



Un juego de estrategia para dos jugadores
de Serge Laget y Bruno Faidutti

Traducido por Fran F G (<http://tetocajugar.blogspot.com>)
a partir de las reglas en inglés y francés de la web de [Bruno Faidutti](#)
Versión 1.0 – Febrero de 2008

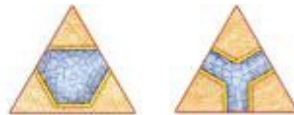
Egipto, en la época de la cuarta dinastía (hacia el 2600 antes de Cristo). El Faraón hace llamar a sus dos mejores arquitectos y les encarga construir la más suntuosa de las tumbas: una pirámide gigantesca cuya cima recubierta de oro blanco se verá desde varios kilómetros a la redonda. Nada será rival para su esencia divina y todos recordarán su reinado. Los jugadores toman el papel de arquitectos que deben hacer uso de su ingenio para impresionar al Faraón con su talento como constructores. En cuanto al perdedor, los cocodrilos del Nilo son conocidos por su gran apetito...

OBJETIVO DEL JUEGO

El jugador que tenga más puntos cuando se haya construido por completo la pirámide será el ganador.

COMPONENTES

- 50 fichas triangulares que representan salas y pasadizos



Sala

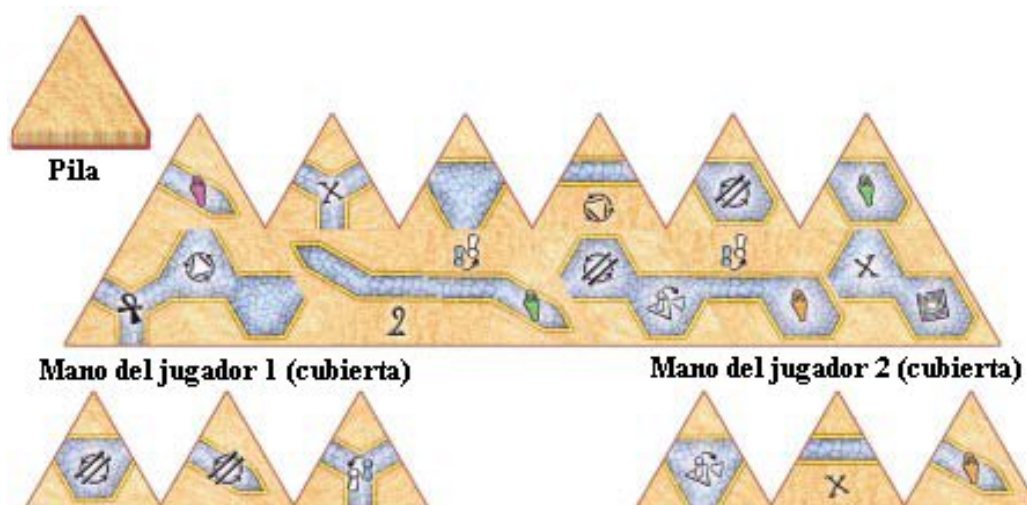
Pasadizo

- 18 peones blancos: 15 trabajadores, 1 sacerdote, 1 momia y 1 faraón
- 16 peones azules: 16 trabajadores, 1 sacerdote y 1 momia
- Una ventosa para manipular las fichas
- Este reglamento

PREPARATIVOS

Los jugadores han de decidir quién jugará con el color blanco y quién con el azul. El jugador azul tiene la ventaja de hacer el último movimiento, que a menudo es decisivo, mientras que el jugador blanco tiene el faraón (ver los peones especiales, más adelante). El jugador blanco toma 14 trabajadores y el resto de peones de su color. El jugador azul toma 15 trabajadores y el resto de peones de su color. En el juego se incluye un peón adicional de cada color en caso de pérdida.

Todas las fichas se mezclan y se ponen boca abajo en una pila. Se roban las 19 primeras fichas y se ponen boca arriba sobre la mesa formando la base de la pirámide tal y como se muestra en la figura a continuación:



Cada jugador roba tres fichas de la pila para formar su mano inicial, que mantiene oculta a su oponente. El resto de fichas forman la pila de la que robarán los jugadores durante la partida.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Los jugadores juegan por turnos. El jugador blanco empieza a jugar.

El turno de un jugador se compone de tres fases:

- 1) Jugar uno de los peones que aún le quedan en una de las fichas vacías de la pirámide. Una ficha vacía es una que no tenga un peón. Si la ficha sobre la que juega el peón tiene un símbolo de poder, el jugador debe, si es posible, llevar a cabo la acción correspondiente al símbolo. La acción se debe hacer en el momento de jugar el peón, y no después. Un jugador no puede deshacer su acción.
- 2) Jugar una ficha de las tres de su mano para construir la pirámide. La ficha se debe jugar de manera que tenga al menos un lado adyacente a una ficha ya que esté en juego, y debe encajar dentro de la forma triangular de la pirámide marcada por las 19 fichas iniciales.
- 3) Robar una ficha de la pila.

