

ANUBITX®



935326

Jugadores: 2-5 personas**Edad:** a partir de los 8 años**Duración:** 20 minutosUn juego de Florian & Helmut Ortlepp
y Steffen Benndorf

CONTENIDO

 4 dados, 1 bloc para el juego, 5 lápices

IDEA DEL JUEGO

El faraón Keops ha convocado a los mejores capataces de su reino para que le construyan una majestuosa pirámide. Deben adornar la pirámide un arco del triunfo y un relieve en el suelo.

En este juego, tú eres un capataz y puedes demostrar tu valía. Erige las imponentes obras piedra a piedra sobre tu hoja del juego. Si las construyes con inteligencia, desperdicias pocos materiales de obras y vas acumulando recompensas, ganarás la competición y te convertirás en el mejor capataz de todos los tiempos.

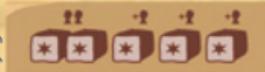
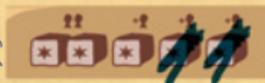
PREPARACIÓN

Cada uno de vosotros recibirá una hoja **diferente** del bloc del juego y un lápiz. Podéis diferenciar las hojas por la letra de la parte inferior derecha.

En el juego, solo utilizaréis un **número de piedras comodín igual** al número de **jugadores**. Tacha las piedras sobrantes. **Si sois dos**, jugaréis con **3 dados**, de lo contrario utilizaréis los 4 dados.

Se designa a un jugador para que inicie el juego. Este toma los dados.

5 jugadores 4 jugadores 3 jugadores 2 jugadores



LAS REGLAS DE CONSTRUCCIÓN

o: cómo marcar piedras en la hoja del juego

Por cada jugada puedes colocar un máximo de 2 piedras en tus obras. Puedes hacerlo marcando con una cruz los campos en tu hoja del juego. Elige las piedras adecuadas de la reserva de dados de colores y de tu **propia cantera**.



- En el **relieve del suelo**, debes marcar 2 piedras a la vez. Las dos piedras deben estar colocadas juntas en vertical u horizontal.



- En la **pirámide** puedes marcar con una cruz 1 o 2 piedras. La pirámide debe **empezarse por el nivel más bajo**. Solo puedes marcar una piedra en un nivel superior si ya has marcado con cruces las **dos piedras inferiores**.



- En el **arco del triunfo** puedes marcar con una cruz 1 o 2 piedras. Debes comenzar las columnas del arco **desde abajo**.

Puedes construir las columnas a velocidades distintas. Sin embargo, solo podrás marcar la **piedra final** si las **dos columnas están a su altura completa**.



*¡También puedes **repartir** las 2 piedras entre la pirámide y el arco del triunfo!
También puedes **renunciar del todo** a colocar piedras.*

DESARROLLO DEL JUEGO

El jugador inicial se convertirá automáticamente en el primer jugador activo. Como jugador activo, lanzas los dados solo una vez y los colocas bien visibles en el centro de la mesa. Después, puedes **marcar con una cruz hasta 2 piedras** en tus obras (¡siguiendo las reglas de construcción!).

Por cada piedra marcada así, deberás **tomar un dado** adecuado del centro de la mesa **de inmediato** y colocarlo en la parte superior de tu hoja del juego. **Si no hay ningún dado** del color marcado, tendrás que **tachar en la cantera** una piedra del mismo color o una piedra comodín ().

Las piedras de colores de la cantera deben tacharse siempre **empezando por la izquierda**. Puedes **saltarte todas las piedras que quieras**. Solo puedes tachar piedras a la derecha de la última piedra marcada con una cruz.



***Ejemplo:** Florian ha tachado como última piedra en la cantera la azul. Se ha saltado la roja y la lila. Podrá seguir tachando a partir de la piedra naranja.*

Si deseas utilizar 2 piedras de la cantera para la misma obra (pirámide o arco del triunfo), deberás tachar las piedras en la cantera en el orden en el que las pongas en la obra.

¡Mira bien antes! Si no puedes ni tomar un dado ni tachar una piedra o piedra comodín de la cantera, ¡tampoco podrás marcar con una cruz el campo en tu obra!

Si has tomado el dado, **no** lo coloques **de nuevo** en el centro de la mesa después de tu acción.

Ahora, siguen los **demás jugadores** por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

También ellos podrán marcar con una cruz hasta 2 piedras en sus obras siguiendo las reglas descritas anteriormente. No obstante, solo podrán utilizar los **dados del centro de la mesa**, no los dados que hayas utilizado como jugador activo.

