

# PYRAMIDO

TESORI DIMENTICATI

GIOCALO ONLINE!



BOARD  
GAME  
ARENA

## REGOLAMENTO



In *Pyramido: Tesori Dimenticati*, impersonerete intrepidi esploratori che si butteranno a capofitto in un'ardita missione per svelare le meraviglie delle piramidi nascoste nel cuore della giungla. Le leggende narrano di miriadi di gemme preziose sepolte all'interno dei corridoi labirintici. Forniti di nulla all'infuori di una mappa improvvisata e tanta determinazione, vi avventurerete nelle oscure profondità della piramide, mappandone i passaggi in continuo mutamento e collezionando una fortuna in gemme scintillanti. Ma affrettatevi, poiché i vostri rivali punteranno a soffiarvi le gemme sotto il naso e rivendicare la gloria tutta per sé. Che vinca il miglior esploratore!

## COMPONENTI



90 Tessere Domino uniche



45 Gemme colorate  
(9 arancioni, 9 blu,  
9 viola, 9 verdi, 9 rosse)



18 Gemme mitiche



1 sacchetto  
delle gemme



1 blocco  
dei punteggi



Include un set di 6 gemme di scorta  
(1 gemma di ogni colore + 1 mitica).

## OBIETTIVO DEL GIOCO

Usa le Tessere Domino per esplorare la tua piramide. Raggruppa assieme icone gemma dello stesso tipo per totalizzare più punti nel corso dei 4 livelli.

## PREPARAZIONE

- 1 Mescolate le tessere e create 5 pile grossomodo eguali a faccia in giù. Queste pile costituiscono l'Area Esplorazione.
- 2 Mettete tutte le gemme nel sacchetto. Poi, pescatene 3 a caso per ogni pila, mettendogliele davanti.
- 3 Voltate a faccia in su le tessere in cima alla 1<sup>a</sup>, 3<sup>a</sup> e 5<sup>a</sup> pila.
- 4 Mettete il blocco dei punteggi da parte, per ora. Sarà utilizzato solo al termine di ciascun livello.

*L'ultima persona che è andata a esplorare inizierà per prima.*



# IL DOMINO

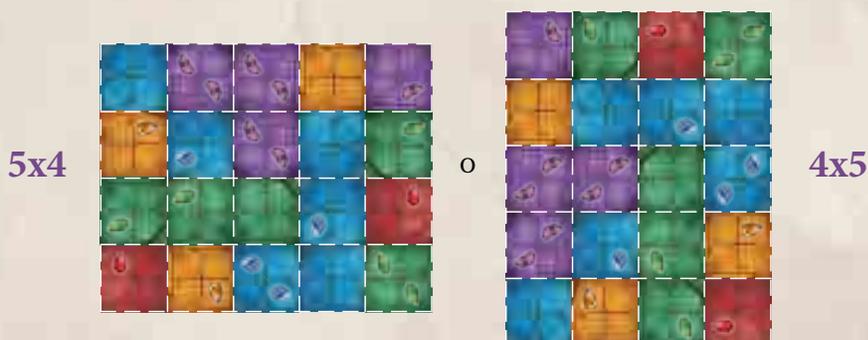
Ciascuna Tessera Domino consiste di 2 blocchi. Un blocco è esattamente una metà di una tessera.  
Ciascuna Tessera inoltre reca 2 icone gemma.

## COME SI GIOCA

Ciascun giocatore deve esplorare la propria piramide. Le piramidi, una volta complete, saranno composte da 4 livelli. Costruite ciascun livello uno alla volta e formate gruppi di blocchi dello stesso colore. Al completamento di ogni livello, riceverete punti posizionando Gemme in aree con le icone gemma, e punti per ogni Gemma Mitica conservata.

### LIVELLO 1

Il 1° livello deve essere composto da 5 x 4 blocchi (o 4 x 5 blocchi). Costruire questo livello richiede esattamente 10 Tessere Domino.



