

 BAPTISTE VAIANA

 JULIEN BIGOT



8-99



2-4



20'

YAXHA



CONTENUTO



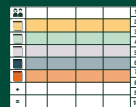
120 cubi in 5 colori



1 sacchetto



4 tessere Turno



1 blocco
segnapunti



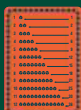
16 carte Giocatore



4 tessere Mercato



18 carte Bonus



4 carte
Punteggio

SCOPO DEL GIOCO

Costruire la piramide maya più bella per guadagnare il maggior numero di punti Vittoria.

REGOLAMENTO IN ITALIANO



PREPARAZIONE

1. Inserite i cubi nel sacchetto.
2. Disponete al centro del tavolo tante tessere Mercato quanti sono i giocatori, mettendole in linea.
3. Ogni giocatore prende le carte corrispondenti alle tessere Mercato in gioco (una carta per ogni tessera).
4. Distribuite una tessera Turno a ciascun giocatore, in modo casuale. Se ci sono meno di 4 giocatori, rimuovete le tessere 3 e/o 4 per averne tante quanti i giocatori.
5. Pescate 3 carte Bonus casuali e posizionatele scoperte, in modo che tutti possano vederle (se giocate per la prima volta, vi consigliamo di usare solo le carte Bonus ►).



Esempio di preparazione per 3 giocatori

SVOLGIMENTO

La partita dura 10 turni e ciascun turno è composto da due fasi: raccolta dei cubi e costruzione della piramide. Usate il blocco segnapunti per tenere traccia dei turni svolti.

	1
	2
	3
	4
	5
	6
	7
	8
	9
	10

RACCOLTA DEI CUBI

Pescate 3 cubi per ogni tessera Mercato in gioco e posizionatevi sulle tessere stesse in modo casuale.

Tutti i giocatori scelgono contemporaneamente una carta dalla propria mano e la posizionano coperta davanti a sé. Scegliete la vostra carta in base alla tessera Mercato di cui volete ottenere i cubi.

Quando siete tutti pronti, scoprite le carte.

Se tutti i giocatori giocano una carta diversa:

Ogni giocatore prende tutti i cubi dalla tessera Mercato corrispondente.

Se più giocatori giocano la stessa carta:

Controllate chi ha la tessera Turno con il numero più basso. Il giocatore in questione si aggiudica i cubi contesi.

A questo punto, gli altri giocatori in parità permettono a chi ha giocato una carta diversa di raccogliere i propri cubi. Dopodiché, scelgono quali cubi prendere tra quelli rimanenti, nell'ordine stabilito dalle tessere Turno. Ciò significa che raccoglieranno i cubi dalle tessere Mercato che non sono state scelte.

Dopo aver raccolto i cubi, i giocatori in situazione di parità si scambiano le tessere Turno.

Riprendete in mano la carta che avete appena giocato e passate alla costruzione della piramide.

Casi specifici:

Se 3 persone giocano la stessa carta: il giocatore con la tessera Turno più bassa (es. 1) la scambia con il giocatore con la tessera più alta. Il giocatore nel mezzo tiene la propria tessera.

Se 4 persone giocano la stessa carta: i giocatori con le tessere Turno 1 e 4 le scambiano fra loro, e i giocatori con le tessere 2 e 3 fanno altrettanto.



Esempi:

1. Nell'**Esempio 1**, tutti i giocatori raccolgono 3 cubi dalla rispettiva tessera Mercato, avendo giocato carte diverse. **B** raccoglie i cubi per primo, seguito da **A**, **C** e **D**.

Esempio 1



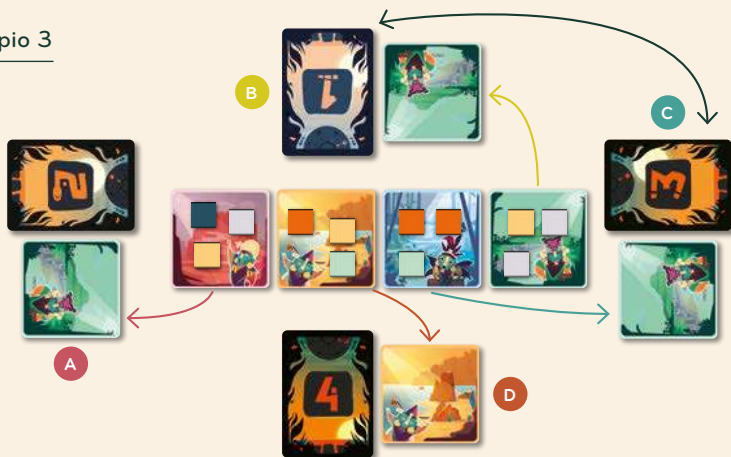
2. Nell'**Esempio 2**, **B** e **C** hanno giocato la stessa carta: **B** raccoglie i cubi per primo, seguito da **A** e **D**. **C** prende i cubi restanti. Quindi **B** e **C** si scambiano le tessere Turno.

Esempio 2



3. Nell'**Esempio 3**, **A**, **B** e **C** hanno scelto gli stessi cubi. **B** raccoglie i cubi per primo, seguito da **D**. **A** può scegliere fra i due set di cubi restanti, mentre **C** prende gli ultimi cubi rimasti. **A** tiene la propria tessera Turno, mentre **B** e **C** se le scambiano.