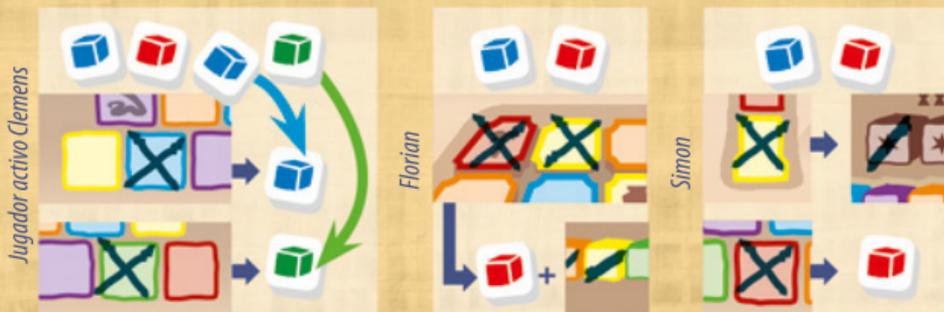
Después de terminar sus acciones, los demás jugadores **vuelven a colocar** sus dados utilizados en el centro de la mesa.

IMPORTANTE: ¡Solo estarán bloqueados para los demás jugadores los dados que el jugador **activo** haya utilizado para marcar con cruces!

Ejemplo: Clemens es el jugador activo. Ha lanzado el dado rojo, el verde y 2x el azul. En primer lugar, marca una piedra azul en la pirámide. Por ello, coloca el dado azul en su hoja del juego. Después, marca una piedra verde con una cruz y coloca el dado verde en su hoja del juego.

Ahora le toca a Florian. Marca una piedra amarilla y una roja en el relieve del suelo. Para ello, toma el dado rojo del centro de la mesa y tacha una piedra amarilla en su cantera. Después de su acción, vuelve a dejar el dado rojo en el centro de la mesa.

Ahora, Simon marca una piedra amarilla con una cruz en el arco del triunfo y tacha una piedra comodín. Después, marca también una piedra roja en la pirámide y toma el dado rojo.



¿Te has ganado una recompensa por construir rápidamente?

Si marcas un **símbolo único** (    ) en una obra o el **último símbolo del mismo tipo** ( ), dílo en voz alta y márcate el símbolo de bonus correspondiente como recompensa en tu hoja del juego.



SERPIENTE



Símbolos de
bonus Pirámide

Símbolos de bonus
Arco del triunfo

Símbolos de bonus
Relieve del suelo

Todos los **jugadores sucesivos** podrán obtener **también** el mismo **bonus** siempre y cuando puedan marcar los campos necesarios **en la misma jugada**.

Si no puedes conseguir un bonus, tacha el símbolo del bonus correspondiente para tener una mejor visión general.

Es posible que se obtengan distintos bonus en una ronda.



Simon:



Florian:



Clemens:



Cuando el último jugador ha terminado su acción, termina la jugada actual. El siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj será el nuevo jugador activo. Tirará todos los dados y llevará a cabo su acción de la forma anteriormente descrita, seguido por los demás jugadores. Seguid jugando en el orden sucesivo de la manera descrita.

FINAL DEL JUEGO Y RECUENTO

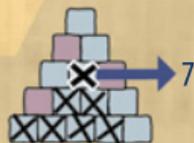
El juego termina justo **después de la jugada** en la que al menos uno de vosotros haya **terminado su segunda obra**. Cada jugador que haya podido terminar 2 obras por completo recibirá el **bonus** por iniciar el fin del juego.



Determinad los puntos de vuestras obras y bonus y anotad los valores en los campos de la hoja del juego.



En la **pirámide**, el número de puntos deriva del campo marcado **más alto**.



Si, en el **arco del triunfo**, ambas columnas tienen la misma altura, recibiréis los puntos de este nivel. De lo contrario, obtendréis los puntos por la **más baja** de las dos columnas.



Para el **relieve del suelo**, contad los **campos cubiertos** y determinad el **número de puntos correspondiente**: 4 campos = 4 puntos, 6 campos = 6 puntos, 8 campos = 8 puntos, 10 campos = 11 puntos, 12 campos = 15 puntos



Por cada **bonus** obtenido recibiréis **3 puntos**.



Todas las **pedras restantes de la cantera** (a la derecha de la última piedra marcada) valdrán **1 punto**.

Cada **piedra comodín sin utilizar** valdrá **2 puntos**.



Contad todos los puntos. Gana el jugador con el mayor número de puntos. En caso de empate, gana el jugador que más campos de la pirámide haya marcado.

Ejemplo de valoración:

Simon ha llegado al campo más alto de la pirámide → 21 puntos.

No ha conseguido puntos por el arco del triunfo. Para ello, tendría que haber marcado al menos los dos campos rojos (2 niveles).

En el relieve del suelo, ha marcado 8 campos → 8 puntos.

Simon ha obtenido un total de 5 bonus → $5 * 3 = 15$ puntos.

En la cantera le quedan una piedra comodín (2 puntos por cada una) y 4 piedras de colores (1 punto por cada una) → $2 + 4$ puntos.

El resultado total de Simon es de 50 puntos.

