



Agradecemos a Luis Olcese por la revisión del reglamento, a Martin y Fish por el acompañamiento y a todas las personas que colaboraron probando el juego y dando sus aportes.



1era Edición Septiembre 2022.





Fase de puntuación


Para los criterios de puntuación se tendrá en cuenta la posición y símbolos de facción de las cartas de la pirámide así como el orden, símbolos y valores del frente de las cartas presentadas. Para las cartas con dos símbolos, se podrán usar ambos en el orden que se prefiera o ignorar uno de ellos.

Los 📌 (puntos) a obtener son:

- 1 📌 a quien haya ganado el Desafío Final.
- 1 📌 a quienes tengan tres o más cartas seguidas con valores consecutivos (Ignorando las de valor repetido), y 1 📌 más a quien tenga la serie más larga.
- 1 📌 a quienes tengan una serie de al menos tres cartas adyacentes con un mismo símbolo en común y 1 📌 más a quien tenga la serie más larga.

2 📌 a quienes tengan adyacentes y en el orden correcto los tres símbolos mostrados en las cartas de la , y 1 📌 más quien los tenga más veces que el oponente.

2 📌 a quien tenga en sus cartas la mayor cantidad de parejas de los símbolos mostrados en el  (no necesitan estar adyacentes), y 1 📌 más si la cantidad supera en al menos dos a la del oponente.

2 📌 a quien tenga la mayoría del símbolo mostrado en la , y 1 📌 extra si se tiene 2 o más que el oponente.

Ganará quien haya obtenido más 📌.

En caso de empate ganará el jugador que haya ganado el desafío final, si el empate sigue, gana quien tenga la carta del "Ojo que todo lo ve". Si el empate aún persiste, se comparte la victoria.



Nos ven, nos escuchan, nos vigilan! Desde las sombras, toman el poder. Es hora de poner en evidencia a las figuras malvadas que dominan todo... Un momento ¿Eso es un gnomo de jardín?

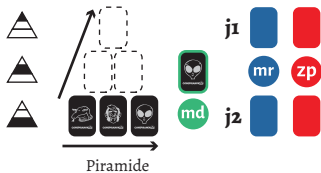


El reverso indica la facción más probable de encontrar en su frente y es parte de la puntuación de Pirámide. Siempre se podrá ver el reverso de una carta en la mano o en juego.

Preparación de la partida

Se mezclará el mazo y se dividirán las cartas en tres pilas de seis. Dos de ellas serán los **mazos de robo** **mr** de cada jugador, del cual tomarán dos cartas. La restante será el **mazo de desafíos** **md** que quedará boca abajo en el centro del área de juego. De este se separará una carta a un costado boca abajo para ser usada en el Desafío Final.

Zonas del juego



Zona de Puntuación **zp**

Cada jugador (j1 y j2) formará una con las cartas que obtenga en los desafíos, podrá revisarla en cualquier momento.

Desarrollo del juego

La partida consta de tres fases: **Recolectar Evidencia**, **Ordenar Evidencia** y **Puntuación**. Ganará el juego quien obtenga más al final de ellas.

Fase de Recolectar Evidencia

Se jugarán seis rondas en total. Cinco usando el **md** y por último la carta del Desafío Final. En cada ronda se revelará la primera carta del **md** y ambos jugadores pondrán en juego una de las cartas de su mano, que luego revelarán al mismo tiempo. Quien gane la condición propuesta por la carta del desafío podrá tomar la primera elección entre las tres cartas, enviando una de ellas a la pirámide boca abajo o a su **zp**. Quien haya perdido luego tomará las cartas restantes y llevará una a su propia **zp**, dejando la restante a donde su oponente no haya elegido. En caso de empate en el desafío, ganará quien logre

igualar o acercarse más al valor de la carta. Si continuara el empate, las tres cartas se colocarán al azar entre la pirámide y las **zp**. Finalmente, ambos jugadores tomarán una carta de su **mr**.

El desafío final

Cuando las 5 cartas del **md** se hayan utilizado, se jugará con la carta del Desafío final. El objetivo es igualar o acercarse al valor de esta ignorando su desafío. Las tres cartas se revelarán al mismo tiempo y la ronda se resolverá normalmente.

Fase de Ordenar Evidencia

Al finalizar la fase anterior, los jugadores llevarán las cartas de su **zp** a su mano. Quien posea la carta especial Abducción podrá resolver su efecto, luego quien posea Revelación gnomo. Los jugadores ordenarán las cartas en su mano libremente y las presentarán en simultáneo.

Cartas especiales

En el juego hay tres cartas especiales. Estas no tienen ningún símbolo de facción en su frente pero tienen habilidades únicas que alteran el juego.



Abducción: Puedes revelar las tres cartas de la para intercambiar esta carta por cualquiera de ellas. Al terminar, devuelve las tres cartas boca abajo.

Revelación gnomo:

Puedes intercambiar esta carta con una a tu elección de la pirámide boca arriba para que al puntuar esta carta cuente como un símbolo de Gnomos.



El ojo que todo lo ve: Cuenta como el símbolo de la facción presente en la al momento de puntuar.



No se podrá usar el efecto de una carta especial que se obtenga por el intercambio de Abducción y/o Revelación Gnomo.