A partire dal giocatore iniziale, fate a turni in senso orario. Nel proprio turno, i giocatori devono svolgere questi 4 passaggi in quest'ordine:

1. Scegliere uno Spazio
2. Rifornire l'Area Gemme (se applicabile)
3. Rivelare una Tessera
4. Posizionare una Tessera

### 1. SCEGLIERE UNO SPAZIO

Scegliete uno Spazio che abbia una Tessera Domino **a faccia in su**. Prendete 1 Gemma e la Tessera appartenenti a quello Spazio. Mettete la Gemma di fronte a voi nel vostro inventario.



**NOTA:** Se una pila di Tessere Domino è vuota, prendete la metà inferiore di una qualsiasi altra pila per rifornirla di nuove Tessere.

## 2. RIFORNIRE L'AREA GEMME (SE APPLICABILE)

Quando un'Area Gemme è vuota, dovete rifornirla. Estraiete casualmente 3 Gemme dal sacchetto e posizionatele nell'Area Gemme vuota.



NOTA: Se il sacchetto è vuoto, prendete tutte le Gemme scartate (vedete Completamento di un Livello – pagina 7) e rimettetele nel sacchetto. Poi, continuate a rifornire l'Area Gemme finché ne ha 3.

## 3. RIVELARE UNA TESSERA

Voltate a faccia in su la Tessera in cima a I delle 3 pile **a faccia in giù** nell'Area Esplorazione.



RETRO

FRONTE

**IMPORTANTE:** Il retro delle Tessere vi dà indicazioni su:

- > I colori di ciascun blocco della Tessera.
- > La quantità di icone gemma su ciascun blocco.\*

\*Questa informazione non vi dice, però, dove si trovano esattamente le Gemme.



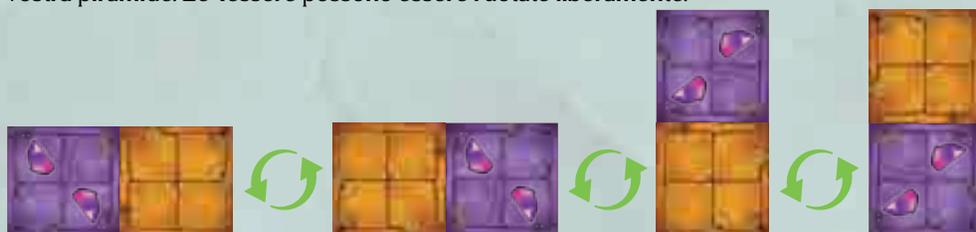
#### 4. POSIZIONARE UNA TESSERA

Aggiungete la Tessera Domino scelta alla vostra piramide seguendo le regole di piazzamento elencate qui sotto.

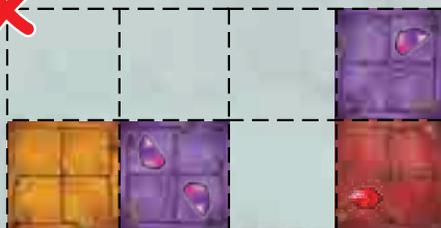
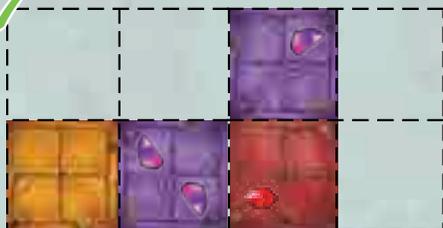


#### REGOLE DI PIAZZAMENTO DELLE TESSERE

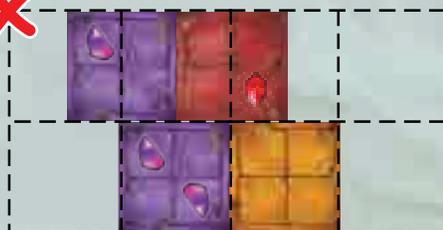
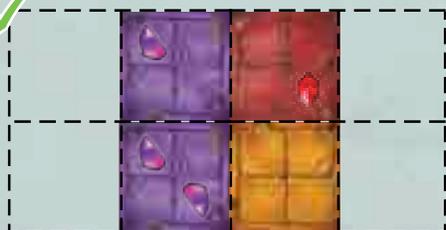
Se è la vostra prima Tessera Domino, semplicemente mettetela di fronte a voi per iniziare la vostra piramide. Le Tessere possono essere ruotate liberamente.



