

PYLOS®

GB	Rules of the game	4	TR	Oyunun kuralları	22
FR	Règles du jeu	5	PL	Zasady gry	23
DE	Spielregeln	6	RU	Правила игры	24
NL	Spelregels	7	LT	Žaidimo taisyklės	25
ES	Reglas del juego	8	LV	Spēles noteikumi	26
IT	Regole del gioco	9	EE	Mängu reeglid	27
PT	Regras do jogo	10	HU	Játékszabály	28
DK	Spilleregler	11	CS	Pravidla hry	29
NO	Spilleregler	12	SI	Pravila igre	30
SE	Spelregler	13	IS	Leikreglur	31
FI	Pelisäännöt	14	SK	Pravidlá hry	32
GR	Κανόνες του Παιχνιδιού	15	SR	Правила игре	33
RO	Reguliile jocului	16	HR	Pravila igre	34
TW	遊戲規則	17	IL	הוראות משחק	35
CN	游戏规则	18	IR	قوانین بازی	36
KR	게임 규칙	19	TH	กฎการเล่น	37
JP	ゲームの遊び方	20	BG	Инструкции за игра	38
AR	المقدمة والاستعداد	21		Pictures	End

PRESENTATION AND PREPARATION

- A truncated pyramid board with 16 hollows.
- 15 light spheres and 15 dark spheres.

At the start of the game the spheres are arranged in the reserve area at the foot of the pyramid (Fig. A). The players draw lots for their colour. Light colour starts.

GAME RULES AND OBJECTIVE:

Players attempt to build a pyramid by stacking the 30 spheres.

AIM OF THE GAME:

TO PLACE THE SPHERE AT THE TOP OF THE PYRAMID (Fig. E).

The rules below enable players to keep as many spheres as possible. The winner is the player who has been able to keep the greatest number of spheres in his reserve area during the game so as to be the one to put on the last sphere or spheres.

Players must play when it is their turn. Players lose when they no longer have any spheres.

PLAYING A GAME**Start of the game**

Each player alternately, puts a sphere from his reserve into any hollow which he has chosen.

Stacking on a square

When one or more squares of spheres are formed on the board or at higher levels, a player can choose to stack one of his spheres on it; when it is his turn to play, he then has a choice between:

- taking a sphere from his reserve and placing it on the board;
- placing a sphere from his reserve on one of the squares of spheres (Fig. B 1);
- moving one of his spheres already on the board and putting it on a square of spheres, but only if this move raises his sphere by one or more levels (Fig. B 2). This move enables him to save a sphere in his reserve. A sphere on the board cannot be moved if it is already supporting another sphere.

Square in the player's own colour

A player who makes a square of spheres in his own colour (Fig. C 1) immediately takes back either one or two of his spheres from the board and puts them back in his reserve (Fig. C 2); He may recover any sphere belonging to him by picking them up from any level of the pyramid - including the one which he has just placed - except for those spheres that support other spheres. (Making several squares of spheres in his own colour by putting on one sphere only allows the player to withdraw one or two of his spheres.)

Stacking and square

In the same move it is possible for a player:

- to raise up one of his spheres which is already on the board (Fig. D 1),
- thus to make a square in his colour (Fig. D 2),
- immediately to take back either one or two of his spheres and put them back into his reserve. (Fig. D 3).

END OF THE GAME

The winner is the one who places his last sphere at the top of the pyramid (Fig. E)

CHILDREN'S VERSION

To start gradually, it is possible to play without using the rules for the «square in the player's own colour» - only the rules for stacking allow the player to save spheres.

VERSION FOR MATURE PLAYERS: Alignment

A player takes back one or two of his spheres which are on the board when he makes a square or a line in his colour: To be valid, alignments must be on either the first or the second level. An alignment consists of:

- 4 spheres of the same colour in line on the first level (Fig. F 1),
- 3 spheres of the same colour in line on the second level (Fig. F 2).

A diagonal line is not an alignment. No more than two spheres can be taken back per shot.

DURATION OF ONE GAME

From 5 to 20 minutes. In a tournament it is possible to allocate each player a limited time.

PRESENTATION ET PREPARATION

- Un plateau pyramidal de 16 cases.
- 15 billes claires et 15 billes foncées.

En début de partie les billes sont disposées en réserve au bas de la pyramide (fig. A). Les deux joueurs tirent au sort leur couleur.

Clair commence.

PRINCIPE ET BUT DU JEU :

En les empilant, les joueurs bâtissent une pyramide de 30 billes.

BUT DU JEU:**POSER LA BILLE DU SOMMET DE LA PYRAMIDE (fig. E).**

Les règles suivantes permettent d'économiser des billes. Le gagnant est le joueur qui aura su garder le plus de billes dans sa réserve en cours de partie afin d'être celui qui posera la ou les dernières billes.

Chacun est obligé de jouer à son tour de jeu.

Un joueur qui n'a plus de billes dans sa réserve perd la partie.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE**• Début de partie**

Chaque joueur à son tour place une bille de sa réserve sur une case de son choix.

• Empilement sur un carré.

Quand sur le plateau, ou aux niveaux supérieurs, un ou plusieurs carrés de billes sont formés, un joueur peut choisir d'y empiler une de ses billes :

À son tour de jeu, il a alors le choix entre :

- placer une bille de sa réserve sur le plateau.
- placer une bille de sa réserve sur un des carrés de billes (Fig B 1).
- déplacer une de ses billes déjà présentes sur le plateau pour la poser sur un carré de billes, uniquement si ce déplacement monte sa bille d'un ou plusieurs niveaux (Fig. B 2). Ce coup permet d'économiser une bille de sa réserve. Une bille présente sur le plateau ne peut pas être déplacée si elle supporte déjà une autre bille.

• Carré à sa couleur.

Un joueur qui réalise un carré de billes à sa couleur (Fig C 1), reprend tout de suite soit une, soit deux de ses billes présente(s) sur le plateau pour les remettre dans sa réserve (Fig C 2); il peut reprendre toute bille lui appartenant, à n'importe quel niveau - y compris celle qu'il vient de poser - mais jamais des billes supportant d'autres billes.

(Réaliser plusieurs carrés de billes à sa couleur en posant une bille n'autorise le retrait que d'une ou deux de ses billes)

• Empilement et carré

Dans le même coup, un joueur a la possibilité de :

- monter une de ses billes se trouvant déjà sur le plateau (Fig D 1).
- réaliser ainsi un carré de billes de sa couleur (Fig D 2).
- reprendre tout de suite soit une, soit deux de ses billes pour les remettre en réserve (Fig D 3).

FIN DE LA PARTIE

Est gagnant celui qui pose sa dernière bille au sommet de la pyramide (fig. E).

VARIANTE POUR ENFANTS

Pour s'initier, on peut jouer sans utiliser la règle du « carré à sa couleur » : seule la règle de l'empilement permet alors d'économiser des billes.

VARIANTE POUR JOUEURS AVERTIS : Alignement

Un joueur reprend une ou deux de ses billes se trouvant sur le plateau lorsqu'il réalise un carré ou un alignement de sa couleur :

- Les alignements valables sont ceux réalisés sur un seul et même niveau, et uniquement au premier ou au deuxième niveaux.

Un alignement valable est formé de :

- 4 billes de même couleur en ligne sur le premier niveau (Fig F 1) ou :
- 3 billes de même couleur en ligne sur le deuxième niveau (Fig F 2).

Une diagonale ne constitue pas un alignement.

On ne peut reprendre plus de deux billes par coup.

DUREE D'UNE PARTIE:

De 5 à 20 minutes. En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.

PRÄSENTATION UND VORBEREITUNG

Eine Pyramidenplatte mit 16 Feldern und je 15 helle und dunkle Kugeln.

Zu Beginn des Spiels werden die Kugeln in die Reserve unten an der Pyramide gelegt (Abb. A).

Jeder Spieler wählt eine Farbe.

Die helle Farbe beginnt.

KONZEPT UND SPIELZIEL:

Durch Aufeinanderstapeln bilden die Spieler eine Pyramide aus 30 Kugeln.

WER DIE LETZTE KUGEL AUF DIE SPITZE LEGT, GEWINNT (Abb. E).

Folgende Regeln ermöglichen es, an Kugeln zu sparen. Gewonnen hat der Spieler, der während des Spiels in seiner Reserve die meisten Kugeln behalten konnte, um so die letzte Kugel oder die letzten Kugeln aufzulegen. Jeder muß spielen, wenn er an der Reihe ist. Der Spieler, der keine Kugeln mehr in seiner Reserve hat, hat auch verloren.

SPIELVERLAUF

Immer abwechselnd legen die Spieler eine Kugel aus der Reserve auf ein freies Feld ihrer Wahl.

Stapeln auf einem Quadrat

Wenn auf der Spielplatte oder in den höheren Ebenen ein oder mehrere Kugelquadrate gebildet sind, kann sich der Spieler dafür entscheiden, eine seiner Kugeln aufzusetzen. Wenn er am Zug ist, stehen ihm folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- eine Kugel aus seiner Reserve auf die Platte setzen.
- eine Kugel aus seiner Reserve auf eines der Kugelquadrate setzen (Abb. B 1).
- eine der bereits gespielten Kugeln auf der Platte versetzen, um sie auf ein Kugelquadrat zu setzen, aber nur, wenn dieses Versetzen die Kugel um eine oder mehrere Ebenen höher bringt (Abb. B 2). Damit kann er eine Kugel aus seiner Reserve sparen. Eine Kugel auf der Spielplatte kann nicht versetzt werden, wenn bereits eine andere Kugel auf ihr liegt.

Quadrat seiner Farbe

Ein Spieler, der in seiner Farbe ein Kugelquadrat bildet (Abb. C 1), nimmt sofort eine oder zwei seiner auf der Spielplatte liegenden Kugeln und gibt sie in seine Reserve (Abb. C 2).

Hierbei kann er jede Kugel nehmen, die keine andere Kugel trägt (auf einer beliebigen Ebene); inklusive der, die er gerade gespielt hat.

(Bilden mehrerer Kugelquadrate in seiner Farbe durch Auflegen einer Kugel, ergibt den Anspruch auf das Entfernen einer oder zwei seiner Kugeln).

Stapeln und Quadrat

Ein Spieler kann in einem Zug dementsprechend:

- eine seiner Kugeln, die sich bereits auf der Platte befindet, höher legen (Abb. D 1),
- dabei ein Quadrat in seiner Farbe bilden (Abb. D 2),
- sofort eine oder zwei seiner Kugeln entfernen, um sie in seiner Reserve zu legen. (Abb. D 3).

SPILENDE

Gewonnen hat der Spieler, der die letzte Kugel auf die Pyramidenspitze legt (Abb. E).

VARIANTE FÜR KINDER

Um sich mit dem Spiel vertraut zu machen, kann man ohne die Regel « Quadrat seiner Farbe » spielen - nur die Stapelregel ermöglicht es dann, Kugeln zu « sparen ».

VARIANTE FÜR GEÜBTE SPIELER: Fluchten

Ein Spieler nimmt eine oder zwei seiner Kugeln wieder von der Platte, wenn er ein Quadrat oder eine Linie in seiner Farbe bildet:

Es gelten nur die Linien die auf einer einzigen Ebene, und zwar auf der ersten oder zweiten Ebene gebaut werden.

Eine gültige Linie besteht aus:

- Linie mit 4 Kugeln der gleichen Farbe auf der ersten Ebene (Abb. F 1)
- Linie mit 3 Kugeln der gleichen Farbe auf der zweiten Ebene (Abb. F 2)

Eine Diagonale gilt nicht als Linie.

Man kann pro Zug nicht mehr als zwei Kugeln von der Platte nehmen.

DAUER EINER PARTIE

5 bis 20 Minuten. Beim Turnier kann man jedem Spieler ein Zeitlimit auferlegen.

SPEELMATERIAAL EN VOORBEREIDING

- Een piramidevormige plaat met 16 vakjes.
- 15 lichte knikkers en 15 donkere knikkers.

Bij het begin van het spel, worden de knikkers onderaan de piramide neergelegd (fig. A). De spelers trekken door loting hun kleur. Licht begint.

PRINCIPE EN DOEL VAN HET SPEL :

Door de knikkers opeen te stapelen, bouwen de spelers een piramide met 30 knikkers. weg laten

DOEL VAN HET SPEL**DE KNIKKER OP DE TOP VAN DE PIRAMIDE PLAATSEN (fig. E).**

Door het toepassen van de volgende regels, kan er op knikkers worden De winnaar is de speler die als laatste een knikker over heeft om deze op de piramide te plaatsen.

Iedereen is verplicht op z'n beurt te spelen. Een speler die geen knikkers meer in z'n voorraad over heeft, verliest.

VERLOOP VAN HET SPEL

Begin van het spel

Iedere speler plaatst op zijn beurt een knikker uit zijn voorraad op een vakje van zijn keus.

Opstapelen op een vierkant

Wanneer op de plaat of op de hogere niveaus één of verscheidene vierkanten met knikkers zijn gevormd, mag een speler kiezen hier één van zijn knikkers op te stapelen; wanneer hij aan de beurt is om te spelen, heeft hij de keuze tussen :

- een knikker uit zijn voorraad op de plaat te plaatsen.
- een knikker uit zijn voorraad op een van de vierkanten met knikkers te plaatsen (fig. B 1).
- een van zijn reeds op de plaat aanwezige knikkers te verplaatsen om hem op een vierkant met knikkers te plaatsen doch alleen wanneer deze verplaatsing zijn knikker één of verscheidene niveaus hoger brengt (fig. B 2).

Door deze slag kan hij een knikker uit zijn voorraad besparen.

Een op de plaat aanwezige knikker mag niet worden verplaatst wanneer hij reeds een andere knikker draagt.

