

# PYRAMIX

THE THREE-SIDED STRATEGY GAME

## RULES OF PLAY

AGES 8+ | 2-4 PLAYERS





**CONTENTS**  
56 cubes  
1 base tray

**OBJECT**

Remove one cube per turn, attempting to secure the most points in each of the four colors. If you have the most ankhs in a color at the end of the game, you collect any remaining matching color points left in the base tray. The player with the most points wins.

**SET UP**

Randomly stack all the cubes into the base tray to form a pyramid shape. Note that the cubes are divided evenly into four main colors and that within each color are three icons, as follows:

-  **ANKH (8)**  
1 pt
-  **CRANE (4)**  
2 pts
-  **EYE (1)**  
3 pts
-  **COBRA (4)**  
0 pts

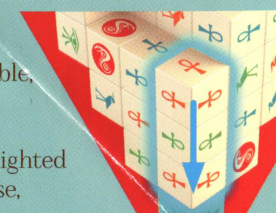
Also note that there are four cobra cubes, which are not worth any points but affect both the movement of adjacent cubes, as well as the scoring potential for adjacent cubes at the end of the game.

**HOW TO PLAY**

Whoever has most recently seen a pyramid goes first and play continues to the left. Each turn you must remove a single cube from the pyramid and add it to your collection.



You may remove a cube if it either has **two or three faces visible**. For example, the top highlighted cube has three faces visible, so it could be removed as your turn.



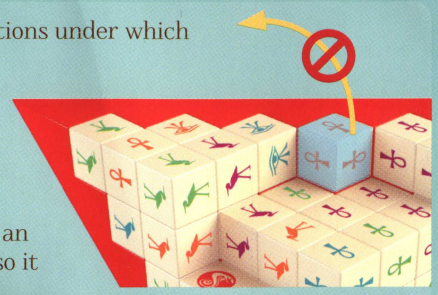
Alternately, you may remove the bottom highlighted cube, since it has two faces visible. In this case, the cubes above will cascade down into its place.

**Note:** Once you remove a cube, you may not put it back. Plan your moves wisely!

However, there are two conditions under which you may NOT remove a cube:

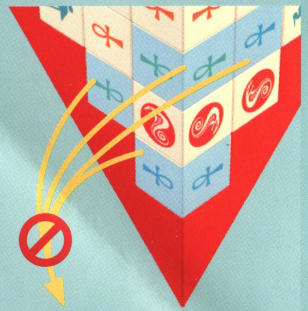
**1. If it permanently exposes the base tray.**

For example, removing the highlighted cube would leave an unfilled gap in the base tray, so it is not allowed on your turn.



**2. If it touches a visible cobra cube on any flat side.**

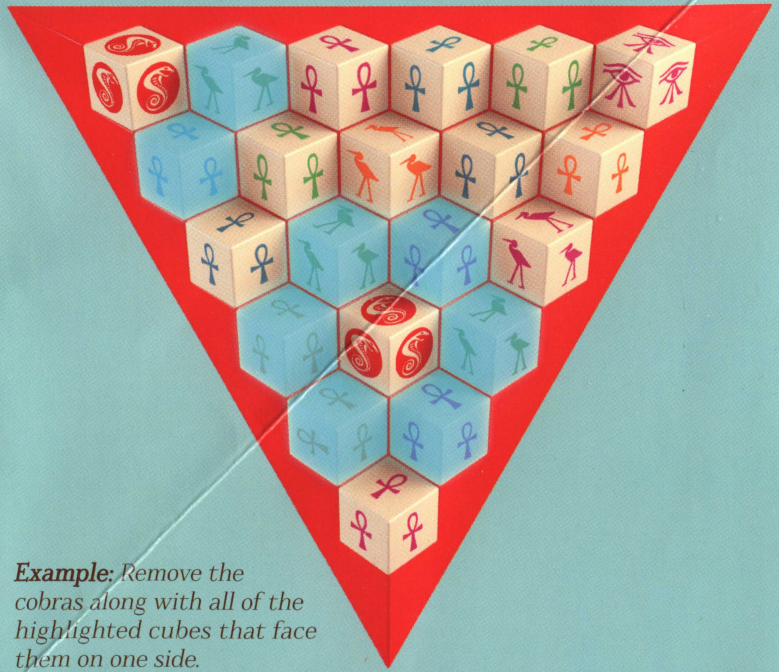
**Note:** You may always (and sometimes may be forced to) remove a cobra (even if it's adjacent to another cobra), but it is worth 0 points.