Durante il 1° livello, tutte le successive Tessere Domino **devono** essere connesse a un'altra vostra Tessera già posizionata. I blocchi di colori diversi possono toccarsi.



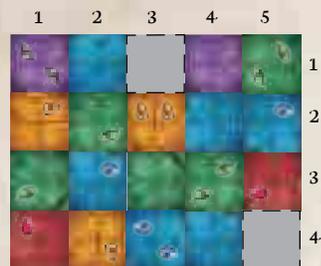
I lati dei blocchi **devono** essere completamente allineati. Non potete allinearli solo a metà.



Dal 2° livello in poi, le Tessere sono connesse con quelle direttamente sotto di esse. Inoltre, potete posizionarle anche senza che siano già adiacenti ad altre dello stesso livello.

Una volta che la Tessera è stata piazzata, **non** può più essere spostata né girata. Assicuratevi di lasciare sempre spazio per piazzare future tessere.

Al termine di un livello, se non avete spazio per posizionare una Tessera, perdetevi il vostro turno (senza prendere la Tessera e la Gemma del turno). Il vostro livello è considerato completo anche se avete lasciato dei buchi. Durante il livello successivo, potrete piazzare Tessere al di sopra di questi buchi.



Una volta che un giocatore ha svolto tutti e 4 i passaggi in ordine, il suo turno termina. La partita prosegue in senso orario e il giocatore successivo comincia il proprio turno. I giocatori continuano a svolgere turni finché i livelli di tutti sono completati.

## PUNTEGGIO AL COMPLETAMENTO DI UN LIVELLO

La fase di calcolo punteggi ha luogo non appena tutti i giocatori hanno completato il livello attuale della propria piramide. A questo punto, i giocatori posizionano simultaneamente Gemme dal proprio inventario sulla propria piramide per attivarne le aree e segnare punti. Ogni gruppo di blocchi connessi dello stesso colore è un'area.

### REGOLE DI PIAZZAMENTO DELLE GEMME

#### Attivazione

Per attivare un'area sulla vostra piramide e ottenerne i punti, dovete posizionarvi **1 Gemma del colore** corrispondente.

**IMPORTANTE:**  =   
2 Gemme Mitiche possono sostituire 1 Gemma Colorata.

- >Potete attivare **un qualsiasi numero di aree** dello stesso/di diversi colori.
- >Potete attivare aree su **un qualunque livello** visibile della vostra piramide.
- >Potete conservare le vostre Gemme per utilizzarle su livelli futuri, anche se ci sono aree che potete ancora attivare.

#### 1 GEMMA COLORATA



OPPURE



2 GEMME MITICHE

#### Punti Doppi

Quando attivate un'area, potete raddoppiarne il punteggio piazzandovi un totale di **3 Gemme Colorate** invece di una sola.

Quando lo fate, potete posizionare 3 Gemme Colorate o equivalenti, come raffigurato di seguito:

• 3 Gemme Colorate	
• 2 Gemme Colorate + 2 Gemme Mitiche	
• 1 Gemma Colorata + 4 Gemme Mitiche	
• 6 Gemme Mitiche	

Potete ottenere punti doppi su **un qualsiasi numero di aree**.

## PUNTEGGIO PER IL 1° LIVELLO

Ottenete punti per le icone gemma presenti nelle aree che attivate, così come per ogni Gemma Mitica non utilizzata che conservate nell'inventario.