Vierkant met zijn kleur

Een speler die een vierkant met knikkers van zijn kleur maakt (fig. C 1), neemt onmiddellijk hetzij één, hetzij twee van zijn op de plaat aanwezige knikkers terug om ze weer in zijn reserve te doen (fig. C 2); Hij mag elke knikker die van hem ongeacht welk niveau terugnemen

- met inbegrip van de knikker die hij zo juist heeft geplaatst
- doch met uitsluiting van de knikkers die andere knikkers dragen.

(Het maken van verscheidene vierkanten met zijn kleur door een knikker te plaatsen, geeft slechts toestemming om één of twee van zijn knikkers terug te pakken).

Opstapelen en vierkant

Met dezelfde slag heeft een speler de mogelijkheid :

- één van zijn knikkers die zich reeds op de plaat bevindt omhoog te brengen (fig. D 1),
- zodoende een vierkant van zijn kleur te maken (fig. D 2),
- onmiddellijk hetzij één, hetzij twee knikkers terugpakken om ze weer in de reserve te doen. (fig. D 3).

EINDE VAN HET SPEL

De speler die zijn laatste knikker op de top van de piramide plaatst (fig. E), heeft gewonnen.

VARIANT VOOR KINDEREN

Om geleidelijk aan het spel vertrouwd te raken, kan worden gespeeld zonder de regel van het «vierkant met zijn kleur» gebruiken - alleen met de regel van het opstapelen kunnen dan knikkers worden bespaard.

VARIANT VOOR INGEWIJDE SPELERS : op één rechte lijn plaatsen

Een speler pakt één of twee van zijn knikkers terug die op de plaat liggen wanneer hij een vierkant of een lijn van zijn kleur maakt :

Het op een rij zetten geldt wanneer de knikkers op een en hetzelfde niveau worden geplaatst en uitsluitend op het eerste en tweede niveau. Een geldig op een rij zetten is tot stand gekomen

- met 4 knikkers van dezelfde kleur in één lijn op het eerste niveau (fig. F 1).
- met 3 knikkers van dezelfde kleur in één lijn op het tweede niveau (fig. F 2).

Een diagonaal vormt geen rechte lijn. Men mag niet meer dan twee knikkers per slag terugpakken.

SPEELDUUR Van 5 tot 20 minuten. Bij een wedstrijd, bestaat de mogelijkheid aan iedere speler een beperkte tijd toe te staan.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.

© 1994 GIGAMIC from a concept of David G. Royffe

PRESENTACION Y PREPARACION

- Un tablero piramidal de 16 casillas.
- 15 bolas claras y 15 bolas oscuras.

Al principio de la partida, las bolas se disponen en reserva en la parte inferior de la pirámide (fig. A). Los jugadores se sortean por color. Empiezan las bolas claras.

PRINCIPIO Y FINALIDAD DEL JUEGO:

Los jugadores construyen una pirámide de 30 bolas, apilándolas.

FINALIDAD DEL JUEGO:**COLOCAR LA BOLA DE LA CIMA DE LA PIRAMIDE (fig. E).**

Las siguientes reglas permiten ahorrar bolas. El ganador será el jugador que consiga guardar más bolas en su reserva durante la partida, para ser el que coloque la o las últimas bolas. Cada uno tiene la obligación de jugar cuando le toque.

Un jugador que ya no tiene bolas en su reserva pierde la partida.

DESARROLLO DE UNA PARTIDA**Comienzo de la partida**

Cuando es su turno, cada jugador coloca una bola de su reserva en la casilla que prefiera.

Apilamiento en un cuadrado

Cuando en el tablero o en los niveles superiores se han formado uno o varios cuadrados de bolas, un jugador puede elegir apilar una de sus bolas. Entonces, cuando es su turno puede elegir entre:

- colocar una bola de su reserva en el tablero,
 - colocar una bola de su reserva en uno de los cuadrados de bolas (Fig. B 1).
 - desplazar una de sus bolas que ya se encuentre en el tablero, para colocarla en un cuadrado de bolas, únicamente si este desplazamiento sube su bola uno o varios niveles (Fig. B 2).
- Esta jugada permite economizar una bola de su reserva. Una bola presente en el tablero no puede desplazarse si ya soporta otra bola.

Cuadrado de su color

Un jugador que forma un cuadrado de bolas de su color (Fig. C 1) recupera inmediatamente una o dos de sus bolas del tablero, para ponerlas en su reserva (fig. C 2);

Puede recuperar cualquier bola que le pertenezca, en cualquier nivel - incluyendo la que acaba de colocar - pero excluyendo las bolas que sostienen a otras bolas.

(Si al colocar una bola se forman varios cuadrados de bolas de su color, sólo pueden retirarse una o dos bolas).

Apilamiento y cuadrado

En la misma jugada, un jugador tiene la posibilidad de:

- subir una de sus bolas que ya se encuentre sobre el tablero (fig. D 1),
- formar, de este modo, un cuadrado de su color (fig. D 2),
- Recuperar inmediatamente una o dos de sus bolas para ponerlas en la reserva (fig. D 3).

FIN DE LA PARTIDA

Gana el que coloca su última bola en la cima de la pirámide (fig. E).

VARIANTE PARA NIÑOS

Para iniciarse progresivamente, se puede jugar sin utilizar la regla del «cuadrado de su color» - en este caso sólo se pueden economizar bolas con la regla del apilamiento.

VARIANTE PARA JUGADORES EXPERIMENTADOS: Alineación

Un jugador recupera una o dos de sus bolas que se encuentren sobre el tablero cuando forma un cuadrado o una línea de su color.

Las alineaciones válidas son las realizadas en un solo y mismo nivel, y sólo en el primer y segundo niveles.

Una alineación válida está formada por:

- 4 Bolas del mismo color en línea en el primer nivel (fig. F 1);
- 3 bolas del mismo color en línea en el segundo nivel (fig. F 2).

Una diagonal no constituye una alineación.No se pueden recuperar más de dos bolas por jugada.

DURACION DE UNA PARTIDA: De 5 a 20 minutos. En torneo, es posible asignar un tiempo limitado a cada jugador.

PRESENTAZIONE E PREPARAZIONE

- Un vassoio piramidale di 16 caselle.
- 15 bilie chiare e 15 bilie scure.

All'inizio della partita le bilie sono disposte in riserva alla base della piramide (fig. A). I giocatori tirano a sorte il loro colore. Il colore chiaro comincia.

PRINCIPIO E SCOPO DEL GIOCO:

Accatastando 30 sfere i giocatori costruiscono una piramide.

SCOPO DEL GIOCO:**POSARE LA BILIA ALLA SOMMITA' DELLA PIRAMIDE (fig. E).**

Il vincitore è il giocatore che avrà saputo conservare il maggior numero di bilie nella sua riserva durante la partita, in quanto sarà il giocatore che depositerà l'ultima o le ultime bilie.

Ciascuno deve giocare al proprio turno di gioco. Il giocatore la cui riserva di sfere è esaurita perde la partita.

SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA**Inizio della partita**

Ogni giocatore, a turno, colloca una bilia della sua riserva su una casella di sua scelta.

Le seguenti regole consentono di risparmiare le sfere:

Impilamento su un quadrato

Quando sul vassoio o ai livelli superiori, si sono formati uno o diversi riquadri di bilie, un giocatore può scegliere di impilare una delle sue bilie; al suo turno di gioco avrà allora la seguente scelta tra:

- collocare una bilia della sua riserva sul vassoio
- collocare una bilia della sua riserva su uno dei quadrati di bilie (fig. B 1)
- spostare una delle sue bilie già presentate sul vassoio per posarla su un quadrato di bilie, unicamente se questo spostamento fa salire la sua bilia di uno o di diversi livelli (fig. B 2). Questo colpo permette di economizzare una bilia della sua riserva. Una bilia presente sul vassoio non può essere spostata se sopporta già un'altra bilia.

Quadrato nel suo colore

Un giocatore che realizza un quadrato di bilie nel suo colore (Fig. C 1), riprende immediatamente una o due delle sue bilie presentate sul vassoio per rimetterle nella sua riserva (Fig. C 2);

Può riprendere qualsiasi sfera propria, a qualsiasi livello - ivi compresa la sfera appena sistemata da lui stesso - ma escluse le sfere sulle quali altre sfere sono posate. (Realizzare diversi quadrati di bilie nel suo colore; posando una bilia è autorizzato il ritiro di una o di due delle bilie).

Impilamento e quadrato

Con la stessa mossa un giocatore ha la possibilità:

- di porre sopra una delle sue bilie che si trovano già sul vassoio (fig. D 1)
- di realizzare così un quadrato del suo colore (fig. D 2)
- di riprendere immediatamente una o due bilie per rimetterle in riserva (fig. D 3).

FINE DELLA PARTITA

Vince colui che posa la sua ultima bilia alla sommità della piramide (fig. E).

VARIANTE PER BAMBINI

Per iniziare progressivamente, un piccolo giocatore può giocare senza utilizzare la regola del quadrato del suo colore « -la sola regola dell'impilamento gli permette allora di economizzare delle bilie.

VARIANTE PER GIOCATORI ESPERTI: Allineamento

Un giocatore riprende una o due delle sue bilie che si trovano sul vassoio quando realizza un quadrato o una linea del suo colore :

Gli allineamenti validi sono quelli realizzati in un unico e medesimo livello, e solo al primo e secondo livello.

Un allineamento valido consta di:

- 4 bilie dello stesso colore in linea sul primo livello (fig. F 1).
- 3 bilie dello stesso colore in linea sul secondo livello (fig. F 2).

Una diagonale non costituisce un allineamento.

Non si può riprendere più di due bilie per colpo.

DURATA DI UNA PARTITA: Da 5 a 20 minuti. Nei tornei è possibile accordare a ciascun giocatore un tempo limitato.

APRESENTAÇÃO E PREPARAÇÃO

- Uma plataforma piramidal com 16 casas.
- 15 esferas brancas e 15 esferas pretas.

No início da partida, as esferas estão colocadas como reserva na parte de baixo da pirâmide (Fig. A). Os jogadores tiram a sua cor à sorte. Sai a esfera branca.

PRINCÍPIO E FINALIDADE DO JOGO

Ao empilhá-las, os jogadores constroem uma pirâmide com 30 esferas.

FINALIDADE DO JOGO:**COLOCAR A ESFERA QUE FORMA O VÉRTICE DA PIRÂMIDE (Fig. E).**

As regras seguintes permitem economizar esferas. O vencedor é o jogador que tiver sabido manter maior número de esferas na sua reserva durante a partida, para poder ser aquele que vai colocar a última ou as últimas esferas.

Cada participante fica obrigado a jogar na sua vez. Quem já não tiver esferas na sua reserva perde a partida.

DESENROLAR DO JOGO**Início da partida**

Cada jogador coloca, por sua vez, uma esfera da sua reserva numa casa qualquer à sua escolha. Empilhamento sobre um quadrado

Quando na plataforma, ou nos níveis superiores, tiverem sido formados um ou mais quadrados de esferas, um jogador pode preferir empilhar aí uma das suas esferas. Na sua vez de jogar, tem sempre a opção entre:

- Colocar uma esfera da sua reserva na plataforma;
 - Colocar uma esfera da sua reserva num dos dos quadrados de esferas (Fig. B 1);
 - Retirar uma das suas esferas já presentes na plataforma para a colocar num quadrado de esferas, mas somente no caso dessa deslocação permitir que a sua esfera suba um ou mais níveis (Fig. B 2). Esta jogada permite-lhe economizar uma esfera da sua reserva.
- Uma esfera presente na plataforma não poderá ser deslocada se ela já sustentar uma outra esfera.

Quadrado da sua cor

Um jogador que fizer um quadrado de esferas da sua cor (Fig. C 1), vai imediatamente buscar uma ou duas das suas esferas presentes na plataforma para as levar para a sua reserva (Fig. C 2).

Pode recuperar todas as esferas que lhe pertençam em qualquer nível - incluindo a esfera que acabar de colocar - mas com exclusão das esferas que suportem outras esferas. (A formação de vários quadrados de esferas da sua cor colocando uma esfera só autoriza a retirada de uma ou duas das suas esferas.)

Empilhamento e quadrado

Numa só jogada, cada jogador tem as possibilidades seguintes:

- Fazer subir uma das suas esferas que já se encontrem sobre a plataforma (Fig. D 1).
- Formar assim um quadrado com a cor das suas esferas (Fig. D 2).
- Recuperar imediatamente, quer uma, quer duas das suas esferas para as levar para a sua reserva (Fig. D 3).

FIN DA PARTIDA

Ganha quem colocar a sua última esfera no vértice da pirâmide (Fig. E).

VARIANTE PARA CRIANÇAS

Para uma aprendizagem progressiva, pode-se jogar sem se utilizar a regra do « quadrado da sua cor »: nessa altura, somente a regra do empilhamento permite economizar esferas.

VARIANTE PARA JOGADORES EXPERIENTES: Alinhamento

Um jogador recupera uma ou duas das suas esferas que se encontrem sobre a plataforma logo que forme um quadrado ou uma fila com a cor das suas esferas:

- Os alinhamentos válidos são os realizados sobre um único e mesmo nível e unicamente no primeiro e no segundo níveis.

Um alinhamento válido é formado por:

- 4 esferas da mesma cor em linha sobre o primeiro nível (Fig. F 1).
- 3 esferas da mesma cor em linha sobre o segundo nível (Fig. F 2).

Uma fila diagonal não constitui um alinhamento.

Não é permitido recuperar mais de duas esferas por jogada.

DURAÇÃO DE CADA PARTIDA

De 5 a 20 minutos. Em torneio, é possível atribuir-se um limite de tempo a cada jogador.

INDHOLD:

- Spilleplade med 16 felter.
- 15 lyse kugler, og 15 mørke kugler.

