



BATTLESTAR
GALACTICA
ITALIAN CLUB

BATTLESTAR
GALACTICA

PYRAMID

TRADOTTO DA ALESSANDRO RAIMONDI - TRATTO DA WWW.WIKIPEDIA.COM

Il Pyramid è un gioco di carte giocato nella serie originale di Battlestar Galactica.

Nella nuova serie non è scomparso ma viene chiamato Full Colors mentre il termine "Pyramid" è ora riferito ad uno sport che è un misto tra la pallacanestro e il rugby, che invece nella serie originale era chiamato Triad.

INDICE

- 1 Le carte
 - 1.1 I colori delle carte ("Suits")
 - 1.2 I livelli delle carte (Ranks)
- 2 Giocare
 - 2.1 Ordine di gioco
 - 2.1.1 Preparazione
 - 2.1.2 Distribuire le carte
 - 2.1.3 Ordine dei giocatori
 - 2.1.4 Scartare
 - 2.1.5 Pescare
 - 2.1.6 La Piramide migliore
 - 2.2 Puntare in Pyramid
 - 2.3 Come si vince
 - 2.3.1 Vincere
 - 2.3.2 I pareggi
 - 2.3.3 Mani possibili
- 3 Strategia, varianti e improvvisazione
 - 3.1 La strategia in Pyramid
 - 3.2 Varianti sul Pyramid base
 - 3.3 Improvvisazioni della Terra
- 4 Altre risorse
 - 4.1 Link esterni



LE CARTE

- Un mazzo di Pyramid è composto da un totale di 55 carte, comprese nove carte di terzo livello per ognuno dei tre colori del gioco, sei carte di secondo livello per ogni colore, tre carte di primo livello per ogni colore e una carta capostipite.
- Le carte hanno l'aspetto di esagoni regolari (generalmente chiamati sexagon) - una figura a sei facce nella quale tutti i lati sono della stessa lunghezza ed ogni angolo interno misura 120 gradi.



- Sono approssimativamente larghe 2 pollici e 3/4 da bordo a bordo opposto e tre pollici da punto a punto opposto.
- La faccia di ogni carta mostra il colore (suit) e il livello (rank) della carta stessa. Sul lato inoltre, vi sono una serie di triangoli del colore della carta che servono sempre ad indicarne il rank.
- Il dorso delle carte porta il disegno di un doppio triangolo. Vi è un grande contorno dorato triangolare i cui vertici vanno quasi a toccare tre dei bordi della carta esagonale. Sotto ciascuna delle tre basi del grande contorno dorato vi è un piccolo triangolo equilatero. I triangoli neri hanno il lato lungo esattamente la metà del lato del triangolo dorato grande.

I COLORI DELLE CARTE ("SUITS")

In un mazzo di carte da Pyramid ci sono quattro colori. Tre di essi sono i colori delle carte - Viola, Verde, Arancione - ed uno è il colore della carta capostipite, il nero. Il colore di una piramide si prende in considerazione solo quando si realizza una "Piramide perfetta", altrimenti, il colore non è un fattore determinante.

- Viola è il colore più forte del gioco. Una "Piramide Perfetta" Viola batte tutte le altre piramidi perfette di eguale o minor valore/dimensione.
- Verde è il colore intermedio. Una "Piramide Perfetta" Verde, vince su di una piramide perfetta arancione ma perde con una piramide perfetta viola.
- Arancione è il colore più debole del gioco. Una "Piramide Perfetta" Arancione perde nei confronti di tutte le altre piramidi perfette di eguale o maggior valore/dimensione.

IL LIVELLO DELLE CARTE (RANKS)

Le carte sono suddivise in tre livelli o rank. Una mano potenzialmente vincente è una mano che ha specifiche combinazioni di questi livelli. A differenza del gioco di carte terrestre Poker, Pyramid non ha una combinazione così vasta di possibili mani vincenti. Questo potrebbe far pensare che il gioco sia facile da giocare, ma, contrariamente a quanto si possa credere, il gioco non è semplice e richiede una certa dose di strategia, prudenza e un'accurata scelta del rischio.

- Le carte di terzo livello sono bianche e portano sul bordo dei sei lati dell'esagono tre piccoli triangoli equilateri. Nel mazzo vi sono nove carte di terzo livello per colore.
- Le carte di secondo livello hanno il contorno di un triangolo equilatero al centro della carta e due piccoli triangoli equilateri su ognuno dei sei lati dell'esagono. Nel mazzo vi sono sei carte di secondo livello per colore.