SÍMBOLOS DE PODER

Hay dos tipos de símbolos: los que tienen efecto inmediatamente cuando se pone un peón en una ficha y los que se tienen en cuenta al final de la partida durante el recuento de puntos.

Símbolos de efecto inmediato



Gira una ficha de pasadizo



Gira una ficha de sala



Intercambia uno cualquiera de tus peones por uno cualquiera de los peones de tu oponente. Esto no hace que se active el poder de las fichas.



Mueve uno de tus peones de una ficha a otra ficha que no esté ocupada. Esto no hace que se active el poder de la ficha de destino. No puedes mover el peón que acabas de jugar.



Esta ficha debe permanecer vacía. No se puede jugar ningún peón en ella.

Símbolos de efecto al final de la partida



Un peón en esta ficha cuenta como dos peones al final de la partida en el momento de determinar las mayorías en las redes de pasadizos.



Ankh: Al final de la partida cada jugador conseguirá tantos puntos como el cuadrado de la cantidad de ankhs sobre los cuales tenga peones propios. Los ankhs que estén en una red maldita no se tienen en cuenta.



Sarcófagos: Hay tres parejas de sarcófagos de color diferente (el faraón y su reina). Las redes que tengan uno o más sarcófagos conseguirán estas bonificaciones al final de la partida:

- 1 sarcófago: +5 puntos
- 2 sarcófagos del mismo color (una pareja): +15 puntos.
- 2 ó más sarcófagos de colores diferentes: ningún punto.



Maldición: La red conectada a la ficha de maldición no da ningún punto.

PEONES ESPECIALES

Hay tres peones especiales: momia, sacerdote y faraón. Se juegan como los trabajadores, pero tienen efectos especiales en la partida.

La momia

La momia sólo se puede jugar en una ficha en la que ya esté el peón de un oponente. El peón del oponente se retira y se devuelve a su propietario. El jugador que ha jugado la momia lleva a cabo normalmente el efecto de la ficha sobre la que ha puesto la momia. La momia no puede sustituir al sacerdote, faraón y momia del oponente. Una momia también se puede jugar como un trabajador en una ficha vacía.

Sacerdote

Este peón no puede ser movido o retirado por el oponente, ni con la momia ni por efecto de una ficha. Su propietario puede, sin embargo, moverlo con una ficha de “mueve uno de tus peones”. Una ficha que tenga un sacerdote no puede ser girada por el oponente, pero puede serlo por el propietario del sacerdote. Un jugador sólo puede jugar su sacerdote si ya ha jugado su momia.

Faraón



El jugador blanco es el único que tiene al faraón. El faraón tiene todas las características de la momia, más una adicional: al final de la partida cuenta como dos peones para determinar la mayoría en las redes de pasadizos.

FIN DE JUEGO Y RECUENTO DE PUNTOS

Cuando la pila de fichas se agota, los jugadores continúan jugando con las fichas que tienen en la mano.

La partida se acaba cuando la pirámide se completa en el momento en que el jugador azul juega su última ficha, incluso aunque al jugador blanco aún le quede una ficha sin usar en su mano. En este momento se hace el recuento de puntos.

Los puntos se consiguen por las redes. Una red está formada por una o más fichas conectadas. Una sala aislada, que no esté conectada con al menos otra ficha de sala o de pasadizo, no es una red y no tiene ningún valor.

Cada red no interrumpida da puntos al jugador que tenga la mayoría de peones en ella (trabajadores, sacerdotes, momias y faraones). El faraón, así como los peones jugados en las fichas con el símbolo , cuentan como dos peones. Un faraón que esté en una ficha con el símbolo  cuenta aún así sólo por dos peones.

Valor de una red

El valor base de una red depende de la cantidad de salas que haya en ella. La red vale 1 punto por cada sala que la componga (los pasadizos no tienen ningún valor). Al valor de la red se le añaden las bonificaciones siguientes:

- +5 puntos por tener un, y sólo un, sarcófago
- +15 puntos por tener dos sarcófagos del mismo color y ninguno de otro color
- +5 puntos a la red que tenga la ficha de la cumbre de la pirámide
- +5 puntos por la red más larga, esto es, la red formada por más fichas, no por más salas. En caso de empate, todas las redes más largas empatadas consiguen la bonificación.
- Redes secretas: las redes que no tengan una salida abierta al exterior de la pirámide doblan su valor una vez calculadas todas las bonificaciones
- Ankhs: Cada jugador consigue tanto puntos como el cuadrado de la cantidad de fichas de ankhs ocupadas por sus peones. Por ejemplo, un jugador presente en tres fichas de ankh consigue $3 \times 3 = 9$ puntos.
- Redes malditas: la red conectada a una ficha de maldición no da ningún punto. Las fichas de ankh que estén en la red maldita no se tienen en cuenta para puntuar.

El jugador con la puntuación más alta gana y se convierte en el gran arquitecto del Faraón.