SPILLETS START:

Spillerne lægger kuglerne i spillepladens pyramidegrav i kanten af brættet (i det følgende kaldt «graven»)

Der trækkes lod om, hvem, der skal starte.

Det drejer sig om at bygge en pyramide i 4 niveauer med de 30 kugler.

Den, der lægger den sidste kugle på toppen, har vundet.

Hvis en spiller ikke har flere kugler i graven, taber spilleren automatisk.

SPILLETS GANG:

Hver spiller placerer på skift en kugle fra graven på spillepladen.

Når der er dannet en eller flere firkanter med kugler på spilleplade, eller på niveauer ovenover kan spillerne vælge mellem 3 muligheder:

- At lægge en kugle fra graven på et eventuelt ledigt felt på pladen.
 - At lægge en kugle fra graven ovenpå de kugler, der ligger på pladen (kræver mindst, at der ligger en firkant) (se fig. B1)
 - At flytte en kugle, der ligger på brættet i forvejen, op på næste niveau dersom dette medfører, at kuglen kommer et niveau op i pyramiden. (se fig. B2). Dette træk må kun udføres, dersom der ikke ligger en anden kugle ovenpå den kugle, der flyttes.
- Denne regel gælder også for kugler, der flyttes fra fx.2.niveau til 3. niveau.

Mulighed c) vil «spare» spilleren en kugle fra graven.

En spiller, der opnår en kuglefirkant i sin egen farve (fig. C1) må straks tage en eller to kugler fra spillepladen for at lægge dem tilbage i graven.

Spilleren må tage en hvilken som helst af sine kugler på et hvilket som helst niveau - incl. den kugle, der lige er blevet lagt - med undtagelse af de kugler, der bærer andre kugler.

Hvis en spiller opnår flere kuglefirkanter i sin egen farve ved at lægge en enkelt kugle får han/hun kun ret til at fjerne enten en eller to kugler. I en og samme omgang kan en spiller være i stand til at flytte en af sine kugler, der ligger på spillepladen højere op (fig.D1) og dermed få lagt en kuglefirkant i sin egen farve. Dette giver spilleren ret til straks at fjerne en eller to kugler for at lægge dem tilbage i graven (fig.D3), jfr. tidligere regler.

VARIANT FOR BØRN

For at lære spillet kan man spille uden at anvende reglen om kugler i firkant. Det er således kun kugler, der flyttes et niveau op, der kan spare spilleren en kugle fra graven.

VARIANT FOR ØVEDE SPILLERE:

En spiller må fjerne en eller to af sine kugler fra spillepladen eller pyramiden, når han/hun har opnået en firkant eller en linie i sin egen farve.

For at være gyldig, skal en linie være opnået på et og samme niveau, og udelukkende på første eller andet niveau!

En gyldig linie består af enten

- 4 kugler af samme farve på linie på første niveau (fig. F1).
- 3 kugler af samme farve på linie på andet niveau (fig. F2).

En diagonal accepteres ikke som linie.

Man kan ikke fjerne mere end to kugler per omgang.

PYLOS findes i 2 versioner. Den almindelige hård-plast udgave og den luksuriøse Ædeltræ udgave. Lige gyldigt hvilken De har valgt vil Pylos give uendelige timers underholdning! Rigtig god fornøjelse.

PRESENTASJON OG FORBEREDELSE

- Et pyramideformet spillebrett med 16 fordypninger.
 - 15 lyse kuler og 15 mørke kuler.
- Før spillet begynner plasseres kulene langs foten av pyramiden (fig. A).
De to spillerne trekker farge. Den som får lys kule begynner.

PRINSIPP OG HENSİKT MED SPILLET

Ved å stable kulene oppå hverandre bygger spillerne en pyramide av 30 kuler.

HENSİKTEN MED SPILLET:**Å Plassere en kule på toppen av pyramiden (fig. E).**

I spillereglene under vises det hvordan du kan spare kuler. Vinneren er den spiller som har klart å spare flest kuler i sitt reservelager i løpet av spillet, slik at det er han/hun som plasserer den/de siste kule(n)e.

Hver spiller må spille sin tur. En spiller som ikke har flere kuler igjen i sitt reservelager, har tapt omgangen.

GJENNOMFØRINGEN AV EN OMGANG**I begynnelsen**

Hver spiller plasserer etter tur en kule i en fritt valgt fordypning.

Oppstabling i firkant

Når det formes en eller flere firkanter av kuler nederst eller høyere opp på brettet, kan en spiller velge å stable en av sine kuler på denne firkanten.

Når det er vedkommendes tur, kan han/hun velge mellom å:

- plassere en kule fra sitt reservelager på brettet.
- plassere en kule fra sitt reservelager på en firkant av kuler (fig. B 1).
- flytte en av sine kuler som allerede finnes på brettet og plassere denne på en firkant av kuler, men kun hvis dette gjør at kulen flyttes ett eller flere nivåer høyere opp (fig. B 2). På denne måten spares en kule i reservelageret. En kule på brettet kan ikke flyttes hvis den allerede støtter opp under en annen kule.

Firkant i egen farge

En spiller som klarer å lage en firkant av kuler i egen farge (fig. C 1), kan straks ta tilbake en eller to kuler som befinner seg på brettet og legge den/dem i sitt reservelager (fig. C 2). Vedkommende spiller kan ta en av sine kuler som befinner seg på et hvilket som helst nivå – innbattet den som han/hun nettopp har plassert – bortsett fra kuler som støtter opp under andre kuler.

(Hvis en spiller klarer å lage flere firkanter i egen farge, kan vedkommende likevel bare ta tilbake en eller to av sine kuler).

Oppstabling og firkant

I en og samme omgang har en spiller muligheten til å:

- flytte en av sine kuler som allerede finnes på brettet oppover (fig. D 1)
- på denne måten lage en firkant av kuler i egen farge (fig. D 2)
- straks ta tilbake enten en eller to kuler for å legge dem i sitt reservelager (fig. D 3).

SPILLET AVSLUTTES

Vinneren er den som plasserer sin siste kule på toppen av pyramiden (fig. E).

BARNEVERSJON

Hvis man vil øve seg, kan man spille uten å bruke regelen om firkanter. På denne måten er det kun regelen om oppstabling som gjør det mulig å spare kuler.

AVANSERT VERSJON FOR VOKSNE SPILLERE: Stille på linje

En spiller tar tilbake én eller to av sine kule(r) som befinner seg på brettet når han/hun klarer å lage en firkant eller linje i sin egen farge:

- gyldige linjer er slike som lages på et og samme nivå, og kun på første eller andre nivå.

En gyldig linje består av:

- 4 kuler av samme farge på linje på første nivå (fig. F 1).
- 3 kuler av samme farge på linje på andre nivå (fig. F 2).

En diagonal kan ikke betraktes som en linje.

Man kan ikke ta tilbake mer enn to kuler hver gang.

SPILLETS VARIGHET

Fra 5 til 20 minutter. I en turnering kan man tildele hver spiller begrenset tid.

INNEHÅLL & FÖRBEREDELSE

- Ett spelbräde i trä med 16 fördjupningar.
- 15 ljusa bollar och 15 mörka bollar.

Vid spelets början skall bollarna placeras i kanten på pyramidens fot (fig. A). Spelarna drar lott om vilken färg på bollen de skall få.

SPELREGLER & MÅL

Spelarna försöker att bygga en pyramid genom att stapla de 30 bollarna.

SPELMÅL:

ATT PLACERA BOLLEN PÅ TOPPEN AV PYRAMIDEN (fig. E).

Vinnare är den spelare som placerar den sista bollen på toppen av pyramidens.

HUR MAN SPELAR**Spelets början**

Spelaren med de ljusa bollarna börjar. Spelarna turas sedan om att placera en boll från förrådet i en valfri fördjupning.

Stapling

Så snart minst 4 bollar bildar en kvadrat (behöver ej vara samma färg), får en spelare möjligheten

att stapla en boll på den; han kan då välja mellan att:

- ta en boll från sitt förråd och placera den på kvadraten (fig. B 1);
- flytta en av sina bollar som redan ligger utplacerad på spelplanen, och lyfta den en nivå högre upp (fig. B 2).

Denna flyttning gör att han/hon inte behöver ta en boll från förrådet. En boll får inte flyttas om den stöttar andra bollar.

Kvadrat

En spelare som bildar en kvadrat av bollar i egen färg (Fig. C 1) får genast välja en eller två av sina

bollar på planen och stoppa tillbaka dem i förrådet (Fig. C 2);

Han/hon får ta tillbaka vilka bollar som helst, som tillhör honom/henne, genom att lyfta bort dem från en valfri

nivå på pyramidens - även den boll som just har placerades ut - utom de bollar som stöttar andra bollar.

Stapling och kvadrat

I samma flyttning är det möjligt för en spelare att:

- lyfta upp en av sina bollar, som redan ligger på planen, en nivå högre (fig. D 1);
- således bilda en kvadrat i sin färg (fig. D 2);
- sedan ta tillbaka en eller två av sina bollar (fig. D 3).

SPELETS SLUT

Vinnaren är den spelare som placerar den sista bollen på pyramidens topp (fig. E).

ENKEL VERSION

För att starta gradvis, kan man spela utan att använda regeln om kvadraten. Behåll endast regeln om stapling, som gör att spelaren kan spara bollar.

PROFFSVERSIONEN spelare kan även ta tillbaka en eller två av sina bollar som ligger på planen när de bildar en rad i sin egen färg på första eller andra nivån.

- 4 bollar i rad i samma färg på första nivån (fig. F 1).
- 3 bollar i rad i samma färg på andra nivån (fig. F 2).

En diagonal linje räknas inte.

SPELTID

5-20 minuter. I en turnering kan man ge varje spelare en tidsbegränsning.

SISÄLTÖ - VALMISTELUT

- 16 ruutuinen pyramidi-pellilauta
- 15 vaaleaa kuulaa
- 15 tummaa kuulaa

Pelin alussa kuulat varastoidaan pyramidin alaosaan (piirros A).
Pelaajat ratkaisevat väriinsä arpomalla. Vaalea aloittaa.

JOHDANTO

Pelaajien tulee rakentaa 30 kuulan pyramidi kuulia päällekkäin pinoten.

TAVOITE:**KÄRKIKUULAN ASETTAMINEN PYRAMIDIN HUIPULLE (piirros E)**

Kuulia on pyrittävä säästämään mahdollisimman paljon sillä pelaaja, joka onnistuu asettamaan viimeisen tai viimeiset kuulat, on voittaja. Kuulien säästäminen on mahdollista alla olevia ohjeita noudattaen. Kunkin pelaajan on pelattava vuorollaan. Pelaaja, joka on käyttänyt kaikki kuulat varastostaan, on hävinnyt pelin.

PELIN KULKU

Pelin aloitus:

Kukin pelaaja asettaa yhden kuulan valitsemaansa ruutuun.

Kuulaneliölle pinous:

Kun alustalle tai ylempille tasoille on muodostettu yksi tai useampia kuulaneliöitä on kuulien pinous mahdollista.

Kukin pelaaja valitsee vuorollaan pelitaktiikkansa seuraavien valintamahdollisuuksien avulla:

- varastosta otetun kuulan asettaminen pelialudalle
- varastosta otetun kuulan asettaminen kuulaneliölle (piirros B 1)
- pelialudalla olevan kuulan siirto kuulaneliölle. Tämä on kuitenkin mahdollista vain siinä tapauksessa, että toimenpide sallii pelaajan kuulan noston yhden tai useampia tasoja korkeammalle (piirros B 2). Tämän siirron ansiosta säästetään yksi kuula. Pelialudalla olevaa kuulaa ei voida siirtää, jos se toimii toisen kuulan tukialustana.

Oma värineliö:

Pelaaja, joka onnistuu toteuttamaan oman värineliönsä (piirros C 1) voi välittömästi viedä varastoon yhden tai kaksi pelialudalla olevista kuulistaan (piirros C 2). Hän voi poistaa pelialudalta minkä tahansa hänelle kuuluvan kuulan, miltä tahansa tasolta - myös sen jonka hän on juuri asettanut pelialudalle - lukuunottamatta niitä kuulia, jotka toimivat toisten kuulien tukialustoina.

(Jos yhden kuulan asettamisen ansiosta onnistutaan toteuttamaan useita omia värineliöitä ei se kuitenkaan anna oikeutta poistaa enempää kuin yhden tai kaksi kuulaa).

Pinous ja neliö:

Samalla pelivuorolla pelaaja voi

- siirtää korkeammalle jonkun pelialudalla olevista kuulistaan (piirros D 1)
- toteuttaen näin ollen oman värineliön (piirros D 2)
- ja viedä välittömästi varastoon yhden tai kaksi kuulaa (piirros D 3)

KUKA VOITTAA?

Pelaaja, joka asettaa kärkikuulan pyramidin huipulle, on voittaja (piirros E).

PELIVAIHTOEHTO LAPSILLE

Lapset voivat harjoitella pelaamista ottamatta huomioon kuulaneliö sääntöä. Tässä tapauksessa kuulien säästäminen on mahdollista pinoussääntöä noudattaen.

PELIVAIHTOEHTO KOKENEILLE PELAAJILLE : Linjaus

Pelaaja, joka on onnistunut toteuttamaan oman värineliön tai linjauksen voi poistaa pelialudalta varastoonsa yhden tai kaksi kuulaa:

- Linjaus voidaan tehdä ainoastaan ensimmäiselle tai toiselle tasolle ja vain samalle tasolle suoritettu linjaus on pätevä.

Vino linjaus ei ole mahdollista.

Sallittu linjaus on seuraavanlainen:

- 4 samanväristä kuulaa linjattuna ensimmäisellä tasolla (piirros F 1)
- 3 samanväristä kuulaa linjattuna toisella tasolla (piirros F 2)

Kuulia voidaan poistaa korkeintaan kaksi kullakin kerralla.