- Segnate **1 punto** per ogni icona gemma in un'area attivata.
- Segnate **2 punti** per ogni icona gemma in un'area attivata se avete posizionato l'equivalente di 3 Gemme Colorate.
- Segnate **1 punto** per ogni Gemma Mitica rimasta nell'inventario dopo aver posizionato le vostre Gemme nella piramide.
- Non ottenete punti per le icone gemma nelle aree che non avete attivato.

Sommate i punti ottenuti dalle aree attivate **E** dalle Gemme Mitiche avanzate nell'inventario. Utilizzate il blocco dei punteggi per tenere traccia dei punti.

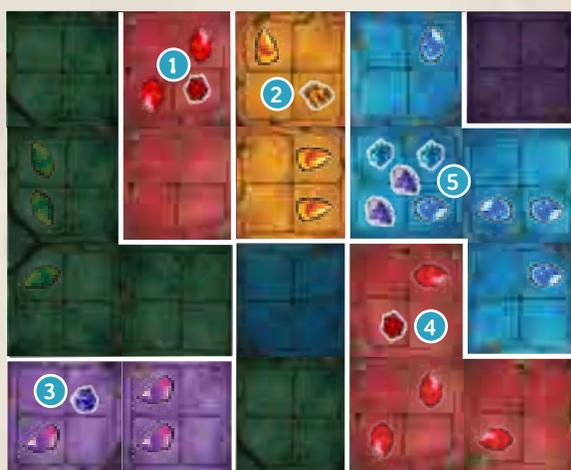
*Icone gemma nelle aree attivate:*

- ①  : 2 icone gemma = 2 punti
- ②  : 3 icone gemma = 3 punti
- ③  : 3 icone gemma = 3 punti
- ④  : 4 icone gemma = 4 punti
- ⑤  : 5 icone gemma x2 = 10 punti

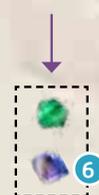
*Gemme Mitiche nell'inventario:*

- ⑥  : 1 Gemma Mitica = 1 punto

Totale: 23 punti



INVENTARIO



## COMPLETAMENTO DI UN LIVELLO

Mettete via tutte le Gemme che avete posizionato sulla piramide, vicino al sacchetto.

Tutte le Gemme che non avete utilizzato nella fase punteggi sono conservate nell'inventario, fino a un **massimo di 5**.

Prima di cominciare il livello successivo, se avete più di 5 Gemme, dovete ridurre il vostro inventario a 5 scegliendo quali Gemme scartare e mettere vicino al sacchetto.

Una volta che tutti i giocatori hanno appuntato i propri punteggi per il livello attuale e hanno scartato le eventuali Gemme oltre il limite di inventario, il giocatore con meno punti sul livello appena concluso inizia il livello successivo.

In caso di parità, il giocatore tra quelli in lizza a cui toccherebbe prima nell'ordine di turno corrente diventa il primo giocatore del livello successivo. La partita prosegue in senso orario come di norma.



## LIVELLI 2-4

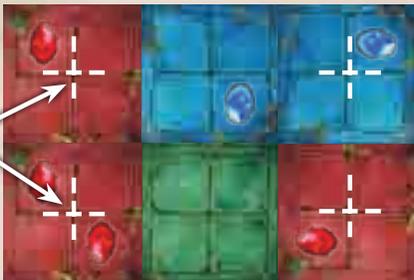
I livelli successivi sono giocati sopra a quelli precedenti, come illustrato negli esempi seguenti.

### ANGOLI AL CENTRO

Nel costruire un nuovo livello, bisogna seguire una regola importante:

L'angolo di ciascuna Tessera Domino deve trovarsi al centro del blocco sotto di essa.

Per aiutarvi, il centro di ogni blocco è segnalato dalle due linee che vi si incrociano.

