

LA PIRÁMIDE DE LA VERDAD

EL JUEGO DE LOS SACRIFICIOS Y LOS ENGRANAJES DEL SOL

Desbloquea rituales antiguos y enfréntate al Juicio Final de los dioses.

Autor
Jesús Sancho

Tipo
Roll & Write · Puzzle competitivo
Colocación de dados · Optimización

Jugadores
2–5

Duración
30 minutos

Edad recomendada
10+ (con modo fácil para 8+)

UNA PROPUESTA DE JUEGO DIFERENTE

En **La Pirámide de la Verdad**, los jugadores compiten para completar su pirámide de 30 espacios, activando condiciones, obteniendo bonos de pisos y utilizando rituales para optimizar sus dados. Cada decisión cuenta y cada ritual puede cambiar el rumbo de la partida.

MECÁNICAS PRINCIPALES

- **Roll & Write:** escribe tus dados en la pirámide.
- **Colocación de dados:** combina y optimiza tus valores.
- **Condiciones:** activa los engranajes para sumar puntos.
- **Rituales:** desbloquea y usa el poder del Altar.
- **Eclipse:** arriesga y gana, pero con coste.

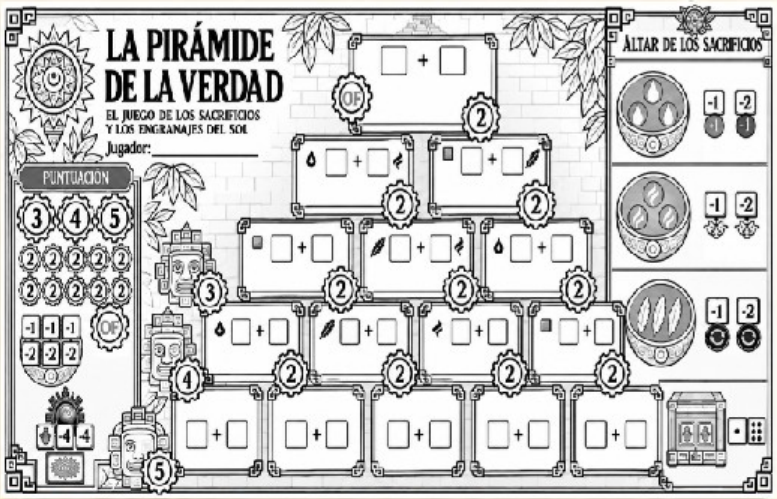
LO QUE HACE ÚNICO A ESTE JUEGO

- Rituales con efectos tácticos y diferentes usos.
- Un sistema de condiciones que exige planificación y adaptabilidad.
- Dos modos de dificultad (Fácil y Normal).
- Una experiencia rápida, profunda y rejugable.

COMPONENTES

- 1 bloc de 50 hojas de Juego.
- 26 cartas de condición.
- 4 dados.
- 1 reglamento.

¡Serás capaz de descubrir la verdad?



LA PIRÁMIDE DE LA VERDAD

TURNO

1. **Suma Sacerdote:** tira 4 dados y escribe 2.
2. **Subordinados:** elige 1 de los otros 2.
3. **Comprueba condiciones** cuando los 2 bloques inferiores estén completos.

CONDICIONES

- **Activa:** +2 puntos.
- Falla: marca X (pierde 2). Si se recupera, borra X.
- Cada bloque = suma de sus 2 dados. Cada condición depende de los 2 bloques que la sostienen.

PISOS

P5	+5
P4	+4
P3	+3

Bonos para quien complete primero el piso.

FINAL Y PUNTUACIÓN

Completa los 30 espacios.

Puntuación =

- Bonos de pisos (5, 4, 3)
- Condiciones activas (2 c/u)
- Ofrendas C1 (sólo con 10 condiciones)
- Costes de rituales y Eclipse

LOS RITUALES: EL PODER DEL ALTAR

Desbloquea los rituales cumpliendo las condiciones de la pirámide y utiliza sus efectos en el momento justo. Un uso inteligente puede cambiar el rumbo de la partida.



Sangre
±1 a un dado escrito.
-1 / -2 pts.

Humo
Suma/resta dados a la tirada.
-1 / -2 pts.

Plumas
Relanza y cambia un dado escrito.
-1 / -2 pts.

Arca
Escribe 1 o 6.
Fácil: Gratis (2 usos)

Eclipse
En vez de escribir un dado, anota cualquier valor del 1 al 6.
Fácil: 3 usos (1º gratis) · Normal: 2 usos.
Cada uno: -4 puntos.

UN JUEGO DE 30 MINUTOS QUE TE HARÁ PENSAR EN CADA DADO.



ESTRATEGIA • RITUALES • DADOS