PELIN KESTO:

5-20 min. Turnajaisiin osallistujille voidaan asettaa määräaika.

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Μία βάση με 16 τρύπες, 15 ανοιχτόχρωμες και 15 σκουρόχρωμες μπάλες. Στην αρχή του παιχνιδιού οι μπάλες τοποθετούνται στην βάση (εικ.Α). Οι παίκτες ρίχνουν κλήρο για το χρώμα. Οι ανοιχτόχρωμες μπάλες ξεκινάνε πρώτες.

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ: ΝΑ ΤΟΠΟΘΕΤΗΘΕΙ Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΜΠΑΛΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ ΤΗΣ ΠΥΡΑΜΙΔΑΣ (εικ. Ε)

Οι παρακάτω κανόνες επιτρέπουν στους παίκτες να εξοικονομήσουν όσο το δυνατόν περισσότερες μπάλες. Νικητής είναι ο παίκτης ο οποίος στη διάρκεια του παιχνιδιού έχει στο απόθεμά του πολλές μπάλες και βάζει την τελευταία. Οι παίκτες πρέπει να παίζουν με τη σειρά. Ο παίκτης που δεν έχει άλλες μπάλες να παίζει χάνει το παιχνίδι.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ

Όταν έχει σχηματιστεί ένα τετράγωνο ή περισσότερα τότε υπάρχουν οι εξής επιλογές κινήσεων: α. Να βάλετε μία μπάλα από το απόθεμά σας στη βάση β. Να βάλετε μία μπάλα από το απόθεμά σας πάνω στο τετράγωνο που σχηματίστηκε (εικ. Β1) γ. Να μετακινήσετε μία μπάλα σας, που ήδη βρίσκεται πάνω στη βάση, πάνω σ' ένα τετράγωνο μόνο εφόσον η κίνηση αυτή σηκώνει την μπάλα κατά ένα ή περισσότερα επίπεδα (εικ. Β2). Αυτή η κίνηση επιτρέπει στον παίκτη να εξοικονομήσει μία μπάλα από το απόθεμά του. Μία μπάλα του πίνακα που στηρίζει άλλες δεν μπορεί να μετακινηθεί. Ένας παίκτης που φτιάχνει ένα τετράγωνο με τις μπάλες του (εικ. C1) αμέσως παίρνει πίσω 1 ή 2 μπάλες από τη βάση και τις βάζει στο απόθεμά του. (εικ. C2). Μπορεί να πάρει πίσω μπάλα του από όποιο επίπεδο θέλει -περιλαμβανομένης και αυτής που μόλις έχει βάλει- εκτός βέβαια από μπάλα που στηρίζει άλλες. (Ο παίκτης βάζει μία μπάλα για να φτιάξει τετράγωνο με τις μπάλες του και παίρνει πίσω μία ή δύο) Ένας παίκτης μπορεί να εξοικονομήσει μπάλες ως εξής: ανεβάζοντας σε άλλο επίπεδο μία μπάλα που είναι ήδη πάνω στη βάση (εικ. D1), φτιάχνοντας μ' αυτό τον τρόπο τετράγωνο με τις μπάλες (εικ. D2), αμέσως παίρνει πίσω μία ή δύο (εικ. D3).

ΠΑΡΑΛΛΑΓΗ

Ένας παίκτης παίρνει πίσω 1 ή 2 μπάλες από τη βάση όταν φτιάξει ένα τετράγωνο ή μία σειρά από τις μπάλες του. Πρέπει να κανονιστεί από την αρχή σε ποιο επίπεδο θα γίνονται τετράγωνα και σε ποιο σειρές. Μία σειρά ανάλογα σε ποιο επίπεδο γίνεται αποτελείται από: 4 όμοιες μπάλες στο πρώτο επίπεδο (εικ F1) 3 όμοιες μπάλες στο δεύτερο επίπεδο (εικ. F2). Μια διαγώνιος δεν αποτελεί σειρά. Δεν επιτρέπεται να παίρνονται πίσω πάνω από 2 μπάλες τη φορά.

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΜΙΑΣ ΠΑΡΤΙΔΑΣ

10-20 λεπτά. Σε τουρνουά δίνεται περιορισμένος χρόνος σε κάθε παίκτη για κάθε κίνηση.

PREZENTAREA ȘI PREGĂTIREA JOCULUI

- Un platou cu 16 căsute;
 - 15 bile deschise la culoare și 15 bile închise la culoare.
- La începutul partidei, bilele sunt dispuse în rezerva de la baza platoului (fig. A). Cei doi jucători trag la sorti culorile bilelor cu care vor juca; începe jucătorul care are bilele de culoare deschisă.

PRINCIPIUL ȘI SCOPUL JOCULUI

Prin așezarea (suprapunerea) bilelor, jucătorii construiesc o piramidă de 30 bile. Scopul jocului este așezarea bilei din vârful piramidei (fig. E). Regulile prezentate în continuare permit economisirea de bile. Câștigător este jucătorul care își păstrează în rezervă cele mai multe bile în timpul partidei, reușind astfel să fie ultimul care pune ultima sau ultimele bile în piramidă. Fiecare jucător este obligat să-și joace turul. Un jucător care nu mai are bile în rezervă, pierde partida.

DERULAREA UNEI PARTIDE

Inceputul partidei: Pe rând, fiecare jucător așază o bilă din rezerva sa pe una din căsute, la alegere.

Suprapunerea pe un careu de bile: Când pe platou sau pe nivelurile superioare se formează unul sau mai multe careuri de bile, jucătorul poate pune una dintre bilele sale pe acel careu, deci jucătorul are următoarele posibilități:

- să așeze o bilă din rezervă pe platou;
 - să așeze o bilă din rezervă pe un careu de bile (fig. B1);
 - să-și mute o bilă deja existentă pe platou, suprapunând-o pe careu, numai dacă această mișcare face ca bila să urce cu cel puțin un nivel (fig. B2). Această mișcare permite economisirea unei bile din rezervă. O bilă aflată pe platou nu poate fi deplasată dacă peste ea se află o altă bilă.
- Careu de culoare: Un jucător care realizează un careu de bile de aceeași culoare (fig. C1), recuperează una sau două bile de pe platou, pe care le pune în rezerva sa (fig. C2); jucătorul poate lua de pe platou orice bilă care îi aparține, de pe orice nivel, inclusiv cea pe care a pus-o ultima, cu excepția bilelor care susțin alte bile. Dacă prin punerea unei bile se realizează mai multe careuri de aceeași culoare, numărul maxim de bile ce pot fi trecute în rezervă este de două.

VERSO

Suprapunere și careu

Dintr-o singură mutare, un jucător are următoarele posibilități:

- să urce pe un nivel superior o bilă aflată deja pe platou (fig. D1);
- să realizeze în acest mod un careu de culoare (fig. D2);
- să recupereze astfel una sau două bile pe care le pune în rezervă (fig. D3).

INCHEIEREA PARTIDEI

Câștigă jucătorul care pune ultima bilă în vârful piramidei (fig. E).

VARIANTĂ PENTRU COPII

Pentru începători se poate juca fără regula careului de culoare, singura regulă pentru economisire de bile rămânând cea a mutării unei bile pe un nivel superior.

VARIANTĂ PENTRU AVANSATI

-aliniamentul

Un jucător recuperează una sau două bile aflate pe platou când realizează un careu sau un aliniament de aceeași culoare;

aliniamentele valabile sunt cele realizate pe același nivel și doar pe primul și al doilea.

Un aliniament valabil este format din:

- 4 bile de aceeași culoare în linie pe primul nivel (fig. F1);
- 3 bile de aceeași culoare în linie pe al doilea nivel (fig. F2).

Diagonalele nu constituie aliniamente.

Nu se pot recupera decât maxim 2 bile la un tur.

DURATA UNEI PARTIDE

Între 5 și 20 minute. Pentru turnee, este posibil să se aloce un timp limitat pentru fiecare jucător

per mutare.

埃及王

最簡單的架構、最詭奇的攻防
踏著你的鮮血往上走，可是媲美中國圍棋的精髓

適用年齡：8-99 歲 參賽人數：2 人 遊戲時間：15 分

一、產品內容：表面有 16 個洞的底盤一個、15 顆淺色球及 15 顆深色球。

二、賽前準備：把所有的球放於底盤的保存區(圖 A)。

三、最終目的：參賽者要想盡辦法放最後一顆球於金字塔頂端(圖 E)。

四、遊戲規則：

(1)由持淺色球者先從保存區拿一顆淺色球放於底盤的任一空洞內，再輪持深色球者。

(2)四方形上的堆積

只要有四顆球形成正方形時，下一位競賽者就有機會往上堆，他有兩種選擇：一是從保存區中拿球往上堆(圖 B1)，二是從底盤上拿之前放置的球往上堆(圖 B2)，但拿的過程中不可影響其他堆放在底盤上的球。

(3)四方的四顆球都是同色

當競賽者用自己的球形成四方形時(圖 C1 或圖 D1 → D2)，馬上可以拿回一或兩顆的球，可放回保存區內(圖 C2 或圖 D3)或繼續往上堆。取回時可選擇剛剛放置的球或先前放置的球，但拿的過程中不可影響其他堆放在底盤上的球。

五、遊戲結束：持最後一顆球放於金字塔頂端者為贏家。

六、其他玩法：

(1)兒童版

為了簡單化，可以先不用「四方的四顆球都是同色」的規則，單採「四方形上的堆積」規則即可。

(2)高階版

除了四方形四顆同色球之外，若在第一層四顆同色球成一直線或立體的第三層三顆同色球成一直線時，亦可馬上拿回一或兩顆的球(圖 F)。(對角線不算)

七、遊戲建議：遊戲期間，保存區內保存越多的球，就越有機會把球放於金字塔頂端以贏得勝利。

埃及王

最簡單的架構、最詭奇的攻防
踏著你的肩膀往上走，可媲美中國圍棋的精髓

適合年齡：8-99歲 參賽人數：2人 遊戲時間：15分鐘 產品編號：PYLOPLAS/PYLOCLA/PYLOL

- 產品內容：**表面有 16 個洞的底盤一個，15 顆淺色球及 15 個深色球。
- 賽前準備：**把所有的球放於底盤的保存區(圖 A)。
- 最終目的：**參賽者要想辦法放最後一顆球於金字塔頂端(圖 E)。
- 遊戲規則：**
 - 由持淺色球者先從保存區拿一顆淺色球放於底盤的任一空洞內，再輪持深色球者。
 - 四方形上的推積**
只要有四顆球形成四方形時，下一位競賽者就有機會往上堆，他有兩種選擇：一是從保存區中拿球往上堆(圖 B1)，二是從底盤上拿之前放置的球往上堆(圖 B2)，但拿的過程中不可影響其他堆放在底盤上的球。
 - 四方形的四顆球都是**同色**
當競賽者用自己的球形成四方形時(圖 C1 或圖 D1-D2)，馬上可以拿回一或兩顆的球，可放回保存區內(圖 C2 或圖 D3)或繼續往上堆。取回時可選擇剛剛放置的球或先前放置的球，但拿的過程中不可影響其他堆放在底盤上的球。
- 遊戲結束：**持最後一顆球放於金字塔頂端者為贏家。
- 其他玩法：**
 - 兒童版**
為了簡單化，可以先不用“四方形的四顆球都是同色”的規則，單採“四方形上的堆規則”即可。
 - 高階版**
除了四方形四顆同色球之外，若在第一層四顆同色球成一線或立體的第三層三顆同色球成一線時，亦可馬上拿回一或兩顆的球(圖 F)。(對角線不算)
- 遊戲建議：**遊戲期間，保存區內保存越多的球，就越有機會把球放於金字塔頂端而贏得勝利。

Gigamic 【技高迷客】

策略益智棋尚有其他系列產品

- (1) 四連戰 (2) 你推我擠 (3) 步步為營 (4) 火燒島 (5) 秘密基地 (6) 對對碰 (7) 玻璃樽
(8) 殺識相關 (9) 妙算圍基 (10) 王牌出擊 (11) 捷足先登 (12) IQ 跳棋 (13) 王者對壘

【香港、中國獨家代理總經銷商】

『翻版必究』

中華貿易投資有限公司
China Trading Investment Limited

電話/Telephone: 2528 1898 傳真/Fax: 2527 9808

게임 소개와 게임 준비

- 16개의 홈이 패턴 피라미드 받침 보드 1개
 - 밝은 색 구슬 15개와 어두운 색 구슬 15개
- 게임을 시작하기 전에 구슬을 색깔별로 나누어 보드의 가장자리에 놓아둡니다(그림 A).
각자 색깔을 정합니다. 밝은 색 구슬을 가진 사람이 게임을 시작합니다.

게임의 규칙과 목적:

30개의 구슬로 피라미드를 쌓는 것

게임의 목표:**피라미드의 꼭대기에 구슬을 놓는 것(그림 E)**

아래 규칙에 의해 플레이어는 구슬을 최대한 아낄 수 있습니다. 이 게임의 승자는 게임 중에 구슬을 최대한 아껴 피라미드 꼭대기에 자신의 마지막 구슬을 올리는 플레이어입니다.
플레이어는 자기 차례에 꼭 구슬을 놓아야 합니다. 게임 중 놓을 구슬이 없다면 그 플레이어는 지게 됩니다.

게임의 진행**· 게임의 시작**

각 플레이어는 번갈아 가면서 보드의 원하는 빈 자리에 구슬을 놓습니다.

· 정사각형 위에 쌓아 올리기

구슬을 하나, 혹은 그 이상의 정사각형 모양으로 놓게 되면 자신의 구슬 하나를 그 위에 올려놓을 수 있습니다. 아래와 같은 선택이 가능합니다.