- Le carte di primo livello hanno un triangolo equilatero al centro della carta e un triangolo equilatero su ognuno dei sei lati dell'esagono. Le dimensioni di questi triangoli sono leggermente maggiori rispetto a quelli presenti sulle altre carte. Nel mazzo vi sono tre carte di questo tipo per colore.
- La Carta Capostipite è identica ad una carta di primo livello ma è di colore nero. La carta capostipite è una carta Jolly utilizzabile al posto di qualunque carta di qualsiasi livello e colore. Naturalmente è indispensabile per la creazione della piramide capostipite.

GIOCARE

ORDINE DI GIOCO

PREPARAZIONE

Come in molti giochi tradizionali della Terra e delle Colonie il mazzo, prima di cominciare a giocare, viene mischiato. Molte persone originarie della terra abituate alle carte rettangolari, possono avere notevoli difficoltà a mischiare un mazzo di carte dalla forma esagonale. Dopo aver mischiato il mazzo si offre al giocatore alla propria destra la possibilità di “tagliare” il mazzo. Il giocatore può scegliere anche di non farlo, toccando il mazzo stesso.

DISTRIBUIRE LE CARTE

Le carte vengono distribuite a partire dal primo giocatore alla propria sinistra e seguendo poi in senso orario a tutti i giocatori attorno al tavolo (spesso un tavolo esagonale, come vuole la tradizione) fino al mazziere. Ogni giocatore riceve sei carte coperte.

Se una carta cade dal tavolo per errore del mazziere, il giocatore cui era destinata può decidere di tenerla, chiederne la sostituzione o una nuova distribuzione delle carte. Se il giocatore accetta di tenerla, la distribuzione può proseguire. Se il giocatore chiede la sostituzione della carta, si pone la carta caduta nella pila degli scarti e il mazziere gliene consegna un'altra dal mazzo, poi la distribuzione prosegue. Se il giocatore chiede una nuova distribuzione e la maggior parte dei giocatori acconsente, tutte le carte vengono restituite al mazziere che le ridistribuisce. Se il mazziere, nella stessa distribuzione, commette l'errore per la seconda volta, si procede automaticamente ad una nuova distribuzione.

ORDINE DEI GIOCATORI

Il giocatore alla sinistra del mazziere è il primo a giocare per poi proseguire in senso orario. Il mazziere è l'ultimo giocatore.

SCARTI

- Dopo che tutti i giocatori hanno ricevuto le proprie carte, le prendono in mano. Esse possono essere organizzate come si vuole, possono anche essere posate sul tavolo ma sempre in maniera tale siano ben visibili in qualunque momento del gioco (Possono essere raccolte assieme anche se in maniera tale che una sola carta sia visibile.)
- I giocatori possono scartare fino a quattro delle proprie carte. Scartare delle carte non è mai obbligatorio.

PESCARRE

Dopo che tutti i giocatori hanno deciso quali crate scartare, le pongono, rispettando il proprio turno, sulla pila degli scarti e annunciano ad alta voce quante carte hanno scartato. Il mazziere poi distribuisce lo stesso numero di carte che ogni giocatore ha scartato in maniera tale che alla fine del turno tutti i giocatori abbiano nuovamente sei carte in mano. Quando tutti i giocatori hanno scartato rispettando il turno di gioco, il mazziere dovrà dichiarare ad alta voce quante carte prende.

LA PIRAMIDE MIGLIORE

Dopo aver ricevuto le nuove carte, i giocatori cercano di costruire la migliore piramide possibile. Rispettando l'ordine di gioco, ogni giocatore dichiara la propria mano e la pone scoperta sul tavolo disponendo correttamente la piramide.

Un giocatore può scegliere in qualunque momento di "piegare" la propria mano precludendosi la possibilità di vincere la mano; una mano piegata può anche non essere mostrata agli altri giocatori.

PUNTARE IN PYRAMID

- In Pyramid, le puntate vengono effettuate dopo la prima e la seconda distribuzione di carte. Il primo giro di puntate è fatto prima dello scarto e il secondo prima che le mani vengano rivelate. Il primo giocatore a puntare è quello alla sinistra del mazziere per poi proseguire in senso orario.
- In alcune partite è possibile porre dei limiti massimi e minimi per le puntate. È considerato buona norma farlo per evitare che alcuni giocatori esagerino nelle puntate al fine di indurre gli altri a piegare la propria mano perché impossibilitati a rispondere.
- Le puntate di una mano terminano quando tutti i giocatori rispondono alla puntata eguagliandone il valore. Il processo è molto simile a quello del gioco terrestre del Poker.