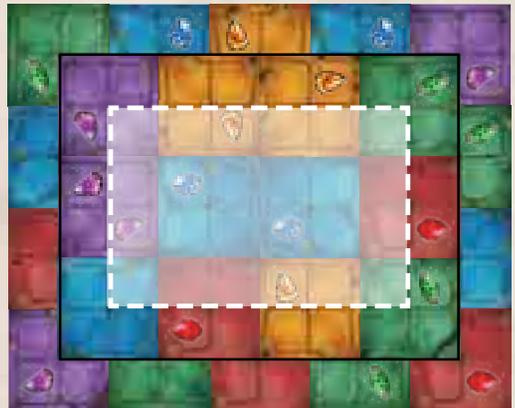


Ogni blocco è collegato ai blocchi che lo supportano. Questo significa che le aree possono spaziare attraverso più livelli diversi.

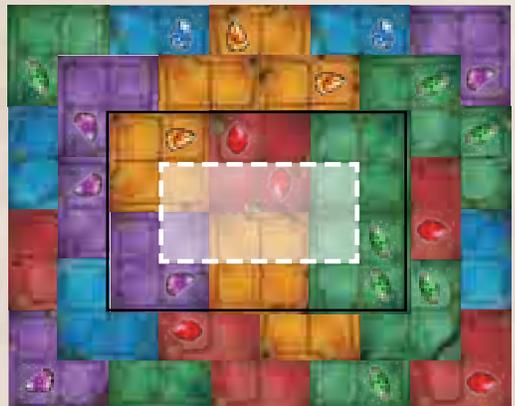
### LIVELLO 2 (4x3 / 6 Tessere)



### LIVELLO 3 (3x2 / 3 Tessere)



### LIVELLO 4 (2x1 / 1 Tessera)



## PUNTEGGIO PER I LIVELLI DAL 2° AL 4°

Il calcolo del punteggio rimane uguale. Però, dal momento che le aree possono spaziare attraverso più livelli, le icone gemma dei livelli precedenti possono essere conteggiate di nuovo andando a formare anche gruppi più grandi unendosi alle icone sul livello attuale, e in seguito sui successivi.

Ricordate, potete attivare aree sia del **livello attuale** che di quelli **precedenti**.

### PUNTEGGIO PER IL 2° LIVELLO

Gemme attivate nelle aree attivate:

- 1  : 4 icone gemma = 4 punti
- 2  : 3 icone gemma = 3 punti
- 3  : 5 icone gemma = 5 punti
- 4  : 2 icone gemma = 2 punti
- 5  : 5 icone gemma = 5 punti

Gemme Mitiche nell'inventario:

- 6  : 1 Gemma Mitica = 1 punto

Totale: 20 punti



Carla ha il punteggio più basso in questo livello. Diventerà la prima giocatrice nel livello successivo.

### PUNTEGGIO PER IL 3° LIVELLO

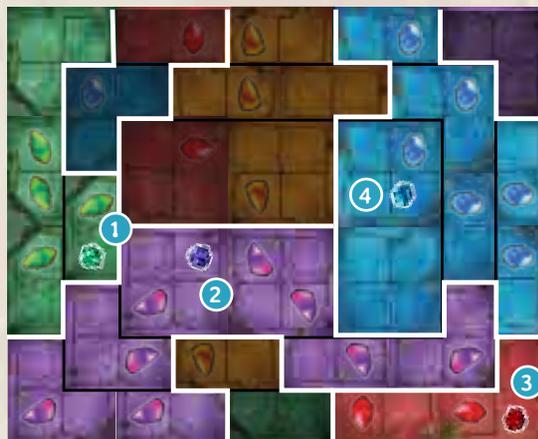
Gemme attivate nelle aree attivate:

- 1  : 4 icone gemma = 4 punti
- 2  : 8 icone gemma = 8 punti
- 3  : 2 icone gemma = 2 punti
- 4  : 6 icone gemma = 6 punti

Gemme Mitiche nell'inventario:

- 5  : 1 Gemma Mitica = 1 punto

Totale: 21 punti



Carla e Marco sono in parità per il punteggio più basso. Carla è 1ª nell'ordine di turno attuale e Marco è 2°, per cui Carla vince lo spareggio e diventa la prima giocatrice nel livello successivo.

