



APRESENTAÇÃO

Após ter o mesmo sonho terrível por várias noites seguidas, o faraó percebeu que aquilo era um presságio: ele seria o último grande faraó. Buscando perpetuar seu nome na história, ele contratou você e outros arquitetos renomados para projetar a **Pirâmide Perfeita**.

Durante três rodadas, os jogadores buscarão fazer os projetos que melhor atendam aos anseios do faraó, para ser o escolhido para projetar a maior maravilha arquitetônica de todos os tempos.

COMPONENTES

- 72 cartas numeradas:
 - 12 amarelas (1, 2 e 3);
 - 12 laranjas (2, 3 e 4);
 - 12 azuis (3, 4 e 5);
 - 12 roxas (4, 5 e 6);
 - 12 marrons (5, 6 e 7);
 - 12 verdes (6, 7 e 8).
- 10 cartas de ação especial (2 para cada jogador).
- 5 cartas de auxílio (1 para cada jogador).
- 1 carta de primeiro jogador.
- 1 bloco de pontuação.
- 1 manual de regras.

PREPARAÇÃO

- Embaralhe as cartas numeradas e forme um monte.
- Distribua 4 cartas numeradas para cada jogador.
- Coloque 4 cartas numeradas no centro da mesa, viradas para cima, formando a esteira de compra.
- Distribua 2 cartas de ação especial e 1 carta de auxílio para cada jogador, que devem ser colocadas à frente de cada jogador. As cartas excedentes voltam para a caixa do jogo.



OBJETIVO

Em **Pirâmide Perfeita**, o objetivo dos jogadores é fazer pontos de vitória durante 3 rodadas, projetando as melhores Pirâmides, de acordo com as expectativas do faraó. O vencedor da partida será o jogador que alcançar a maior soma de pontuação ao final das 3 rodadas.

COMO JOGAR

Uma partida de **Pirâmide Perfeita** dura 3 rodadas. O jogador inicial (que recebe a carta ) da primeira rodada é sorteado aleatoriamente, e, a partir dele, os demais fazem seus turnos em sentido horário.

Nas demais rodadas, o jogador inicial é aquele que começou a rodada com a menor pontuação acumulada. Em caso de empate, será sorteado entre os jogadores empatados.

Cada rodada é dividida em uma sequência de turnos dos jogadores, até que algum deles complete o projeto da sua Pirâmide, dando início ao final da rodada. Em seu turno, os jogadores devem escolher uma das seguintes opções:

(1) Capturar uma carta; (2) comprar três cartas; (3) construção aprimorada.

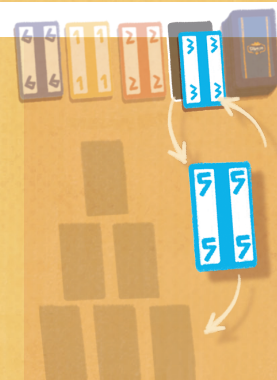
Além disso, os jogadores podem **realizar uma ação especial**.

1- CAPTURAR UMA CARTA

O jogador captura uma carta da esteira e a coloca em sua Pirâmide, trocando-a por uma carta de sua mão que possua a mesma cor ou mesmo número da carta capturada.

Ele posiciona a carta da sua mão na esteira, no lugar da carta que deseja capturar. Em seguida, pega a carta capturada e a coloca em sua Pirâmide.

EXEMPLO: Diego posiciona na esteira um 3 azul para pegar o 5 azul e colocar na base da sua Pirâmide.

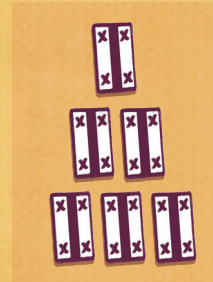


COLOCANDO CARTAS NA PIRÂMIDE

A Pirâmide de cada jogador comporta até seis cartas numeradas.

Sempre que uma carta é capturada por um jogador, ela deve ser colocada em um espaço disponível da sua Pirâmide de acordo com as seguintes restrições:

- No andar térreo só podem ser colocadas 3 cartas, no intermediário 2 e o topo apenas 1, dando o formato de Pirâmide às cartas posicionadas.
- Antes de colocar uma carta no andar intermediário ou do topo, é necessário que haja pelo menos uma carta diretamente abaixo dessa carta no andar diretamente abaixo.



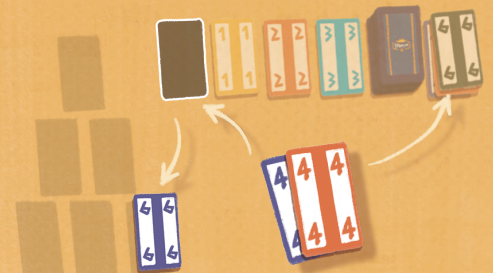
CAPTURE COM CORINGA

Ao capturar uma carta, o jogador pode utilizar duas cartas da mesma cor ou do mesmo número como um coringa. Se fizer isso, ele pode pegar qualquer carta da esteira, independentemente da sua cor ou número. A carta capturada é colocada normalmente na Pirâmide, seguindo as regras de colocação.

