



LA  
GRAN  
PIRAMIDE

# LA GRAN PIRAMIDE

“El *Ahau* (Rey) mandó llamar a las personas más fuertes, para juntar los materiales, y más talentosas, para fabricar y tallar los hermosos bloques de la Gran Pirámide. Cada *ajawlel* (ciudad) mandó a sus mejores *ixiko'ob* (mujeres) y *winiko'ob* (hombres), ya que el *Ahau* daría muchos granos de cacao y cuentas de jade por cada bloque colocado.

Los *ah chembal vinic'ob* (trabajadores) buscan los materiales más hermosos para decorar los bloques de la Gran Pirámide, pues mientras más bello el bloque y más alto se coloque, mayor la paga que reciben.”

... del gran libro...

## Objetivo.

En este juego cada jugador toma el papel de un grupo de trabajadores perteneciente a una ciudad-estado maya: Tikal, Uxmal, Cobá y Tulum. Cada jugador buscará colocar bloques en la Gran Pirámide y recibirán un pago de acuerdo con el material con que se decore el bloque y la ubicación del bloque.

El tamaño de pirámide recomendado es de 5x5 y también se puede jugar en 4x4 para un juego rápido de 2 jugadores. Los jugadores comprarán materiales y colocarán bloques. El jugador que haya recibido la mayor recompensa ganará el juego, en caso de empate se contará la cantidad de bloques en mano.

Los bloques se decorarán con los siguientes materiales:

1. Piedra caliza (*P'u'ul*) valor 1
2. Conchas y caracoles (*Baak*) valor 3.
3. Jade (*Yaxtun*) valor 5.
4. Plumas de quetzal (*K'uk'ul*) valor 7.
5. Oro (*K'an*) valor 10.



# LA GRAN PIRAMIDE

## Preparación.

1. Coloca los bloques en una bolsa o ponlos boca abajo en la mesa.
2. Cada jugador toma 1 bloque de Oro (valor 10), 1 bloque de Plumas de Quetzal (valor 7) y 3 al azar.
3. Remueve el resto de los bloques de cristal.
4. Saca 5 bloques de la bolsa y colócalos a un lado, ese será el mercado de bloques. Si los 5 bloques son de material Piedra caliza (valor 1), entonces mételos a la bolsa y saca otros 5 hasta que al menos un bloque no sea de Piedra caliza (valor 1).



Mano inicial 1



Mercado 1

El juego trata de que cada jugador en su turno podrá hacer 2 acciones, al menos 1 debe ser de colocación. Las acciones son comprar bloques y colocar bloques, así que puedes hacer 1 compra de bloques y luego 1 colocación o podrías hacer 2 colocaciones.



# LA GRAN PIRAMIDE

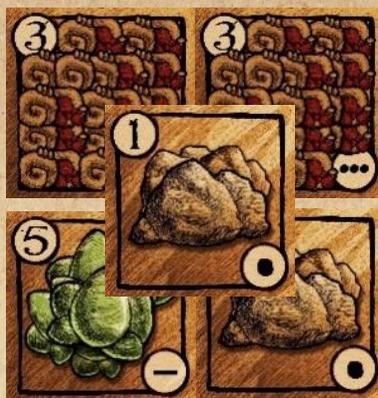
## Acciones.

1. **Comprar bloques.** El jugador en turno paga 3 monedas por cada bloque que quiera comprar.
  - a. Se puede comprar cualquier cantidad de bloques en una sola acción, aunque el límite máximo de bloques que puede tener un jugador es de 10.
  - b. Al realizar esta acción se puede comprar un bloque del mercado, solo uno, y los demás de la bolsa.
  - c. Si se compra un bloque del mercado hay que reponerlo al final de la compra, para que siempre haya 5, y en caso de que todos sean de madera se devuelven a la bolsa y se sacan otros 5 hasta que al menos uno no sea de madera.
  - d. Excepción. En el caso de que el jugador no tenga monedas ni bloques en mano puede tomar 2 bloques como una acción.
  