- 가장자리에 놓여있는 자신의 구슬 중 하나를 보드에 올려놓기
- 가장자리에 놓여있는 자신의 구슬을 가져다 구슬로 이루어진 정사각형 위에 올려놓기 (그림 B 1)

- 이미 보드 위에 놓여있는 자신의 구슬을 하나 가져다 구슬로 이루어진 정사각형 위에 올려놓기. 단, 이 행동을 통해서 구슬을 한 층 이상 높은 곳으로 올려 놓는 것만 가능합니다. 이 행동을 통해 높은 곳에 있는 구슬을 더 낮은 곳으로 옮기거나 같은 높이에서 옮길 수는 없습니다(그림 B 2). 이 행동을 택하면 가장자리의 자기 구슬을 하나 아낄 수 있습니다. 이미 다른 구슬을 받치고 있는 구슬은 가져올 수 없습니다.

· 자기 색깔 구슬로만 정사각형 만들기

자기 색깔 구슬을 정사각형 모양으로 놓게 되면(그림 C 1) 보드에 놓여 있는 자기 색깔 구슬 1~2개를 가져와 보드 가장자리에 돌려 놓을 수 있습니다(그림 C 2). 자기 구슬이라면 방금 놓은 구슬을 포함해 피라미드의 여드에 놓여 있는 구슬이라도 가지고 올 수 있습니다. 다만 다른 구슬을 받치고 있는 구슬은 가져올 수 없습니다. (하나의 구슬을 놓아서 자기 색깔 구슬로 이루어진 정사각형 여러 개를 만든다고 해도 구슬은 1~2개만 가져옵니다.)

· 쌓아 올려 정사각형 만들기

한번의 차례에 다음과 같은 행동을 하는 것이 가능합니다.

- 정사각형을 만들어 이미 보드에 있는 자기 구슬을 하나 올리기 (그림 D 1)
- 그 구슬을 놓아 자기 색깔 구슬로 정사각형 만들기(그림 D 2)
- 보드에 놓인 구슬 중 자기 색깔 구슬 1~2개를 가져와 다시 보드 가장자리에 놓기 (그림 D 3)

게임의 종료

피라미드의 꼭대기에 자신의 마지막 구슬을 올려놓은 사람이 게임에 이긴다(그림 E).

어린이용 규칙

게임에 익숙해지기 위해 자기 색깔 구슬 4개를 정사각형으로 놓는 규칙을 빼고 시작할 수 있습니다. 일반적인 구슬 4개를 정사각형으로 놓는 규칙만 사용됩니다.

숙련자를 위한 규칙: 일렬로 놓기

플레이어는 자기 색깔 구슬을 정사각형 모양이나 일렬로 놓게 되면 보드에 놓여 있는 자기 색깔 구슬 1~2개를 다시 가져올 수 있습니다. 일렬로 놓는 규칙은 피라미드의 1층과 2층에서만 적용됩니다. 다시 말해 아래의 두 경우만 일렬로 놓인 것으로 인정됩니다.

- 피라미드 1층에서는 일렬로 놓인 4개의 구슬(그림 F 1).
- 피라미드 2층에서는 일렬로 놓인 3개의 구슬(그림 F 2).

대각선으로 놓인 것은 인정되지 않습니다. 한번에 3개 혹은 그 이상의 구슬을 가져갈 수는 없습니다.

게임 시간

5~20분. 시험을 할 때는 각 플레이어가 사용 가능한 시간을 정해 놓을 수도 있습니다.

주의! 3세 이하의 아이는 작은 구성물들을 삼킬 수 있어 위험합니다.

ゲームに用意されているもの

プレイ盤×1枚、玉×30個(2色 各15個)

ゲームの目的

交互に持ち玉を盤上に置いていき、最終的にピラミッドの頂上に自分の玉を置いたプレイヤーが勝ちになります。

遊び方

1. 周囲のみぞに玉を並べ、くじ引きかじゃんけんで玉の色を選びます。(図 A)
2. 薄い玉の色を選んだプレイヤーが、盤上の16の穴の好きな場所に玉を置きます。
3. 同様にして、交互に玉を置いていきます。
4. 四角形状に玉が構成された場合、プレイヤーは以下の選択ができます。
 - みぞから持ち玉を取り、盤上の空いている穴に置く。
 - みぞから持ち玉を取り、四角形状になった4つ玉の上ののせる。(図 B 1)
 - 既に盤上に置いた自分の玉を四角形状になった4つ玉の上ののせる。(図 B 2)
 これにより、持ち球をよりたくさん保持しておくことができます。ただし盤上の玉は、より高い段へ移動させなければなりません。また、ピラミッド状の支え玉は移動することができません。
5. 自分の玉だけで四角形状に配列した場合(図 C 1)、盤上の玉を1つか2つみぞに戻すことができます。(図 C 2) この場合もピラミッド状の支え玉は戻すことはできませんが、四角形状を成立させたその玉をすぐさま戻すことはできません。また、2つ以上の四角形状の配列が同時にできた場合でも、2つまでしか玉は戻せません。

一度の順番で、以下のことが同時にできます。

- 既にボード上にある玉を四角形状になった4つ玉の上ののせる。(図 D 1)
- したがって、自分の玉で四角形状に配列することができる。(図 D 2)
- そして自分の玉のみぞに1つもしくは2つ戻すことができる。(図 D 3)

ゲーム終了

最後にピラミッドの頂上に玉を置いた人が勝ちになります(図 F)。また持ち玉がなくなり、盤上の玉も移動することができなくなった場合、そのプレイヤーは負けとなります。

お子様用の遊び方

5. のルールを適用せずプレイすることができます。

ゲームの熟練プレイヤーのルール(配列線)

上記のルールに加え、自分の玉で一列に配列した場合、盤上にある自分の玉のみぞに1つもしくは2つ戻すことができます。これは、以下の条件で1段目もしくは2段目のみ可能です。(図 D 3)

- 1段目で同色の玉が4つ直線状に並んだ時(図 E 1)
- 2段目で同色の玉が3つ直線状に並んだ時(図 E 2)

ただし、斜めの配列は適用されません。

プレイ時間

5分から20分が目安です。トーナメントでは、制限時間を設けることも可能です。

المقدمة والاستعداد

- تتكون اللعبة من لوح لبناء الهرم على ١٦ تجويف على سطح اللوح.
 - عدد ١٥ كرة ذات لون فاتح و ١٥ كرة أخرى ذات لون غامق.
 - عند بداية اللعب يجب أن تكون كل الكرات منتظمة في المجرى المخصص لها عند قاعدة اللوح. (الشكل A)
 - يختار اللاعبون ألوان الكرات عن طريق القرعة.
 - اللاعب الذي تكون لديه الكرات ذات اللون الفاتح يبدأ اللعب.
- قواعد وهدف اللعبة**
- يحاول اللاعبون بناء هرم يتكون من عدد الكرات الثلاثين (٣٠).
 - الهدف من اللعبة هو وضع آخر كرة على قمة الهرم. (الشكل E)
 - القواعد المدرجة أدناه تمكن اللاعبين من الاحتفاظ بأكبر عدد ممكن من الكرات، الفائز سيكون اللاعب الذي يستطيع الاحتفاظ بأكبر عدد من كراته في المجرى المخصص له أثناء المسابقة، بحيث يتمكن من أن يكون آخر لاعب يضع آخر كره، أو آخر كرات، وبالتالي منتهيًا من تكوين الهرم.
 - يجب على اللاعبين اللعب فقط عندما يحين دورهم. ويصبح اللاعب خاسراً عندما لا يصبح لديه أي عدد من الكرات.

كيفية اللعب**بداية المسابقة:**

كل لاعب، وبالدور، يضع كرة من كراته داخل أي تجويف يختاره.

كيفية البناء على مربع:

- عندما يتم تكوين مربع من الكرات على سطح اللوح، أو عند المستويات العليا، يمكن للاعب الذي يحين دوره أن يختار أن يضع واحدة من كراته على المربع الذي تكون. في هذه المرحلة يكون لديه ثلاثة خيارات:
- الخيار الأول: اختيار كرة من احتياط كراته ثم وضعها على اللوح في أي تجويف.
- الخيار الثاني: اختيار كرة من احتياط كراته ووضعها على المربع الذي تكون من كرات سابقة (الشكل B1).
- الخيار الثالث: تحريك واحدة من كراته كانت موجودة أصلاً داخل تجويف على سطح اللوح ووضعها على مربع تكون من كرات سابقة. ولكن يجب عليه عند القيام بهذا الاختيار أن يرفع بناء كراته إلى مستوى واحد أو أكثر. (الشكل B2) هذه الحركة تمكنه من عدم استعمال واحدة من كراته الاحتياطية. لا يمكن تحريك أي كرة تكون سائدة لكرة أخرى وتكون جزء من البناء.

تكوين مربع من كرات لاعب معين

- اللاعب الذي يتمكن من تكوين مربع من كراته الخاصة (الشكل C1) يحق له أن يخرج كرة واحدة مربع أو كرتين من على سطح اللوح وإضافتهما لكراته الاحتياطية. (الشكل C2) هذا الحق يكفل له اختيار أي كرات ومن أي مستوى من مراحل البناء بما فيها المرحلة التي خلص للتو من تكوينها، ما عدا تلك الكرات التي تدعم كرات أخرى مكونة للبناء.

تكوين الكرات وبناء المربعات

- بنفس التنكيز السابق يمكن للاعب:
- أن يرفع واحدة من كراته الموجودة أصلاً على اللوح إلى مستوى أعلى. (الشكل D1)
- وبالتالي يستطيع تكوين مربع من كراته الخاصة. (الشكل D2)
- كما يمكنه وفي الحال، سحب كرة واحدة أو كرتين وإضافتهما إلى كراته الاحتياطية. (الشكل D3)

نهاية المسابقة

اللاعب الفائز هو اللاعب الذي يتمكن من وضع آخر كراته على قمة الهرم. (الشكل E)

حتى يتمكن الأطفال من اللعب وبالتدريج، من الممكن حذف الجزء الخاص بتعليمات تكوين المربع من كرات لاعب معين. التعليمات الأولية لتكوين الكرات والبناء بها يمكنهم من توفير الكرات.

مسابقة الكبار - الخط المستقيم

يمكن للاعب أن يسحب كرة واحدة أو كرتين من كراته الخاصة من على سطح اللوح عندما يتمكن من تكوين مربع أو خط مستقيم من كراته الخاصة، ولكن يجب أن يكون المربع أو الخط المستقيم في المستوى الأول أو الثاني من البناء. يتكون الخط المستقيم من:

- عدد أربعة (4) كرات من لون واحد في خط مستقيم في المستوى الأول من البناء. (الشكل F1)
- عدد ثلاثة (3) كرات من لون واحد في خط مستقيم في المستوى الثاني من البناء. (الشكل F2)

الخط القطري (المائل بزوايا) لا يعتبر خط مستقيم. لا يستطيع اللاعب سحب أكثر من كرتين في كل مرة.

توقيت المسابقة

من خمسة دقائق إلى ٢٠ دقيقة. عندما يكون هناك أكثر من لاعبين اثنين، يمكن تحديد وقت معين لكل لاعب.

PYLOS OYUNUNUN KURALLARI

İÇİNDEKİLER VE ÖN HAZIRLIKLAR

- Üzerinde 16 delik bulunan oyun tahtası.
- 15 adet açık renkli ve 15 adet koyu renkli top .
- Oyuna başlamadan önce bütün toplar oyun tahtasının etrafındaki oyuga , aynı renkli toplar yan yana gelecek şekilde ŞEKİL A' daki gibi yerleştirilir .
- Her oyuncu bir renk seçer . Oyuna açık renkler başlar .

OYUNUN KURALLARI VE HEDEFİ

Oyuncular 30 topu üst üste koyarak piramit yapmaya çalışırlar .

OYUNUN AMACI:
PİRAMİDİN EN ÜSTÜNDEKİ TOPU ŞEKİL E' DEKİ GİBİ KOYMAKTIR.

Aşağıdaki kurallar oyunculara mümkün olduğunca çok topu sona saklamann yollarını açıklamaktadır. Oyun süresince mümkün olduğunca çok topunu sona saklayabilen oyuncu , en son olarak kendi topunu en üst köşeye şansı artıracağından dolayı oyunu kazanma şansını artırır. Oyun sırası gelen oyuncu mutlaka oynamak zorundadır . Topu biten oyuncu kaybeder .

OYUNUN OYNANIŞI

Sırası gelen oyuncu oyun tahtasının kenarından bir topunu alıp oyun tahtası üzerindeki herhangi bir deliğe koyar. Sıra diğer oyuncuya geçer ve diğer oyuncu da bir topunu oyun tahtasının kenarından alıp istediği bir başka deliğe koyar .

Karelerin oluşması

Topların yan yana gelmesiyle karelerin oluşması halinde oynama sırası gelen oyuncunun üç seçeneği vardır ;

1. Oyun tahtasının kenarından bir top alıp tahta üzerine koymak,
2. Oyun tahtasının kenarından bir top alıp ŞEKİL B' deki 1 numaralı hareket gibi oluşan karenin üzerine koymak .
3. Oyun tahtası üzerinde duran bir topu alıp ŞEKİL B' deki 2 numaralı hareket gibi topları oluşturduğu karenin üzerine yerleştirmek . Bu hareket yalnızca topların bulunduğu seviyeden bir seviye yukarı komşu halinde yapılabilir . Başka bir topun altında olan top ise hareket ettirilemez.