### PUNTEGGIO PER IL 4° LIVELLO

Gemme attivate nelle aree attivate:

- 1   =  : 8 icone gemma = 8 punti
- 2  : 6 icone gemma = 6 punti

Totale: 14 punti



## TERMINE DELLA PARTITA

Dopo aver segnato i punti per il livello 4, la partita termina. I giocatori calcolano i propri punteggi finali; chi ha fatto più punti vince la partita e il titolo di Gran Maestro Esploratore! In caso di pareggio, il giocatore con più Gemme rimaste nel proprio inventario vince. Se persiste il pareggio, vince il giocatore in lizza che ha ottenuto più punti in un singolo livello. Se c'è ancora pareggio, i giocatori in lizza condividono la vittoria.

## LEGGENDE SULLE GEMME

### TOPAZIO

Si pensa che, verosimilmente per via del suo colore giallo, il topazio abbia la capacità di attirare l'oro. Se indossato come amuleto sul braccio sinistro, potrebbe persino proteggere il portatore dalla magia oscura. In forma di pozione, può curare una gran varietà di malanni e aiutare l'utilizzatore a ottenere l'amore. Se tenuto in casa, il topazio può proteggere da incidenti e incendi.



### AMETISTA

Il colore viola dell'ametista rappresenta la purezza di spirito. Quindi, si dice che le ametiste aiutino la mente a fluire liberamente verso dimensioni sia mentali che metafisiche. Spesso vista come una pietra di pace, alcuni credono che la presenza calmante dell'ametista produca sogni rassicuranti portando il sognatore più in sintonia con il Divino.



### ZAFFIRO

Per secoli, nella cultura popolare lo zaffiro è stato associato alla regalità e si dice possa proteggere dall'invidia, l'infedeltà e le frodi. Apparentemente, la pietra incrementa il vigore e la salute del portatore, dunque facendo da scudo per malattie e neutralizzando veleni. Si pensa persino che abbiano il potere di prevedere il futuro.



### PERIDOTO

Questa amichevole pietra verde brillante ha anche la prodigiosa proprietà di ispirare l'eloquenza e la creatività. Porta anche diletto e buonumore. Attira l'amore e placa l'ira donando il rinnovo a tutte le cose. Il peridoto è stato a lungo considerato di grande aiuto nel riparare e mantenere le amicizie, così come nel liberare la mente da pensieri invidiosi.



### RUBINO

Lungo i secoli, molte culture hanno associato simbolicamente il rubino alla ricchezza e al potere. Chi ne porta uno può considerarsi fortunato, dato che forniscono protezione dalle malattie, la malasorte, e proteggono persino le case dalle tempeste. Alcuni si spingono persino ad affermare che, se usato correttamente, il rubino può fornire una totale invulnerabilità.



### MITICA

Si sa ben poco riguardo questa gemma misteriosa. I pochi che hanno potuto osservarla hanno fatto tutti menzione del suo aspetto in costante mutamento. Alcuni credono possa assumere le proprietà di virtualmente ogni pietra, ma nessuno è stato in grado di spiegare perché o come questo sia possibile.



## DISTRIBUZIONE DI BLOCCHI E ICONE

### 36 PER COLORE



### 36 PER COLORE



# MODALITÀ SOLITARIO

## REGOLE DIVENTA 'UNA LEGGENDA'

La modalità solitario di *Pyramido: Tesori Dimenticati* si gioca contro un esploratore legendario che ha trovato un passaggio segreto nella piramide e ha dunque le proprie regole e modo di fare punti. 'LA Leggenda' non posizionerà Tessere per formare una piramide; il suo unico obiettivo è collezionare Gemme. Il tuo obiettivo sarà quello di fare più punti di lei e ottenere la fama diventando la nuova leggenda.