Neste tipo de captura, apenas uma das cartas da mão é colocada na esteira, a outra vai para o descarte. O jogador da vez escolhe qual carta irá para a esteira e qual será descartada, pois o máximo de cartas que podem ficar na esteira são 4.

EXEMPLO:

Mariana utiliza duas cartas número 4 (uma laranja e uma roxa) para pegar um 6 roxo e colocar na base da sua Pirâmide.



2- COMPRAR TRÊS CARTAS

O jogador compra três cartas numeradas do monte e as coloca em sua mão.

OBSERVAÇÃO: cada jogador pode ter, no máximo, 8 cartas em sua mão. Se, em algum momento ultrapassar esse limite, o jogador precisará descartar cartas até ficar com 8.

EXEMPLO: José não tem boas opções de cartas para jogar, então compra 3 cartas do monte.



3- CONSTRUÇÃO APRIMORADA

Vire uma carta de ação especial, reduzindo em uma suas chances de usar esse tipo de ação (você só tem duas por rodada). Depois, coloque uma carta da sua mão diretamente na Pirâmide. Para fazer isso, precisa haver na esteira uma carta com o mesmo número ou a mesma cor da carta que você quer colocar na Pirâmide. Em outras palavras, a carta colocada na Pirâmide “captura” uma carta da esteira.

EXEMPLO:

Diego possui uma carta 4 laranja na mão e quer colocá-la diretamente na Pirâmide. Como uma outra carta 4 está na esteira, ele pode gastar sua carta de ação especial e fazer isso. Também é possível fazer isso por ter uma carta laranja na esteira.



AÇÕES ESPECIAIS

A cada rodada, além da sua ação normal, o jogador também pode realizar uma ação especial. Para isso, ele gasta uma carta especial, que será virada e ficará indisponível até o início da próxima rodada. Uma ação especial pode ser realizada em qualquer momento do turno do jogador.

As ações especiais possíveis são as seguintes:

- ✱ **Renovar esteira:** descarte todas as cartas da esteira, abrindo quatro novas cartas numeradas em seu lugar.
- ✱ **Reorganizar Pirâmide:** troque de posição duas cartas da sua Pirâmide. As cartas podem ser trocadas livremente entre quaisquer andares.

RENOVANDO A ESTEIRA

Existem situações que fazem com que a esteira de compras seja renovada instantaneamente. Quando uma das situações abaixo ocorrer, todas as cartas da esteira são movidas para o descarte e são abertas quatro novas cartas, em seu lugar.

- ✱ Se todos os jogadores, em sequência, utilizarem a ação de comprar cartas;
- ✱ Se, a qualquer momento, todas as cartas da esteira tiverem o mesmo número ou a mesma cor;
- ✱ Se um jogador usar a ação especial de renovação.

OBSERVAÇÃO: se, em algum momento, o monte de cartas numeradas terminar, as cartas do descarte deverão ser embaralhadas e formar um novo monte.

FINAL DE UMA RODADA

Quando um dos jogadores coloca a sexta carta em sua Pirâmide, isso dispara o final da rodada atual. A rodada termina após o turno do jogador à direita do primeiro jogador, garantindo que todos os jogadores tenham jogado a mesma quantidade de turnos.

O que jogador finalizou a Pirâmide primeiro e disparou o final da rodada receberá 2 pontos de vitória.

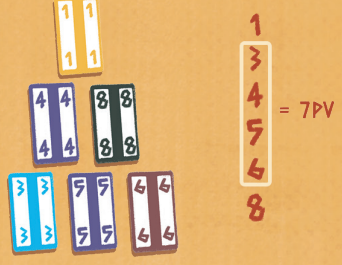
Após o final de cada rodada, é feita a contagem de pontuação (conforme explicado abaixo). Depois da pontuação, cartas de ação especial que foram utilizadas serão desviradas e a carta de jogador inicial será transferida para o jogador com a menor pontuação acumulada. Em caso de empate, a carta é sorteada entre os jogadores empatados.

PONTUAÇÃO DA RODADA

No final de cada rodada, são pontuados os projetos de Pirâmide de cada jogador, de acordo com os cinco critérios estabelecidos pelo Faraó: **altura, simetria, decoração, eficiência e rapidez**. Utilize o bloco de pontuação para marcar a pontuação a cada rodada. Ao final da pontuação da primeira e segunda rodadas, elas terminam e se inicia uma nova rodada. Ao final da terceira, o jogo termina.