Karelerin aynı renkli toplarla oluşması

Kendi toplarıyla ŞEKİL C' de 1 numaralı hareketle bir kare oluşturan oyuncu , ŞEKİL C' de 2 numaralı hareketlerle gösterildiği üzere herhangi bir veya iki topunu oyun tahtası üzerinden alabilir ve oyun tahtasının etrafındaki oyuga koyabilir . Oyundan alınan toplar piramidin her seviyesinden alınabilir, kare oluşturulurken konan en son top da alınabilir, ancak başka bir topun altında olan top alınmaz.

Seviye yükselmesi ve kare oluşması

Tek bir hareketle hem kare oluşturmak hem de kenardan top almadan seviye yükselterek oyun içindeki toplardan birini kullanmak mümkündür . ŞEKİL D' deki 1 numaralı harekette görüldüğü üzere oyun tahtası üzerinde duran bir top seviye yükselterek 2 numaralı hareketle gösterilen kare oluşturulabilir. Yine ŞEKİL D' deki 3 numaralı hareketle gösterilen şekilde istenen seviyeden , başka bir topun altında olmayan iki top oyun kenarına alınabilir .

OYUNUN SONU

ŞEKİL E' de görüldüğü gibi piramidin en üstüne topu koyan oyuncu oyunu kazanır .

COCUKLAR İÇİN

Yaşça ufak çocuklarla oynarken kendi toplarıyla kare oluşturma kurallı bırakılarak sadece seviye yükseltmek suretiyle toplardan tasarruf edilme kurallıyla oynanabilir .

DENEYİMLİ OYUNCULAR İÇİN EK KURALLAR

Yukarıdaki kurallara ek olarak deneyimli oyuncular aynı renkte sıra toplar oluşturmaları halinde de bir veya iki topu geriye alabilirler, ancak bu sıra toplar :

- piramidin en alt seviyesinde ise ŞEKİL F' hareket 1 deki gibi dörtlü
- piramidin birinci seviyesinde ise ŞEKİL F' hareket 2 deki gibi üçlü
- olabilir , hiçbir zaman çapraz olamaz.

OYUNUN SÜRESİ

Oyunun süresi 5 ile 20 dakika arasında değişir . Turnuvalarda her oyuncunun oynama süresi sınırlanabilir.

PREZENTACJA GRY I PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Makieta do gry w kształcie ściętej piramidy z 16 zagłębieniami oraz 15 jasnych i 15 ciemnych kul.

Na początku gry kule znajdują się w bazie na brzegu piramidy (rys. A). Gracze losują kolor kul do gry. Grę rozpoczyna grający jasnymi kulami.

ZASADY I CEL GRY

Gracze budują piramidę z 30 kul.

Celem gry jest ustawienie ostatniej swojej kuli na szczycie piramidy (rys. E).

Niżej opisane zasady umożliwiają grającym przetrzymywanie jak największej liczby kul w bazie. Zwycięzcą zostaje ten zawodnik, któremu w trakcie gry uda się przetrzymać w bazie jak największą liczbę kul i postawić ostatnią kulę na szczycie piramidy.

Gracze wykonują ruchy na przemian. Ruchy są obowiązkowe. Przegrywa ten, komu zabraknie kul w bazie przed osiągnięciem celu gry.

PRZEBIEG GRY

Gracze na zmianę wyjmują swoje kule z bazy i umieszczają je w dowolnych zagłębieniach makiety.

Ustawianie kul na kwadratach

Jeżeli na mackiecie lub na wyższych piętrach utworzone zostaną kwadraty z kul, wówczas zawodnicy mogą stawiać kule na tych kwadratach. Gracze mają następujące warianty ruchu:

- przeniesienie kuli z bazy i umieszczenie jej w zagłębieniu makiety
- przeniesienie kuli z bazy na kwadrat z czterech kul (rys. B 1)
- przemieszczenie kuli z makiety na kwadrat z czterech kul, pod warunkiem, że kula przemieszczana „awansuje” o jeden lub kilka poziomów (rys. B 2). Ten wariant ruchu umożliwiał grającemu utrzymanie niezmienną liczbę kul w bazie. Kula podtrzymująca inne kule nie może być przesuwana w trakcie gry.

Kwadrat w kolorze kul gracza

Gracz, który uformuje kwadrat w kolorze swoich kul (rys. C 1), zabiera w tym samym ruchu jedną lub dwie swoje kule z makiety do bazy (rys. C 2).

Gracz może odzyskać prawie każdą swoją kulę z dowolnego poziomu piramidy, łącznie z tą, którą właśnie wykonał ruch, za wyjątkiem kul podtrzymujących inne kule.

(Uformowanie kilku kwadratów na raz w jednym kolorze, poprzez dostawienie tylko jednej kuli, umożliwia zabranie do bazy jednej lub dwóch kul w tym kolorze.)

Ustawianie kul i formowanie kwadratów

W jednym ruchu gracz ma możliwość:

- przeniesienia jednej swojej kuli z makiety na wyższy poziom (rys. D 1)
- uformowania tym samym kwadratu w kolorze swoich kul (rys. D 2)
- oraz przeniesienia jednej lub dwóch swoich kul do bazy (rys. D 3).

ZAKOŃCZENIE GRY

Zwycięzcą zostaje ten, kto ustawi swoją ostatnią kulę na szczycie piramidy (rys. E)

WARIANT DLA DZIECI

Należy tu pominąć zasady dotyczące kwadratów w kolorze kul gracza i rozgrywać grę według zasad przemieszczania kul.

WERSJA DLA WYTRAWNYCH GRACZY: formowanie rządów

Gracz zabiera jedną lub dwie swoje kule z powrotem do bazy, jeżeli uda mu się uformować kwadrat lub rząd kul w swoim kolorze. Rząd kul może powstać na pierwszym lub drugim poziomie i musi składać się z:

- 4 kul w tym samym kolorze, ustawionych w rzędzie na pierwszym poziomie (rys. F 1)
- 3 kul w tym samym kolorze, ustawionych w rzędzie na drugim poziomie (rys. F 2)

Rząd nie może leżeć na przekątnej makiety.

Za jednym razem można zabrać z makiety najwyżej dwie kule.

CZAS TRWANIA GRY

Od 5 do 20 min. Rozgrywając turniej można wyznaczyć graczom określony czas na wykonanie ruchu.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ И ПОДГОТОВКА

Игровое поле с 16 ячейками;
15 светлых и 15 темных шариков.

Перед началом игры шарики выкладывают в отделения для запасов по краям игрового поля (рис. А). Игроки тянут жребий, чтобы установить, какими шариками они будут играть. Первым ходит игрок со светлыми шариками.

СУТЬ ИГРЫ

Построить пирамиду, уложив друг на друга 30 шариков.

ЦЕЛЬ ИГРЫ:**ПОМЕСТИТЬ ШАРИК НА ВЕРШИНУ ПИРАМИДЫ (рис. Е).**

Согласно правилам, игрок в течение игры может сэкономить несколько шариков и таким образом увеличить свои шансы сделать последний ход. Победителем становится игрок, который сумел сэкономить большее количество шариков и поместил последний (-ие) шарик (-ие) на вершину пирамиды.

Если игрок должен сделать ход, но у него больше не осталось шариков, он проигрывает.

ХОД ИГРЫ**Начало игры**

Игроки по очереди берут из своих запасов по одному шарiku и кладут его в любую ячейку.

Положить шарик на квадрат

Если в течение игры на поле (на первом или каком-либо из следующих уровней пирамиды) шарики образовали один или несколько квадратов, игрок может положить свой шарик на любой из них. В свой ход игрок может совершить следующие действия:

взять шарик из своего запаса и положить его на игровое поле;
взять шарик из своего запаса и положить его на один из образовавшихся квадратов (рис. В 1);
перенести один из находящихся на поле шариков на какой-либо квадрат, но только при условии, что этот шарик перемещается на один (или более) уровень выше (рис. В 2). Таким образом игрок экономит один шарик. Если шарик на поле поддерживает какой-либо другой шарик, его переносить нельзя.

Квадрат своего цвета

Игрок, сложивший квадрат своего цвета (рис. С 1), сразу же снимает с поля один или два своих шарика и откладывает их в запас (рис. С 2). Он может снять любой из своих шариков с любого уровня пирамиды (в том числе и только-что выложенный шарик) при условии, что этот шарик не поддерживает другие шарики на поле. (Даже если игрок своим ходом сложил несколько квадратов своего цвета, он может снять с поля не более двух шариков.)

Перенести шарик и сложить квадрат

За один ход игрок может:

- перенести свой уже находящийся на поле шарик на один уровень выше (рис. D 1), таким образом сложив квадрат своего цвета (рис. D 2);
- сразу после этого снять с поля один или два своих шарика и вернуть в запас (рис. D 3).

КОНЕЦ ИГРЫ

Победителем становится игрок, поместивший свой шарик на вершину пирамиды (рис. Е).

ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Чтобы облегчить освоение игры, можно играть, не соблюдая правило "квадрат своего цвета". В этом случае единственная возможность сэкономить шарик – это перенести его с поля на один из квадратов, образовавшихся на каком-либо из следующих уровней пирамиды.

ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ: Ряд

Игрок может снять с поля один или два своих шарика, если он сложил квадрат или ряд своего цвета на первом или втором уровне пирамиды. Ряд может состоять из:

- 4 шариков одного цвета на первом уровне пирамиды (рис. F 1),
 - 3 шариков одного цвета на втором уровне пирамиды (рис. F 2).
- Ряд, образовавшийся по диагонали, не защищается. В свой ход игрок может вернуть в запас не более двух шариков.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

От 5 до 20 минут. На соревнованиях можно установить ограничение на продолжительность одного хода.

ŽAIDIMO APRAŠYMAS IR PARUOŠIMAS

- Lenta su 16 duobučių.
 - 15 šviesių ir 15 tamsių rutuliukų.
- Rutuliukai išdėliojami žaidimo lentos kraštuose (žr. A). Žaidėjai pasirenka rutuliukų spalvas. Pradedama žaidėjas pasirinkęs šviesią spalvą.

ŽAIDIMO PRINCIPAS

Žaidėjai stengiasi pastatyti piramidę, naudodami 30 rutuliukų.

ŽAIDIMO TIKSLAS**PADETI SAVO SPALVOS RUTULIUKĄ ANT PIRAMIDĖS VIRŠAUS (žr. E)**

Taisyklės leidžia laikyti kuo daugiau rutuliukų savo rezerve. Laimi tas, kurio rezerve yra daugiau rutuliukų, nes baigiantis žaidimui jis gali juos uždėti ant piramidės viršaus. Žaidimas vyksta paeiliui. Jei žaidėjui baigiasi rutuliukai, jis pralaimi.

ŽAIDIMO EIGA**Žaidimo pradžia**

Kiekvienas žaidėjas paeiliui deda po vieną rutuliuką iš rezervo į pasirinktą duobutę.

Rutuliuko palikimas žaidimo lauke

Kai žaidimo lauke suformuojami vienas ar daugiau kvadratų pirmame ar aukštesniame piramidės aukšte, žaidėjas gali padėti ant jų savo rutuliuką. Per savo ėjimą jis pasirenka:

- padėti rutuliuką iš savo rezervo ant lentos;
- padėti rutuliuką iš savo rezervo ant suformuoto kvadrato (žr. B 1);
- paimiti savo spalvos rutuliuką nuo žaidimo lentos ir perkelti jį ant suformuoto kvadrato, tačiau tik tuo atveju jei rutuliukas perkeliamas aukščiau (žr. B 2). Tokiu būdu žaidėjas gali išsaugoti vieną rutuliuką rezerve. Taip perkelti leidžiama tik tuo atveju jei į rutuliuko viršų nesiremia aukščiau esantis rutuliukas.

Savo spalvos kvadratas

Žaidėjas, kuris suformuoja kvadratą iš savo spalvos rutuliukų (žr. C 1), tuo pačiu ėjimu gali nuimti nuo lentos pasirinktinai vieną arba du savo rutuliukus ir padėti juos atgal į rezervą (žr. C 2). Galima nuimti bet kurį savo spalvos rutuliuką(us) iš bet kurios piramidės vietos, įskaitant ir rutuliuką, kuris buvo padėtas tuo pačiu ėjimu. Rutuliuko, į kurio viršų remiasi aukščiau esantis rutuliukas, nuimti negalima. Jei keletas savo spalvos kvadratų suformuojama per vieną ėjimą, žaidėjas gali nuimti ne daugiau nei du rutuliukus.

Rutuliuko perkėlimas ir kvadratas

Vieno ėjimo metu galima:

- Perkelti į viršų vieną ant žaidimo lentos esantį savo rutuliuką (žr. D 1), taip suformuojant savo spalvos kvadratą (žr. D 2).
- To paties ėjimo metu nuimti vieną arba du savo spalvos rutuliukus ir padėti juos į savo rezervą (žr. D 3).

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimą laimi žaidėjas, kuris padeda savo spalvos rutuliuką ant piramidės viršaus (žr. E)

ŽAIDIMAS PRADEDANTIESIEMS

Norint supaprastinti žaidimą, galima žaisti be „savo spalvos kvadrato“ taisyklės. Tokiu atveju vienintelis būdas išsaugoti daugiau rutuliukų rezerve – perkelti ant žaidimo lentos esantį rutuliuką ant aukščiau suformuoto kvadrato.

ŽAIDIMAS PAŽENGUSIEMS: Eilė

Žaidėjas gali nuimti nuo lentos 1 arba 2 rutuliukus kai suformuoja savo spalvos kvadratą arba eilę pirmame arba antrame piramidės aukšte. Eilė laikoma:

- 4 tos pačios spalvos rutuliukai vertikalioje arba horizontalioje eilėje piramidės apačioje (žr. F 1)
- 3 tos pačios spalvos rutuliukai vertikalioje arba horizontalioje eilėje antrame piramidės aukšte (žr. F 2)

Įstrižai sudėti rutuliukai nelaikomi eile. Vieno ėjimo metu galima nuimti ne daugiau kaip du rutuliukus.

