного персонажа, выложенного любим игроком. <i>Примечание.</i> Если сбросили Бунтаря, жетон бунта не выкладывается.</p>	 <p><b>Страж</b> Сбросьте персонажа, выложенного любим игроком, <i>ИЛИ</i> уберите из города жетон наёмника или посредника. <i>Примечание.</i> Если сбросили Бунтаря, жетон бунта не выкладывается.</p>
 <p><b>Визирь</b> Возьмите один жетон ресурса из города.</p>	 <p><b>Вор</b> Сбросьте одного выложенного Купца.</p>
 <p><b>Философ</b> «Скопируйте» любую выложенную карту, пометив её жетоном философа. <i>Примечание.</i> Не запрещается копировать персонажей других игроков (обычных и особых).</p>	 <p><b>Надсмотрщик</b> Все цифры на картах, выложенных вашими противниками, уменьшаются на 1.</p>
 <p><b>Каменотёс</b> Увеличьте собственные значения трёх категорий города (влияние, соглашения, торговля) на 3 <i>ИЛИ</i> поменяйте 2 ресурса из города на 2 ресурса другого города (если в городе только 1 ресурс, поменяйте 1 ресурс).</p>	 <p><b>Политик</b> Добавьте в город 1 любой ресурс из запаса и возьмите 1 персонажа из колоды.</p>

## Эффекты городов

 <p><b>Гиза (Giza)</b> Игрок, выложивший здесь карту Наёмника, забирает любой доступный жетон порядка хода.</p>	 <p><b>Абу-Симбел (Abu Simbel)</b> Покончив с действиями в городе, игроки могут обменять 3-х рабочих на 1 статую, даже если не выкладывали здесь персонажей.</p>
 <p><b>Фивы (Thebes)</b> Если у игрока здесь жетон наёмника, в фазу 4 (Распределение персонажей) он получает на 1 персонажа больше.</p>	 <p><b>Луксор (Luxor)</b> Первый, кто выложит здесь персонажа с анкхом ☩, может взять персонажа из колоды.</p>
 <p><b>Александрия (Alexandria)</b> Всякий раз, выкладывая здесь персонажа с символом анкха ☩, игрок получает 1 любой ресурс из запаса.</p>	 <p><b>Каир (Cairo)</b> Первый, кто выложит здесь персонажа с анкхом ☩, может убрать из города жетон наёмника или жетон посредника.</p>
 <p><b>Филы (Philae)</b> Сила каждого жетона бунта в этом городе увеличена на 2. <i>Примечание.</i> Если никто не сыграл Бунтаря, действие «Подавление бунта» пропускается.</p>	 <p><b>Карнак (Karnak)</b> Игрок, активировавший этот город, вытягивает карту из колоды лодок и кладёт её перед собой в открытую. Он единственный, кто может снарядить эту лодку. <i>Примечание.</i> Лодка сбрасывается, если к концу раунда её не снарядили.</p>