Esempio 3



4. Nell'**Esempio 4**, tutti i giocatori vogliono gli stessi cubi. **B** si aggiudica i cubi contesi (1), poi **A** sceglie uno dei tre set rimasti (2). **C** sceglie fra i due set rimanenti (3) e **D** prende l'ultimo set (4). **B** e **D** si scambiano le tessere Turno (5). **A** e **C** fanno altrettanto (6).

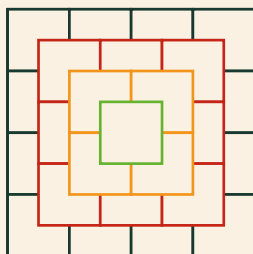
Esempio 4



COSTRUZIONE DELLA PIRAMIDE

A ogni turno otterrete 3 cubi, che DOVRETE aggiungere SUBITO alla vostra piramide.

Costruite la piramide in questo modo:

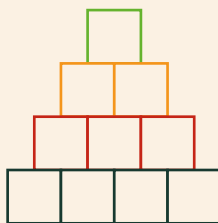


LIVELLO 4

LIVELLO 3

LIVELLO 2

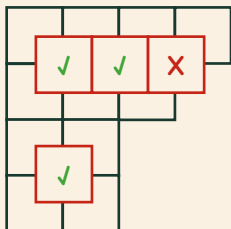
LIVELLO 1



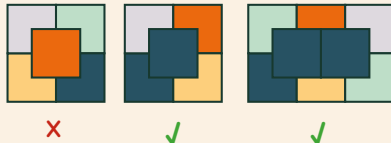
a) Ogni cubo che aggiungerete alla vostra piramide dovrà toccare un cubo già presente (a eccezione del primo cubo).



b) Potete iniziare un livello superiore senza aver completato quello precedente, ma dal secondo livello in poi dovete sempre posizionare il cubo sopra ad altri 4 cubi.



c) Dal secondo livello in poi dovete rispettare un'altra condizione: dovete posizionare il cubo sopra o accanto a un altro cubo dello stesso colore.



Se non riuscite a posizionare un cubo, scartatelo (rimettendolo nella scatola).



FINE DELLA PARTITA

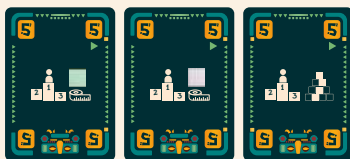
La partita si conclude al termine dei 10 turni. Le vostre piramidi saranno complete, a meno che non abbiate scartato dei cubi.

Per ciascun colore, contate il numero di cubi adiacenti che formano la serie più lunga (anche su livelli diversi). Utilizzate la carta Punteggio (illustrata qui sotto) per prendere nota dei punti ottenuti per la serie più lunga di ciascun colore.

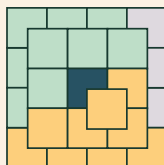
Nota: I cubi vengono contati solamente se sono visibili (anche solo parzialmente). Per questo motivo, è raro che vengano contati i quattro cubi al centro del primo livello e il cubo al centro del secondo livello. Questo perché se la piramide è completa, non sono visibili.

Aggiungete i punti come indicato sulle carte Bonus.

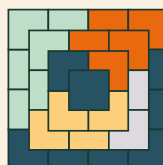
Il giocatore con più punti Vittoria vince la partita. In caso di pareggio, i giocatori condividono la vittoria.



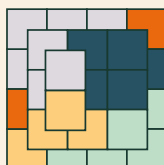
Esempio



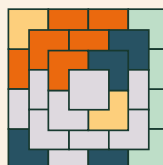
Giocatore A



Giocatore B



Giocatore C



Giocatore D

Esempio

	A	B	C	D	
	21	6	6	1	1
	21	12	9	6	2
	4	2	15	21	3
	1	12	9	2	4
	0	9	1	12	5
	5	0	0	10	6
	5	0	0	10	7
	5	0	0	10	8
	5	0	0	10	9
	5	0	0	10	10
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	
	5	0	0	10	

CARTE BONUS

Se giocate di strategia, queste carte possono avvantaggiarvi.

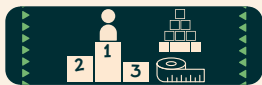
Nota: In caso più giocatori soddisfino le condizioni di una carta Bonus, tutti i giocatori in questione guadagnano i punti previsti. Potete guadagnare punti da più carte Bonus.



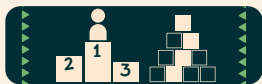
5 punti bonus per la serie più lunga di cubi arancioni, blu, verdi, gialli o grigi.



5 punti bonus per la serie più lunga di cubi di un solo colore (di qualsiasi colore).



5 punti bonus per la serie più lunga di cubi di un solo colore almeno parzialmente sul livello 1. (Vengono contati soltanto i cubi sul livello 1).



5 punti bonus per la serie di cubi di un solo colore che si sviluppa sul maggior numero di livelli (massimo 4 livelli).



5 punti bonus per la seconda serie più lunga di cubi di un solo colore (di qualsiasi colore).



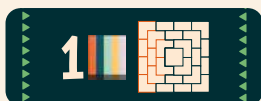
5 punti bonus per chi ha la serie più lunga di cubi arancioni, blu, verdi, gialli o grigi rispetto alla persona alla propria sinistra. **Nota:** Non usare queste carte nelle partite con 2 giocatori.



5 punti bonus per chi ha tutti e 5 i colori visibili sul livello 1.



5 punti bonus per chi ha tutti e 5 i colori visibili sul livello 2.



5 punti bonus per chi ha un lato della propria piramide di un solo colore.



5 punti bonus per chi ha esattamente 3 colori visibili sulla propria piramide.