**GAME END AND SCORING**


Continue removing one cube per turn until all that remains of the pyramid is a single layer of cubes on the base tray. This ends the game.


To figure out scoring, first remove any cobras left in the base tray along with any adjacent cubes and put them out of play.





**Example:** Remove the cobras along with all of the highlighted cubes that face them on one side.


 Next, sort your cubes by color and compare with the other players the number of ankh cubes you collected in each color. (Compare one color at a time.)


 After comparing numbers, whoever has the most ankhs of a single color collects all of the remaining cubes of the same color left in the base. Repeat the process for the remaining colors.

 **Important:** If there is a tie for most ankhs in a color, no player receives the corresponding cubes.

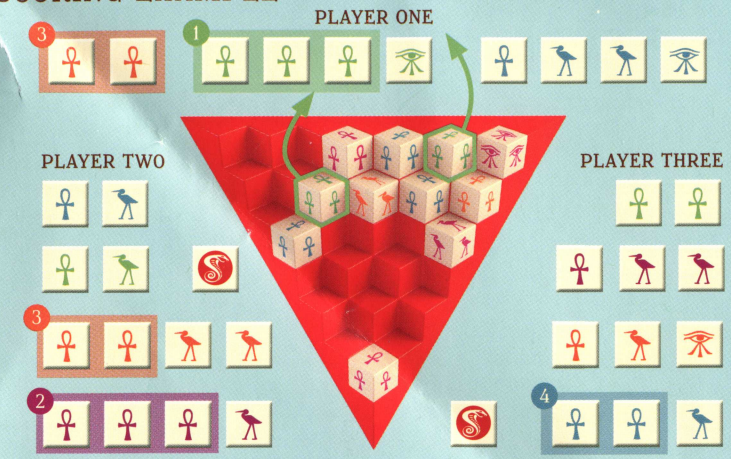
 Then, add up the values of all your cubes, scoring 1 point for each ankh, 2 points for cranes and 3 points for eyes. The player with the highest total is the winner.

 = 1 POINT

 = 2 POINTS

 = 3 POINTS

**SCORING EXAMPLE**



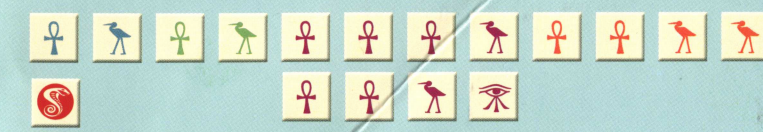
At the end of this three-player game:

- 1 Player one has the most green ankhs and so gets the rest of the green cubes in the base.
- 2 Player two has the most purple ankhs and gets the purple cubes in the base.
- 3 Players one and two are tied for most orange ankhs, so neither gets the remaining orange cubes.
- 4 Player three has the most blue ankhs and gets the remaining blue cubes.

**PLAYER ONE: 18 POINTS**



**PLAYER TWO: 24 POINTS**



**PLAYER THREE: 20 POINTS**



After tallying up all of the cubes, player one has 18 points, player two has 24 points and player three has 20 points. Player two wins!

**A WORD FROM GAMEWRIGHT**

There are many things we love about Pyramix but the one we find most surprising is that it was created by Tim Roediger, who also created our popular (and highly whimsical) card game, Dweebies. It's great to see his range of game design talent! This game presents an interesting strategic tension between present and future actions. Do you pull out a high-scoring cube early or go for ankhs with the hopes that it will yield big rewards at the end of the game? Try different strategies and see if you can triangulate your way to a win!

Game by Tim Roediger  
Design by Lisa Goldstein

**FRIEND AND FOLLOW!**



Games for the Infinitely Imaginative  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
tel: 617-924-6006  
e-mail: jester@gameright.com  
www.gameright.com  
©2014 Gameright, a division of Ceaco, Inc.  
All worldwide rights reserved.