COME SI VINCE

Il vincitore di una mano di Pyramid è determinato dalle dimensioni delle piramidi. Ci sono tre livelli di piramidi (primo, secondo e terzo), due tipi di piramidi (perfetta e imperfetta) ed una piramide speciale (la piramide Capostipite).

VINCERE

- Le piramidi di primo livello sono formate da due carte di terzo livello e una di secondo livello. Questo è il tipo di piramide più debole che vince su una mano priva di piramidi (non molto utile, specie in una partita con molti giocatori).
- Le piramidi di secondo livello sono formate da tre carte di terzo livello e due carte di secondo livello. Questo tipo di piramide vince su una piramide di primo livello e perde nei confronti di una piramide di terzo livello.
- La piramide piena (anche conosciuta come piramide di terzo livello) è formata da tre carte di terzo livello, due di secondo livello ed una di primo livello. Questa mano comunque, richiede sei carte per essere realizzata ed è quindi di difficile composizione specialmente in una partita con pochi giocatori. Questo tipo di piramide vince su tutte le piramidi di primo e secondo livello e perde nei confronti di una piramide capostipite.

- La Piramide perfetta è formata da carte dello stesso colore. Per esempio, una piramide composta da tre carte verdi di terzo livello e due carte verdi di secondo livello è detta “Piramide perfetta di secondo livello”. Una piramide perfetta vince su tutte le piramidi non perfette (con colori misti) della stessa dimensione.
- Una piramide capostipite è la mano più forte che ci sia in una partita di Pyramid. Essa consiste in tre carte di terzo livello e due carte di secondo livello dello stesso colore e la carta capostipite come carta di primo livello. Se una piramide di terzo livello ha la carta capostipite come carta di primo livello ma le carte di secondo e terzo livello non sono dello stesso colore, la mano è regolare ma è solo una piramide di terzo livello imperfetta.

I PAREGGI

- Le piramidi imperfette non sono classificate dal colore. Quando vi sono due piramidi imperfette dello stesso livello e nessun’altro giocatore le supera, si vanno a guardare le rimanenti migliori carte dei giocatori (le carte di primo livello sono le migliori, quelle di terzo livello le peggiori) che determineranno il vincitore. Se c’è ancora parità si vanno a vedere le seconde migliori carte e così via. Se vi è un ulteriore pareggio (non molto probabile), i due giocatori giocano una seconda mano per determinare il vincitore.
- Quando vengono giocate due piramidi perfette nella medesima mano, quella di colore maggiore vince. In caso di parità si vanno a vedere le carte migliori che non compongono la piramide.

MANI POSSIBILI IN PYRAMID

Segue una lista di tutte le possibili mani in ordine di importanza; la prima vince su tutte quelle che la seguono nella lista, mentre le altre vincono su quelle che la seguono nella lista e perdono nei confronti di quelle che la precedono.

- Piramide Capostipite (o semplicemente “Capostipite”): 3 carte di terzo livello, 2 di secondo livello e la Carta Capostipite. Tutte le carte (tranne la capostipite) sono dello stesso colore.
- Piramide Viola Perfetta e Piena : 3 carte di terzo livello, 2 di secondo livello ed una di primo livello, tutte viola.
- Piramide Verde Perfetta e Piena : 3 carte di terzo livello, 2 di secondo livello ed una di primo livello, tutte verdi.
- Piramide Arancione Perfetta e Piena : 3 carte di terzo livello, 2 di secondo livello ed una di primo livello, tutte arancioni.
- Piramide Piena: 3 carte di terzo livello, 2 di secondo livello ed una di primo livello, in qualsiasi combinazione di colori. Le piramidi di terzo livello non sono classificate in base al colore. Quando due giocatori possiedono entrambi piramidi di terzo livello sono in pareggio, ma tale possibilità si verifica molto raramente.
- Piramide Viola Perfetta di secondo livello: 3 carte di terzo livello e 2 di secondo livello, tutte viola.
- Piramide Verde Perfetta di secondo livello: 3 carte di terzo livello e 2 di secondo livello, tutte verdi.