2. **Colocar bloques.** El jugador en turno colocará un bloque que debe estar adyacente a otro bloque, excepto en el primer turno que no hay ningún bloque, en cuyo caso se coloca en el centro del tablero.
  - a. Hay que cuidar que al colocar el bloque no se exceda el tamaño de base de pirámide que se acordó al inicio del juego, usualmente 5x5. Al colocar el bloque te llevas tantas monedas como indique el valor del bloque, para mayor facilidad el valor viene indicado en cada bloque.
  
  - b. Acción extra. Al colocar 4 bloques continuos del mismo material ganas una acción extra. Los 4 bloques deben estar en el mismo nivel. Solo se puede ganar una acción extra de esta forma por turno. Para ganar esta acción extra en una siguiente ocasión el material debe ser distinto.

# LA GRAN PIRAMIDE

- c. Se pueden colocar un bloque encima de 4 bloques más, en su intersección (donde se unen los 4 bloques), al hacerlo puntúas el valor del bloque que colocaste más la mitad del valor de uno de los bloques de abajo redondeando hacia abajo.

Ejemplo: Si colocas un bloque de piedra caliza de valor 1, sobre 4 bloques, donde uno es de Jade (valor 5), puedes elegir ese para llevarte 1 moneda por el bloque de Piedra, más 2 por el de Jade. Ejemplo de colocación:



# LA GRAN PIRAMIDE

## Fin del juego.

El juego terminará cuando la gran pirámide esté construida completamente, esto se logra cuando en el piso superior solo se puede colocar un bloque, la punta de la pirámide, de acuerdo con las reglas de colocación.

El jugador que haya recibido la mayor recompensa ganará el juego, en caso de empate se contará la cantidad de bloques en mano y ganará el jugador con más bloques.

## Resumen.

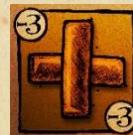
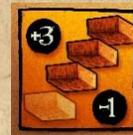
1. Todos toman 5 bloques.
2. Cada jugador toma 2 acciones en su turno, pudiendo comprar y colocar bloques.
3. El juego termina al colocar la punta de la pirámide.
4. Gana el jugador con más monedas.



# LA GRAN PIRAMIDE

## Bloques especiales.

- **+1 Construcción.** Da al jugador que lo coloca una acción de construcción adicional que debe usar en ese turno.
- **+1 Compra.** Da al jugador que lo coloca una acción de compra adicional que debe usar en ese turno.
- **+3 -1.** El jugador que lo coloca puede tomar 3 bloques y regresar uno de los que tomó o de su mano a la bolsa.
- **→ Reemplazar.** El jugador que lo coloca puede tomar el bloque a donde apunta la flecha, reemplazándolo por otro que tenga en su mano. El bloque al que apunta debe ser visible.
- **X Reservar.** Cuesta 3 monedas y evita que los demás jugadores puedan construir encima de él hasta que el jugador que lo colocó ponga el primer bloque sobre este.



# LA GRAN PIRAMIDE

## Otros modos de juego.

### Juego en parejas.

Las reglas de juego se mantienen. Las parejas se tienen que sentar de modo alternado, de manera que en el turno juegue un jugador de la pareja 1, luego el siguiente jugador será de la pareja 2, después el segundo jugador de la pareja 1 y de último turno el segundo jugador de la pareja 2. De manera similar a como se juega el dominó. La pareja ganadora será la que haya juntado más beneficios en conjunto.

### Juego sin bloques especiales.

Las reglas del juego se mantienen, pero en la preparación se eliminan todos los bloques especiales. Este modo es especial para gente muy competitiva o que no quiere nada de azar o quiere un juego muy estratégico.

## Créditos

**Creador:** Edgar A. Cruz  
Email: edcruz80@outlook.com

**Ilustrador:** Tonatiuh Morales  
Instagram: @el\_lugubre\_pez