ŽAIDIMO TRUKMĖ

Žaidimas trunka nuo 5 iki 20 minučių. Varžybose kiekvienam ėjimui galima skirti ribotą laiką.

SPĒLES APRAKSTS UN SAGATAVOŠANA

- spēles laukums ar 16 iedobēm;
- 15 gaišas lodītes un 15 tumšas lodītes.

Spēles sākumā lodītes tiek novietotas krājumu nodalījumā gar laukuma malām (**att. A**).

Spēlētāji izlozē savu krāsu. Spēli uzsāk spēlētājs ar gaišajām lodītēm.

SPĒLES PRINCIPS

Spēlētāji cenšas uzbūvēt piramīdu, liekot kaudzē 30 lodītes.

SPĒLES MĒRĶIS:**UZLIKT LODĪTI PIRAMĪDAS VIRSOTNĒ (att. E).**

Spēles noteikumi paredz, ka spēlētājs spēles gaitā var ietaupīt lodītes un tādējādi palielināt savas izredzes veikt pēdējo gājiena spēli. Spēlētājs, kurš spēles gaitā ir spējis paturēt krājumā lielāku lodīšu skaitu un tādējādi uzlikt piramīdas pēdējo lodīti vai lodītes, ir spēles uzvarētājs.

Ja spēlētājam jāizdara gājieni, bet viņam krājumā vairs nav nevienas lodītes, viņš spēli zaudē.

SPĒLES GAITA**Spēles sākums**

Spēlētāji pēc kārtas novieto pa vienai lodītei no sava krājuma brīvi izvēlēti iedobē.

Uzlikt lodīti uz kvadrāta

Ja spēles gaitā uz laukuma (pirmajā vai kādā no augstākiem piramīdas līmeņiem) lodītes ir izkārtušās vienā vai vairākos kvadrātos, spēlētājs uz šī kvadrāta var uzlikt savu lodīti.

Spēlētājs savā gājienu var izvēlēties:

- paņemt lodīti no sava krājuma un nolikt to uz laukuma;
- paņemt lodīti no sava krājuma un uzlikt to uz viena no lodīšu kvadrātiem (**att. B 1**);
- pārcelt vienu no lodītēm, kas jau atrodas uz laukuma, uz kādu no lodīšu kvadrātiem, bet tikai tad, ja šis gājiena pārvieto lodīti par vienu vai vairāk līmeņiem augstāk (**att. B 2**). Šis gājiena dod iespēju spēlētājam paturēt savā krājumā par vienu lodīti vairāk. Lodīti nedrīkst pārvietot, ja tā balsta kādu citu lodīti.

Kvadrāts savā krāsā

Spēlētājs, kurš izveido kvadrātu savā krāsā (**att. C 1**), uzreiz noņem no laukuma vienu vai divas no savām lodītēm un atliek tās atpakaj krājumā (**att. C 2**). Viņš drīkst noņemt jebkuru no savām lodītēm, paņemot tās no jebkura piramīdas līmeņa (ieskaitot tikko novietoto lodīti), izņemot tās lodītes, kas balsta citas lodītes. (Arī tad, ja, novietojot lodīti, izveidojas vairāki savas krāsas kvadrāti, spēlētājs no laukuma drīkst noņemt ne vairāk kā divas lodītes).

Pārcelt lodīti un izveidot kvadrātu

Viena gājiena laikā spēlētājs var:

- pārvietot par vienu līmeni augstāk savu lodīti, kas jau atrodas laukumā (**att. D 1**), tādējādi izveidojot kvadrātu savā krāsā (**att. D 2**),
- uzreiz noņemt no laukuma vienu vai divas no savām lodītēm un atlikt tās atpakaj krājumā (**att. D 3**).

SPĒLES BEIGAS

Spēlētājs, kurš uzliek savu lodīti piramīdas virsotnē, ir spēles uzvarētājs (**att. E**).

SPĒLES VARIANTS IESĀCĒJIEM

Lai sākumā būtu vienkāršāk apgūt spēli, var spēlēt, neievērojot noteikumu "kvadrāts savā krāsā". Šajā gadījumā vienīgais veids, kā spēlētājs var ietaupīt lodīti, ir pārcelt to no laukuma uz kādu no kvadrātiem augstākos piramīdas līmeņos.

SPĒLES VARIANTS PIEREDZĒJUŠIEM SPĒLĒTĀJIEM: Rinda

Spēlētājs var noņemt no laukuma vienu vai divas no savām lodītēm, ja viņš izveido kvadrātu vai rindu savā krāsā pirmajā vai otrajā piramīdas līmenī. Rinda var sastāvēt no:

- 4 vienas krāsas lodītēm piramīdas pirmajā līmenī (**att. F 1**);
- 3 vienas krāsas lodītēm piramīdas otrajā līmenī (**att. F 2**).

Rinda pa diagonāli netiek ieskaitīta. Vienā gājienu spēlētājs var atlikt atpakaj krājumā ne vairāk kā divas lodītes.

SPĒLES ILGUMS

No 5 līdz 20 minūtēm. Sacensībās var noteikt laika ierobežojumu vienam gājienu.

KIRJELDUS JA ETTEVALMISTUS

- Renniga mängulaud, milles on 16 lohku.
- 15 heledat ja 15 tumedat kuuli.

Mängu alustades pannakse kõik kuulid renni (**joon. A**). Mängijad loosivad, mis värvi kuulidega keegi mängib. Heledad kuulid alustavad.

MÄNGU EESMÄRK

Mängijad proovivad ehitada 30 kuulist püramiidi.

MÄNGU LÕPPEESMÄRK:

Panna püramiidi tippu oma kuul (joon. E).

Mängureeglid lubavad mängijatel võimalikult palju kuule alles hoida. Võitja on see, kes suudab kõige rohkem kuule alles hoida ja paneb püramiidi tippu viimase kuuli.

Mängijad käivad kordamööda. Kui mängijal pole ühtegi kuuli alles jäänud, on ta kaotanud.

MÄNGU KÄIK**Mängu algus**

Mängijad panevad kuule kordamööda lohkudesse.

Püramiidi ehitamine

Kui mängulaual on moodustunud üks või mitu nelinurka, võib mängija oma kuuli sinna peale panna ja uut korrust ehitama hakata. Igal käimiskorral on mängijal valida järgmiste variantide vahel:

- võtta oma rennist kuul ja mängulauale panna;
- võtta oma rennist kuul ja asetada see mängulaual olevale kuulidest moodustunud nelinurgale (**joon. B1**)
- võtta kuul, mis on juba mängulaual ja panna ühe olemasoleva nelinurga tippu, kuid ainult juhul, kui kuuli saab asetada kõrgemale korrusele (**joon. B2**). Selline moodus võimaldab kuule kokku hoida. Kuuli, mis teisi toetab, ei tohi mängulaualt liigutada.

Ühevärviline nelinurk

Mängija, kes ehitab nelinurga ainult oma kuulidest (**joon. C1**), võib kohe ühe või kaks kuuli mängulaualt ära võtta ja oma renni tagasi panna (**joon. C2**). Mängija võib tagasi panna suvalise talle kuuluva kuuli ükskõik millisel korrusel, k.a. selle kuuli, mille ta on just mängulauale pannud, kuid mitte neid, mis toetavad teisi kuule. (Juhul, kui ühe kuuli juurdelisamisest tekib mitu ühevärvilist nelinurka, tohib mängija mängulaualt ära võtta ainult ühe või kaks kuuli.

Püramiidi ehitamine ja nelinurk

Sama käigu jooksul on mängijal võimalik:

- tõsta oma mängulaual olev kuul kõrgemale korrusele (**joon. D1**),
- moodustades ühevärvilise nelinurga (**joon. D2**),
- ja ühe või kaks kuuli oma renni tagasi panna (**joon. D3**).

MÄNGU LÕPP

Mängu võidab see, kes paneb oma viimase kuuli püramiidi tippu (**joon. E**).

LASTE VARIANT

Alguses on võimalik mängida ühevärvilise nelinurga reeglit mitte kasutades. Sel juhul on võimalik kuule kokku hoida ainult mängulaual olevaid kuule kõrgemale korrusele asetades.

KOGEMUSTEGA MÄNGIJATELE: Rivi

Mängija võib võtta mängulaualt tagasi ühe või kaks kuuli, kui ta moodustab oma kuulidest nelinurga või rivi. Rivi peab asuma esimesel või teisel korrusel ning see koosneb kas:

- 4 ühevärvilisest kuulist esimesel korrusel (**joon. F1**) või,
- 3 ühevärvilisest kuulist teisel korrusel (**joon. F2**).

Diagonaali ei loeta riviks ja ühe käigu jooksul ei tohi tagasi võtta rohkem kui kaks kuuli.

MÄNGU KESTUS

5-20 minutit. Võistluse puhul võib igale mängijale seada kindla ajalimiidi.

A játék tartozékai:

- 1 db csonka gúla alakú tábla 16 lyukkal
- 15 világos és 15 sötét golyó

A játék kezdetén a játékosok a golyókat a tábla szélén levő tároló rekeszben helyezik el /A ábra/.

A játékosok sorsolás alapján szintet választanak. A világos kezd.

A játék célja:

A játék során a játékosok a 30 golyó felhasználásával megpróbálnak egy piramist felépíteni. A JÁTÉK NYERTESE, AKINEK A GOLYÓJA KERÜL A PIRAMIS TETEJÉRE /E ábra/. A játékosoknak tehát spórolniuk kell a golyókkal, amelyeket az alábbi szabályok alapján tethetnek meg. A játékot az nyeri meg, akinek több golyója marad a tároló rekeszben, így ő tudja felhelyezni az utolsó golyót a piramis tetejére. A játékosok felváltva raknak. Az a játékos, akinek előbb elfogy a golyója, elvesztette a játékot.

A JÁTÉK MENETE:**A játék kezdete:**

A játékosok felváltva felhelyeznek egy-egy golyót a tábla valamelyik lyukába.

Gúla építése:

Ha a táblán, vagy magasabb szinten négy golyóból egy négyzet alakul ki, a soron következő játékos ráhelyezheti valamelyik golyóját. Az alábbi lehetőségek közül választhat:

- Elővesz egy golyót a tároló rekeszből, és felhelyezi valahova a táblára
- Elővesz egy golyót a tároló rekeszből, és felhelyezi a négyzet tetejére /B1 ábra/
- A táblán levő golyói közül helyez egyet a négyzet tetejére, ennek a golyónak azonban alacsonyabb szinten kell lennie, mint ahova helyezi /B2 ábra/. Ezzel a lépéssel megszűnik a golyó. Az a golyó, amelyre már ráhelyeztek egy másik golyót nem mozdítható el a táblán.

Négyzet építése saját azonos színű golyókból:

Az a játékos, aki saját színű golyóiból létrehozott egy négyzetet /C1 ábra/, levehet a tábláról egy vagy két golyót és visszahelyezheti a tároló rekeszbe /C2 ábra/. Bármelyik saját golyóját visszaveheti, azt is, amelyet éppen akkor tett fel, kivéve azt a golyót, amelyre már rá van helyezve egy másik golyó. /Ha egyetlen golyó felhelyezésével két négyzet jön létre, a játékos akkor is csak egy vagy két golyót vehet le./

Gúla és négyzet egyidejű építése:

Egy lépésen belül lehetséges például, hogy a játékos:

- A táblán levő golyói közül felhelyez egyet egy felsőbb szintre /D1 ábra/, ezzel létrehoz egy saját színű négyzetet /D2 ábra/,
- és azonnal levesz egy vagy két golyót és visszahelyezi a tároló rekeszbe /D3 ábra/.

A játszma vége:

A játszmat az nyeri meg, aki utolsó golyóját a piramis tetejére helyezi /E ábra/.

A JÁTÉK EGYSZERŐBB VÁLTOZATA GYEREKEK RÉSZÉRE

Kiseb gyerekek, hogy fokozatosan ismerkedjenek meg a játékkal, először játszhatják a játékot a "négyzet építése azonos színű golyóiból" szabály nélkül, ahol a játékosok csak a gúlaépítéssel tudnak golyót spórolni.

BONYOLULTABB VÁLTOZAT HALADÓ JÁTÉKOSOK RÉSZÉRE

A játékos levehet a tábláról egy vagy két golyót, ha azonos színű négyzetet vagy sort hozott létre. A sornak az első vagy a második szinten kell lennie:

- vagy négy golyóból álló sor az első szinten /F1 ábra/,
- vagy 3 golyóból álló sor a második szinten /F2 ábra/.

Átlós sor nem érvényes. Lépésként 2 golyónál többet nem lehet levenni.

A játék időtartama:

5-20 perc. Versenyeken meg lehet határozni a játékosok játékidejét.

POPIS HRY A PŘÍPRAVA

- Hráčův deska se 16 důlků ve tvaru seřiznuté pyramidy.
- 15 světlých a 15 tmavých kuliček.
- Na začátku hry jsou kuličky vyrovnány v obvodovém žlábků (zásobníku) na úpatí pyramidy (obr. A) Hráč si vylosují barvy kuliček. Hráč se světlými kuličkami začíná.

PRAVIDLA A CÍL HRY

- Hráči se snaží vystavět pyramidu navršením 30 kuliček.

CÍL HRY:

HRÁČ SE SNAŽÍ UMÍSTIT SVOU KULIČKU NA VRCHOLEK PYRAMIDY (obr. E)

V pravidlech se dále dočtete, jak je možné si uchovat co možná nejvíce kuliček, neboť vítězem se stane hráč, který byl během hry schopen si podržet větší množství kuliček v zásobě a je tedy tím, kdo na vrcholek pyramidy uloží poslední kuličku či kuličky.