- Piramide Arancione Perfetta di secondo livello: 3 carte di terzo livello e 2 di secondo livello, tutte arancioni.
- Piramide di secondo livello: 3 carte di terzo livello e due di secondo livello, in qualunque combinazione di colore. Le piramidi di secondo livello non sono classificate in base al colore. Quando due giocatori possiedono entrambi piramidi di secondo livello sono in pareggio, essi andranno a vedere la loro migliore carta che non fa parte della piramide. Si considera prima il livello della carta e poi il suo colore. In caso di ulteriore pareggio non si può andare avanti (perché solo ogni giocatore ha solo una carta non usata dalla piramide).
- Piramide Viola Perfetta di Primo Livello: 2 carte di terzo livello ed 1 di secondo livello, tutte viola.
- Piramide Verde Perfetta di Primo Livello: 2 carte di terzo livello ed 1 di secondo livello, tutte verde.
- Piramide Arancione Perfetta di Primo Livello: 2 carte di terzo livello ed 1 di secondo livello, tutte arancione.
- Piramide di Primo Livello: 2 carte di terzo livello ed 1 di secondo livello, in qualsiasi combinazione di colore. Le piramidi di primo livello non sono classificate in base al colore. Quando due giocatori possiedono entrambi piramidi di primo livello sono in pareggio, essi andranno a vedere la loro migliore carta che non fa parte della piramide. Si considera prima il livello della carta e poi il suo colore. In caso di ulteriore pareggio il procedimento si può ripetere per tre volte fino alla determinazione del vincitore. (perché ogni giocatore avrà tre carte non utilizzate nella piramide).
- Le carte migliori: Questo è un caso molto raro ma possibile. Nessun giocatore è riuscito a formare una piramide. Per determinare il vincitore si controlla la migliore carta di ogni giocatore. Le carte sono classificate in questo modo:
 - Capostipite
 - Carte di Primo Livello (Le viola sono quelle di maggior valore, seguono le verdi e le arancioni).
 - Carte di Secondo Livello (Le viola sono quelle di maggior valore, seguono le verdi e le arancioni).
 - Carte di Terzo Livello (Le viola sono quelle di maggior valore, seguono le verdi e le arancioni).

STRATEGIE, VARIANTI E IMPROVVISAZIONI

LA STRATEGIA IN PYRAMID

Una delle situazioni più comuni in cui ci si può trovare è quella in cui, appena ricevute le carte, si hanno due carte di secondo livello, una di terzo livello, una di primo livello e altre due carte di secondo o primo livello. In questo caso il giocatore ha due possibilità:

- Può decidere di scartare le sole due carte in più, sperando di ricevere come minimo una carta di terzo livello (per creare almeno una piramide di primo livello, una mano debole) oppure ricevere due carte di terzo livello per completare una piramide piena (una mano forte).

- L'alternativa, potrebbe essere quella di scartare le due carte in più e la carta di primo livello in maniera tale da aumentare le possibilità di ricevere due carte di terzo livello e formare una piramide di secondo livello, una mano migliore della piramide di primo livello della prima opzione ma più debole - sebbene molto più probabile - della piramide piena che è possibile ma più improbabile.

VARIANTI AL PYRAMID BASE

Esistono molte varianti al gioco base del Pyramid. Alcune non prevedono la fase di scarto delle carte, pesca delle carte scoperte, doppia fase di scarto, e mano iniziale composta da più di sei carte (generalmente 8).

IMPROVVISAZIONI DALLA TERRA

Se non avete la disponibilità di un mazzo di Pyramid o non volete stampare le carte qui accluse, potete crearne uno utilizzando tre mazzi di carte del tipo usato per il gioco del Poker sulla Terra.

Per far ciò recuperate queste carte:

- L'ASSO di CUORI, PICCHE e QUADRI di tutti e tre i mazzi. Queste carte sostituiranno le carte di primo livello. Saranno facili da riconoscere con i loro simboli e la presenza della lettera "A" nell'angolo superiore sinistro ed inferiore destro.
- I RE e le REGINE di CUORI, PICCHE e QUADRI di tutti e tre i mazzi. Queste carte sostituiranno le carte di secondo livello. Saranno facili da riconoscere avendo ognuna una figura.
- I DUE, TRE e QUATTRO di CUORI, PICCHE e QUADRI di tutti e tre i mazzi. Queste carte sostituiranno le carte di terzo livello. Saranno facili da riconoscere essendo poco disegnate ed avendo dei piccoli numeri.
- L'ASSO di FIORI da un solo mazzo. Questa carta sarà la carta Capostipite.
- Un questo mazzo improvvisato, il colore VIOLA sarà sostituito dai CUORI, il colore VERDE sarà sostituito dai PICCHE e il colore ARANCIONE dai QUADRI.

ALTRE RISORSE

LINK ESTERNI

- Pyramid cards available at [eBay.com](https://www.ebay.com)
- Pyramid (both cards and athletic game) article at [Battlestar Wiki](https://battlestar.fandom.com/wiki/Pyramid)
- "Triad" article at [Battlestar Wiki](https://battlestar.fandom.com/wiki/Triad)
- Pyramid instructions (basic/simplified) at [BattlestarGalactica.com](https://battlestargalactica.com)
- Battlestar Galactica at [SciFi.com](https://www.scifi.com)