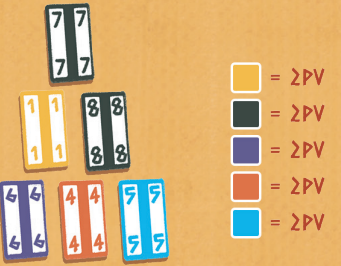
ALTURA: esse critério é representado pela maior sequência numérica de cartas que cada jogador conseguiu colocar em sua Pirâmide. Cada jogador pontuará **1/2/4/7/11/16** pontos de vitória para **1/2/3/4/5/6** cartas na sua maior sequência. Não importa o local das cartas, basta que aqueles números sequenciais estejam presentes na Pirâmide.

EXEMPLO: Ana termina a rodada com as cartas 1, 3, 4, 5, 6 e 8 na sua Pirâmide. Sua maior sequência possui quatro números (3,4,5,6), logo ela pontua 7 pontos de vitória.



DECORAÇÃO: esse critério é representado pelo número de cartas de cores diferentes utilizadas na Pirâmide. Cada carta de cor diferente concede 2 pontos de vitória aos jogadores.

EXEMPLO: Diego termina a rodada com cinco cartas de cores diferentes, logo faz 10 pontos de vitória (5x2=10).



EFICIÊNCIA: esse critério é representado pelo número de cartas de **ação especial** não utilizadas por cada jogador durante a temporada. Cada carta de **ação especial** não utilizada concede 2 pontos de vitória aos respectivos jogadores.

RAPIDEZ: esse critério é representado pelo jogador que conseguiu colocar primeiro a sexta carta na Pirâmide. Esse jogador recebe 2 pontos de vitória.

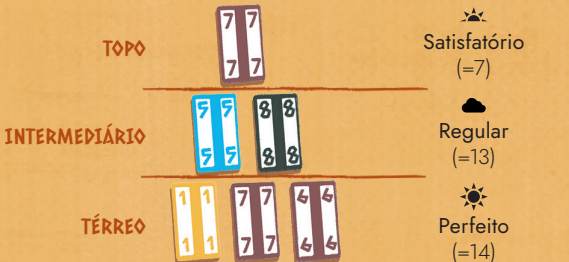
SIMETRIA: esse critério é representado pela soma dos números das cartas colocadas pelos jogadores em cada andar da Pirâmide. Cada andar possui escalas de valores ideais que devem ser buscados pelos jogadores através da soma das cartas, de forma a pontuar melhor nesse critério.

Se a **soma das cartas** alcançar a qualificação perfeita, o jogador recebe **5 pontos de vitória**. Se alcançar a qualificação satisfatória, ganha **3 pontos de vitória**. Se o andar estiver completo, mas a soma estiver fora dos intervalos de perfeito ou satisfatório, o projeto é considerado regular e recebe apenas **1 ponto de vitória**. Andares incompletos, ou seja, com algum espaço não preenchido, não pontuam por simetria.

ESCALA DE SIMETRIA DOS ANDARES:

	Perfeito ☀ 5 PV	Satisfatório ☁ 3 PV	Regular ☁ 1 PV	Incompleto
TOPO 	1 ou 8	2 ou 7	3 a 6	0
INTERMEDIÁRIO 	9	6 a 8, 10 a 12	2 a 5, 13 a 16	0
TÉRREO 	14	11 a 13, 15 a 17	3 a 10, 18 a 24	0

EXEMPLO: José termina a rodada com as cartas 1,7 e 6 (14 no total) no térreo, 5 e 8 (13 no total) no meio e 7 no topo. Sua pontuação de simetria será 9 pontos de vitória. 5 PV pelo térreo perfeito, 1 PV no andar intermediário por ser regular e 3 PV no topo, pois foi satisfatório.



FIM DO JOGO

Após a pontuação da terceira rodada, os jogadores somam os pontos de vitória adquiridos em todas as rodadas e aquele que obtiver a maior soma é o vencedor da partida.

Em caso de empate, o jogador, dentre os empatados que obteve a maior pontuação na terceira rodada é o vencedor. Caso persista o empate, os jogadores empatados dividem a vitória.



Autor: Leandro Pires
Ilustração da capa: Harpy Studio
Artes: Andreza Farias
Design gráfico e diagramação: Andreza Farias, Gerson Lopes e Rodrigo Suemitsu
Edição e Desenvolvimento: Diego Bianchini
Revisão: Renato J. Lopes e Dayana Moreira

Glyp Games LTDA.
CNPJ: 53.273.552/0001-30
Rua Manoel Pires de Moraes, 18.
Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.
SAC: atendimento@meeplebr.com
Site: meeplebr.com