# PYRAMIX

8+ AÑOS | 2-4 JUGADORES





## REGLAS DE JUEGO

EL JUEGO DE ESTRATEGIA DE TRES LADOS

**CONTENIDO**  
56 cubos  
1 base

**OBJETIVO**  
Remueve un cubo por turno, intentando asegurar la mayor cantidad de puntos en cada uno de los cuatro colores. Si tienes la mayoría de ankhs de un color al final del juego, recibirás cualquier punto coincidente que aún esté en la base. El jugador con más puntos ganará.

**PREPARACION**  
Apila todos los cubos al azar sobre la base formando una pirámide. Notar que los cubos están divididos equitativamente en cuatro colores principales y en cada color hay tres íconos:

-  ANKH (8) 1 pto
-  GRULLA (4) 2 ptos
-  OJO (1) 3 ptos
-  COBRA (4) 0 ptos

Notar también que hay cuatro cubos con cobras, que no valen puntos pero afectan tanto el movimiento de los cubos adyacentes como el potencial de puntuación de los cubos adyacentes al final del juego.

**COMO JUGAR**  
Quien ha visto más recientemente una pirámide va primero y la partida continúa hacia la izquierda. Cada turno debes remover un cubo de la pirámide y añadirlo a tu colección.

Puedes remover un cubo si tiene **dos o tres caras visibles**. Por ejemplo, el cubo destacado superior tiene tres caras visibles, así es que puedes removerlo en tu turno.

Alternativamente, puedes remover el cubo destacado inferior, ya que tiene dos caras visibles. En este caso, los cubos superiores caerán en cascada a su nueva posición.

**Nota:** Una vez que remuevas un cubo, no puedes colocarlo de vuelta. ¡Planifica tus movimientos sabiamente!



Sin embargo, hay dos condiciones bajo las cuales NO puedes remover un cubo:

**1. Si expone permanentemente la base.**  
Por ejemplo, remover el cubo destacado dejaría una brecha desocupada en la base, por lo que no estará permitido hacerlo.

**2. Si toca un cubo visible con cobra por uno de los lados.**

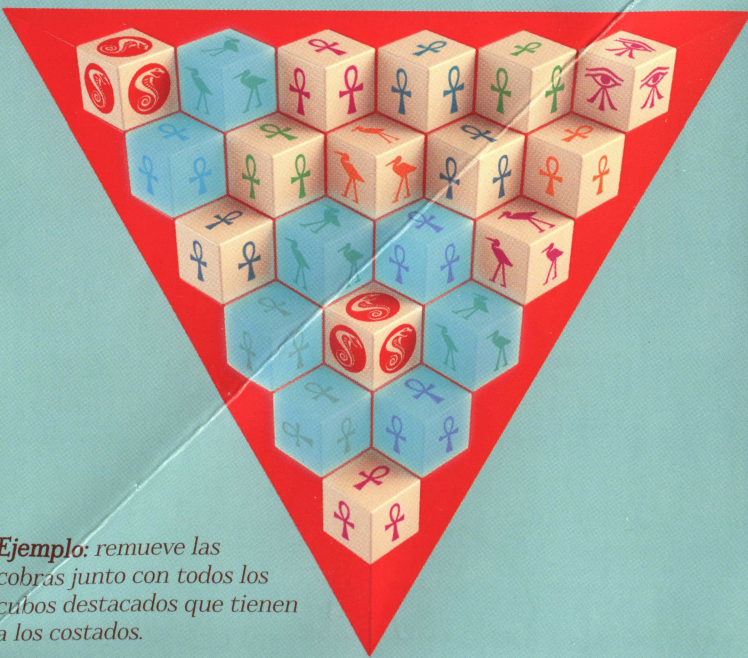
**Nota:** Siempre podrás (y a veces te verás forzado a) remover una cobra (incluso si está adyacente a otra cobra), pero valdrá 0 puntos.




### FIN DEL JUEGO


Continuar removiendo un cubo por turno hasta que todo lo que quede de la pirámide sea una sola capa de cubos sobre la base. Esto finaliza el juego.


Para realizar la puntuación, primero remueve cualquier cobra restante en la base junto con cualquier cubo adyacente a ella y retíralos del juego.