## PREPARAZIONE

Prendi casualmente 1 Tessera e mettila da parte a faccia in su, come base e inizio della pila della Leggenda. Questa Tessera determinerà i(i) colori desiderati dalla Leggenda quando colleziona Gemme.

Il resto della preparazione è uguale a quella regolare. Come aspirante leggenda, giocherai e segnerai punti nello stesso modo del gioco standard. A ogni livello, agirai come giocatore iniziale.

## IL TURNO DELLA LEGGENDA

LA Leggenda ha 2 preferenze, indicate dalle **icone gemma** sulla Tessera Domino in cima alla sua pila. Quando cerca Gemme, esplora solo i 3 spazi con Tessere a faccia in su. LA Leggenda cercherà di collezionare 2 Gemme nel suo turno, che siano 2 Colorate, 2 Mitiche o un mix di entrambe.

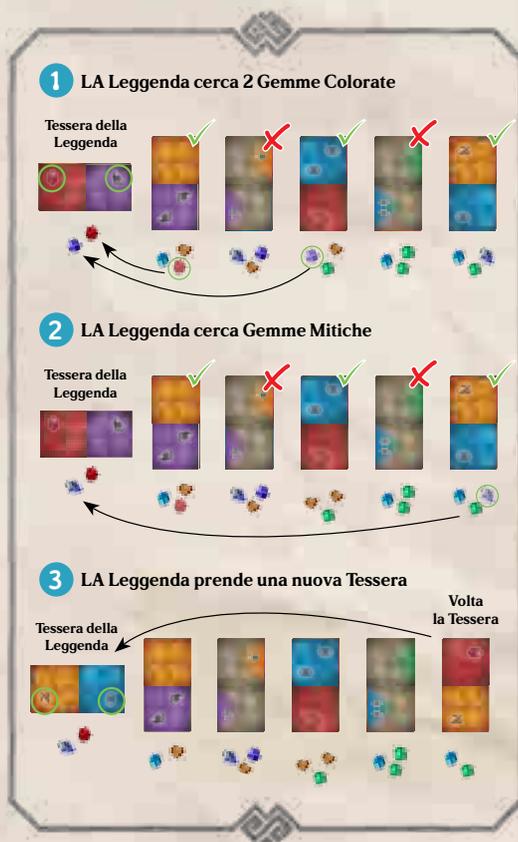
1 Idealmente, LA Leggenda vuole collezionare **2 Gemme Colorate** corrispondenti a quelle rappresentate sulla sua Tessera. LA Leggenda inizia sempre la sua ricerca dalla **pila a faccia in su più a sinistra**. Quando trova una Gemma Colorata corrispondente a una icona gemma della sua Tessera, la prende e la mette nel proprio inventario. Può collezionare 2 Gemme che si trovano nello stesso Spazio se entrambe corrispondono a(i) colori desiderati, anche 2 Gemme identiche se le icone sono uguali.

**NOTA:** LA Leggenda perlustra sempre gli Spazi uno alla volta, per entrambe le icone gemma della sua Tessera insieme.

2 Dopo che LA Leggenda ha cercato entrambe le Gemme Colorate ma almeno una non è stata trovata, inizia una nuova perlustrazione per le **Gemme Mitiche** a partire dalla **pila a faccia in su più a sinistra**. Se trova una Gemma Mitica, la prende e la aggiunge al proprio inventario. Se LA Leggenda non ha ottenuto nessuna Gemma Colorata nel turno, cerca di ottenere 2 Gemme Mitiche con la seconda perlustrazione.

**NOTA:** Può capitare che LA Leggenda collezioni solo 1 Gemma (o anche nessuna) nel proprio turno.

3 LA Leggenda prende la Tessera dallo stesso spazio in cui ha raccolto **la sua ultima Gemma** e la posiziona a faccia in su sulla propria pila. Questa nuova Tessera detterà la sua nuova preferenza, per il prossimo turno. Poi, volta la prossima Tessera di quello spazio.