**Ejemplo:** remueve las cobras junto con todos los cubos destacados que tienen a los costados.


 Luego, ordena los cubos por color y compara con los otros jugadores la cantidad de ankhs que has recolectado en cada color. (Compara un color a la vez).


 Luego de comparar números, quien tenga más ankhs de un color recibe todos los cubos del mismo color que estén en la base. Repite el proceso para los demás colores.

 **Importante:** Si hay un empate por la mayoría de ankhs de un color, ningún jugador recibirá los cubos que correspondan.

 Luego, suma el valor de todos tus cubos, recibiendo 1 punto por cada ankh, 2 puntos por cada grulla y 3 puntos por los ojos. El jugador con el total más alto será el ganador.

 = 1 PUNTO

 = 2 PUNTOS

 = 3 PUNTOS

### UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Hay muchas cosas que amamos de Pyramix pero la que encontramos más sorprendente es que fue creado por Tim Roediger, quien también creó nuestro popular (y altamente caprichoso) juego de cartas, Dweebies. ¡Es grandioso ver su rango de talento diseñador de juegos! Este juego presenta una interesante tensión estratégica entre las acciones presentes y futuras. ¿Sacas un cubo de alta puntuación o vas por los ankhs con la esperanza de que producirá una gran recompensa al final del juego? ¡Intenta diferentes estrategias y ve si puedes triangular tu camino hacia el triunfo!

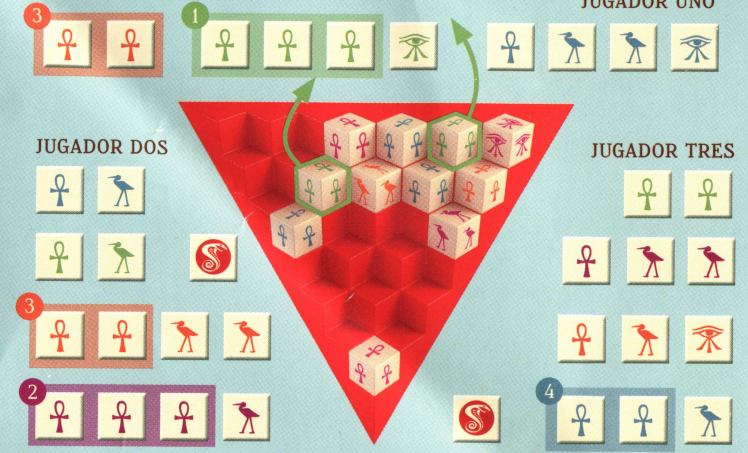
Juego de Tim Roediger  
Diseño de Lisa Goldstein

¡AMIGO SIGUENOS!



Juegos para el Innitamente Imaginativo  
70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
tel: 617-924-6006  
e-mail: jester@gameright.com  
www.gameright.com  
©2014 Gameright, es una division de Ceaco, Inc.  
Todos los derechos mundiales reservados.

### EJEMPLO DE PUNTUACION

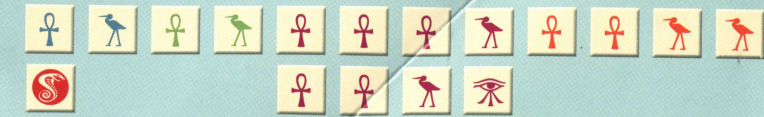


- Al final de una partida de 3 jugadores:
- El jugador uno tiene la mayoría de ankhs verdes y por lo tanto recibe el resto de los cubos verdes en la base.
  - El jugador dos tiene la mayoría de ankhs púrpura y recibe los cubos púrpura en la base.
  - Los jugadores uno y dos están empatados por la mayoría de ankhs naranjos, por lo que ninguno recibe los cubos naranjos restantes.
  - El jugador tres tiene la mayoría de ankhs azules y recibe el resto de los cubos azules.

JUGADOR UNO: 18 PUNTOS



JUGADOR DOS: 24 PUNTOS



JUGADOR TRES: 20 PUNTOS



Luego de contar todos los cubos, el jugador uno tiene 18 puntos, el jugador dos tiene 24 puntos y el jugador tres tiene 20 puntos. ¡El jugador dos gana!