**IMPORTANTE:** I colori desiderati dalla Leggenda sono le icone gemma della Tessera, **NON** i colori della stessa (rilevante quando vi sono 2 icone dello stesso colore e 0 dell'altro).

Se LA Leggenda non riesce a ottenere alcuna Gemma, prende la **Tessera a faccia in su più a sinistra**, la aggiunge alla propria pila, e volta la Tessera successiva in quello spazio. Poi, LA Leggenda pesca casualmente 1 Gemma dal sacchetto e la aggiunge al proprio inventario.

Questo termina il turno della Leggenda. Svolgi turni alternandoli finché il livello è completo.

## PUNTEGGIO DI FINE LIVELLO

Il giocatore segna punti con le stesse regole del gioco standard. LA Leggenda segna punti in base alle seguenti regole.

**Gemme Colorate:** I punti che ottiene con le Gemme Colorate aumentano a ogni livello.

**LIVELLO 1:** 1 punto ciascuna

**LIVELLO 2:** 2 punti ciascuna

**LIVELLO 3:** 3 punti ciascuna

**LIVELLO 4:** 4 punti ciascuna

**Gemme Mitiche:** 2 punti ciascuna.

## COMPLETAMENTO DI UN LIVELLO

Metti da parte tutte le Gemme Colorate della Leggenda, vicino al sacchetto insieme a quelle che hai utilizzato tu. LA Leggenda conserva tutte le Gemme Mitiche che colleziona fino alla fine della partita, e non ha un limite di inventario.

## FINE DELLA PARTITA

Se LA Leggenda ha il punteggio più alto, o se siete in pareggio, vince lei. Se hai più punti della Leggenda, hai vinto tu e ora puoi giocare la modalità **Diventa 'LA Leggenda'** qui sotto.

### REGOLE DIVENTA 'LA LEGGENDA'

Usa le stesse regole della modalità Diventa 'UNA Leggenda' aggiungendo questa: All'inizio di un livello, se LA Leggenda ha **7 o più Gemme Mitiche** nel proprio inventario, inoltre pesca casualmente 1 Gemma dal sacchetto e la aggiunge al proprio inventario.

### FINE DELLA PARTITA

Se vinci in questa modalità, coroni la tua carriera diventando 'LA Leggenda' finché un nuovo esploratore non seguirà le tue orme tentando di diventare leggendario.

## RICONOSCIMENTI

Ideazione: Ikhwan Kwon & Carl Brière

Sviluppo: Carl Brière

Illustrazioni: The Creation Studio

Direzione artistica: Marie-Elaine Bérubé

Design grafico: Marie-Elaine Bérubé & Marc Rousselle

Correzione di bozze: Daryl Chow for The Geeky Pen

Editore originale: Jeux Synapses Games Inc.

Edizione italiana: Pendragon Game Studio srl

Traduzione: Alex Grisafi

Revisione: Silvio Negri-Clementi, Emanuele Palmiotti

Impaginazione: Zhuang Huachong



© 2025 Jeux Synapses Games Inc.  
Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza il consenso scritto di:  
Jeux Synapses Games Inc.  
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,  
QC J0P 1M0, Canada  
[www.jeuxsynapsesgames.com](http://www.jeuxsynapsesgames.com)  
Facebook icon Instagram icon @jeuxsynapsesgames



Pendragon Game Studio srl  
Via Pattari, 6 – 20122 Milano  
[info@pendragongamestudio.com](mailto:info@pendragongamestudio.com)  
[www.pendragongamestudio.com/it](http://www.pendragongamestudio.com/it)

**Esempio di punteggio:**

**INVENTARIO DELLA LEGGENDA  
FINE LIVELLO 3**

**Gemme Colorate**  
5 Gemme: (5x3) 15 punti

**Gemme Mitiche**  
6 Gemme: (6x2) 12 punti

**Totale: 27 punti**