JAK SE HRAJE

Začátek hry. Hráči střídavě berou po jedné kuličce své barvy ze zásobníku a kladou ji do kterékoliv vybrané jamky.

Jak roste pyramida Pokud kuličky na hrací desce či ve vyšších úrovních vytvoří jeden či více čtverců, má hráč možnost na takovýto čtverec posadit jednu svou kuličku. Hráč, který je na tahu si pak vybírá z těchto možností:

- vzít kuličku ze své zásoby a umístit ji na hrací desku.
 - umístit kuličku ze své zásoby na jeden ze čtverců kuliček (obr. B1)
 - Vzít jednu ze svých kuliček na desku a přemístit ji na některý čtverec kuliček, jestliže tento přesun současně vyzdvihne danou kuličku o jednu či více úrovní (obr. B2).
- Tento tah umožňuje hráči ušetřit jednu kuličku do rezervy. Nelze však přesunovat kuličku, která již podpirá některou jinou kuličku o úroveň výš.

Čtverec kuliček v barvě hráče

Hráč, který vytvoří čtverec kuliček své vlastní barvy (obr. C1), smí si okamžitě vzít zpět jednu či dvě své kuličky z hrací desky a umístit je do zásobníku (obr. C2).

Přitom smí sebrat ze hry jakoukoliv svou kuličku z jakékoliv úrovně pyramidy - a to včetně té kuličky, kterou poslední vložil do hry - nikdy však nelze sebrat kuličky, které již podpirají kuličky jiné (Hráč nemá možnost v jednom tahu odebrat více než dvě své kuličky a to ani v případě, že položením jedné kuličky vytvoří současně i více čtverců své barvy).

Čtverec a vršení kuliček

Pravidla dávají hráči možnost, aby za příznivých okolností v témže tahu:

- přemístěním vyzdvihl jednu svou kuličku, která se již nachází na hrací desce (obr. D1).
- touto cestou vytvoří čtverec kuliček své barvy (obr. D2)
- a okamžitě odebral w hrací desky jednu či dvě své kuličky, které vrátí zpět do zásobníku (obr. D3)

KONEC HRY

Vítězem se stává hráč, který umístit svou poslední kuličku na vrcholek pyramidy (obr. E)

VARIANTA PRO DĚTI

K postupnému zvládnutí hry je možné zpočátku hrát bez použití pravidla o "čtverci kuliček v barvě hráče" - užije se pouze pravidla o vršení kuliček, čímž je rovněž možné kuličky ušetřit.

VARIANTA PRO VYSPĚLÉ HRÁČE

Hráč si bere jednu či dvě své kuličky nacházející se na hrací desce, pokud vytvoří čtverec nebo řadu kuliček své barvy. Aby byla taková řada kuliček platná, musí být vytvořena pouze na první či druhé úrovni. Taková řada se tedy skládá ze:

- 4 kuliček stejné barvy seřazených na první úrovni (obr. F1)

- 3 kuliček stejné barvy seřazených na druhé úrovni (obr. F2)

Diagonálně postavená řada kuliček se nepočítá. I zde platí, že není možné během téhož tahu odebrat více než dvě kuličky.

DĚLKA HRY

- Hra trvá od 5 do 20 minut. Na turnaji je možné hráčům omezit čas na přemýšlení.

PREDSTAVITEV IN PRIPRAVA NA IGRO

Vsebina:

- 1 igralna plošča v obliki prizrezane piramide s 16 vdolbinami in rezervnim prostorom ob vznožju
- 15 svetlih in 15 temnih kroglic Na začetku igre položimo vse kroglice v rezervni prostor ob vznožju igralne plošče (slika A). Igralca izžrebata, kdo bo igral s svetlo barvo. Igralec s svetlimi kroglicami začne igro.

PRAVILA IGRE IN OSNOVNA IDEJA:

Igralca gradita piramido z zlaganjem 30 kroglic.

CILJ IGRE

Postaviti svojo kroglico na vrh piramide (slika E). Smisel igre je, da igralca prihranita čim več kroglic. Zmagovalec je igralec, ki je uspel med igro obdržati čim več svojih kroglic v rezervnem prostoru in tako lahko zadnji postavi svojo kroglico na vrh piramide. Igralca morata narediti potezo vedno, kadar prideta na vrsto. Igralec, ki ostane brez kroglic, igro izgubi.

POTEK IGRE

Začetek igre

Igralca izmenično polagata svoje kroglice iz rezervnega prostora v vdolbine na igralni površini, ki jih izbereta.

Polaganje kroglic na oblikovane kvadrate

Kadar je na igralni plošči ali nivo višje izoblikovan kvadrat iz kroglic (ali več kvadratov), se lahko igralec odloči in položi svojo kroglico na tak kvadrat. Ko je na vrsti, lahko izbira med tremi možnostmi:

- vzame kroglico iz rezervnega prostora in jo položi na igralno ploščo;
- vzame kroglico iz rezervnega prostora in jo položi na kvadrat iz kroglic (slika B1);
- premakne eno izmed svojih kroglic, ki so že na igralni plošči in jo položi na kvadrat iz kroglic (slika B2). Ta poteza igralcu omogoči, da prihrani eno kroglico v rezervnem prostoru. Igralec ne sme uporabiti kroglice, ki že podpira drugo kroglico.

Kvadrat iz kroglic enake barve

Igralec, ki sestavi kvadrat iz kroglic svoje barve (slika C1), takoj vzame z igralne plošče eno ali dve svoji kroglici po lastni izbiri in jih odloži na rezervni prostor (slika C2). Vzame lahko katero koli kroglico svoje barve, ne glede na katerem nivoju piramide je, vključno s tisto kroglico, ki jo je pravkar uporabil in z njo naredil kvadrat. Izjema so tiste kroglice, ki že podpirajo drugo kroglico. (Če igralec z eno dodano kroglico naredi več kvadratov svoje barve naenkrat, lahko z igralne površine vzame eno ali dve svoji kroglici.)

S premikom višje naredimo kvadrat

Z eno samo potezo lahko igralec naredi naslednje:

- premakne kroglico, ki že leži na igralni plošči nivo višje (slika D1),
- tako oblikuje kvadrat s kroglicami svoje barve (slika D2),
- takoj nato vzame eno ali dve svoji kroglici in ju odloži na rezervni prostor (slika D3).

KONEC IGRE

Zmaga igralec, ki položi kroglico svoje barve na vrh piramide (slika E).

RAZLIČICA ZA OTROKE

Za postopno privajanje na igro lahko igramo, ne da bi upoštevali pravila za «oblikovanje kvadrata enake barve» - temveč le po pravilih o polaganju kroglic na oblikovane kvadrate, s čimer prihranimo kroglice v rezervnem prostoru.

RAZLIČICA ZA IZKUŠENE IGRALCE:

Postavljanje v vrsto Igralec vzame z igralne plošče eno ali dve svoji kroglici, kadar sestavi kvadrat ali vrsto iz kroglic svoje barve. Veljavna je le vrsta, ki je na prvem ali drugem nivoju. Vrsta je sestavljena iz: 4 kroglic iste barve v vrsti na prvem nivoju (slika F1), 3 kroglic iste barve v vrsti na drugem nivoju (slika F2). Diagonalna vrsta ne šteje za vrsto. Več kot dveh kroglic ne smemo vzeti z igralne plošče.

DOLŽINA IGRE

5 do 20 minut. Pri granju iger v turnirju lahko določimo čas za razmislek za eno potezo.

KYNNING OG UNDIRBÚNINGUR

Pírámíða-spilaborð með 16 holum.

15 ljósar kúlur og 15 dökkar kúlur.

Í upphafi leiksins eru kúlurnar lagðar í rákina (forðabúrið) á spilaborðinu (mynd A). Leikmenn draga um hvorn litinn þeir fá og sá ljósi byrjar.

LEIKREGLUR OG MARKMIÐ:

Leikmenn reyna að byggja píramíða með því að staflla upp kúlunum 30.

MARKMIÐ LEIKSINS:

Að leggja efstu kúluna á píramíðann (mynd E).

Neðangreindar reglur auðvelda leikmönnum að treina kúlurnar sínar eins lengi og hægt er.

Sá vinnur sem treinir sér kúlurnar lengur og nær þar af leiðandi að leggja síðustu kúluna/ kúlurnar á píramíðann. Leikmenn verða að gera þegar þeir eiga leik. Leikmaður hefur tapað þegar hann á enga kúlu eftir.

AÐ SPILA**Upphaf leiksins**

Leikmenn taka til skiptis eina kúlu úr forða sínum og leggja í einhverja holu á spilaborðinu.

Að staflla á fering

Þegar einn eða fleiri feringar hafa verið myndaðir á spilaborðinu eða á efri fleti, getur leikmaður valið að leggja eina af kúlunum sínum ofan á slíkan fering. Þegar hann á leik á hann því eftirfarandi valkosti:

að taka kúlu úr forða sínum og leggja á spilaborðið;

að leggja kúlu úr forða sínum á fering (mynd B 1);

að færa eina af sínum kúlum, sem þegar eru á spilaborðinu, og leggja á fering og hækka hann þannig um einn flöt (mynd B 2). Með þessu nær hann að „spara sér“ eina kúlu úr forðabúrinu. Aðeins má færa kúlu, sem þegar er á spilaborðinu, ef hún heldur ekki uppi annarri kúlu.

Feringur í eigin lit

Takist leikmanni að mynda fering í eigin lit (mynd C 1) má hann taka til baka eina eða tvær af sínum kúlum og leggja í forðabúrið sitt (mynd C 2);

Hann má taka hvaða kúlu sem er og af hvaða fleti sem er – þar með talið kúlu sem hann var að leggja niður – nema kúlur sem halda uppi öðrum kúlum. (Þó kúla, sem leikmaður leggur niður, myndi fleiri en einn fering í eigin lit má hann aðeins taka til baka eina eða tvær kúlur).

Að staflla og taka kúlu til baka

Í sömu umferð getur leikmaður þar af leiðandi:

lagt eina af kúlunum sínum, sem þegar eru á spilaborðinu, upp á fering (mynd D 1)

myndað þannig fering í eigin lit (mynd D 2),

og tekið til baka eina eða tvær kúlur og lagt í forðabúrið sitt (mynd D 3).

LEIKSLOK

Sigurvegarinn er sá sem setur síðustu kúluna sína á topp píramíðans (mynd E).

BARNAÚTGÁFA

Til þess að einfalda leikinn má sleppa reglunum um „fering í eigin lit“. Þá er það aðeins reglan um að færa kúlu, sem þegar er á spilaborðinu, sem gerir leikmönnum kleift að „spara sér“ kúlu úr forðabúrinu.

TILBRIGÐI FYRIR VANA LEIKMENN: Að mynda línu

Leikmaður tekur til baka eina eða tvær kúlur sem eru á spilaborðinu þegar hann myndar

fering eða línu í eigin lit: Lína verður að vera annað hvort á fyrsta eða öðrum fleti. Lína telst því vera:

4 kúlur í röð í sama lit á fyrsta fleti (mynd F 1),

3 kúlur í röð í sama lit á öðrum fleti (mynd F 2).

Skálina er ekki gíld. Ekki má taka til baka fleiri en tvær kúlur í hvert sinn.

LEIKTÍMI

5 til 20 mínútur. Í keppni má takmarka tíma hvers leikmanns.

OBSAH HRY A PRÍPRAVA NA HRU

- Hracia podložka zrezanej pyramídy so 16 otvormi
- 15 svetlých guľôčok a 15 tmavých guľôčok

Na začiatku hry sú guľôčky uložené na vyhradených miestach na spodu pyramídy (Obr.A).

Hráči losujú o farbu.

Svetlá hru začína.

PRAVIDLÁ HRY A JEJ CIEĽ:

Hráči sa snažia postaviť pyramídu zo 30 guľôčok.

CIEĽ HRY:

Položiť guľôčku na vrchol pyramídy. (Obr. E)

Dolu uvedené pravidlá umožňujú hráčom ponechať si čo najviac guľôčok. Víťazom sa stáva ten hráč, ktorý si udržal čo najväčší počet guľôčok v jeho vyhradenom priestore počas hry, aby mohol ako posledný položiť svoju guľôčku na vrch ostatných guľôčok.

Hráči sa pri hre striedajú. Hráč prehráva vtedy, ak nemá už žiadnu guľôčku.

SAMOTNÁ HRA:**Začiatok hry.**

Každý hráč striedavo ukladá guľôčky svojej farby do ktorýchkoľvek otvorov na hracej podložke.

Ukladanie na štvorec

Ak je vytvorený jeden alebo viac štvorcov z guľôčok na hracej ploche alebo aj na vyššej úrovni, hráč si môže zvoliť na ktorý štvorec uloží svoju guľôčku; keď je na rade, môže si vybrať nasledovne:

- Vezme guľôčku zo svojej rezervy a položí ju na hraciu podložku,
- Uloží guľôčku zo svojej rezervy na jeden zo štvorcov formovaných z guľôčok (obr. B1)
- Presunutím jednej svojej guľôčky už uloženej na hracej podložke na jeden štvorec formovaný z guľôčok, ale len za predpokladu, že sa jeho guľôčka dostane o jednu alebo viac úrovní vyššie (obr.B2). Tento ťah mu umožní ušetriť si svoju guľôčku uloženú na vyhradenom mieste. Avšak nemôže presunúť takú guľôčku, na ktorej je už položená iná guľôčka.

Štvorec vytvorený len jednou farbou

Hráč, ktorý vytvoril štvorec z vlastných guľôčok (obr.C1) môže vziať späť z hracej plochy buď jednu alebo dve guľôčky svojej farby a vložiť ich späť na svoje vyhradené miesto (obr. C2). Hráč môže vziať späť ktorúkoľvek svoju guľôčku uloženú na ľubovoľnej úrovni pyramídy – vrátane tej, ktorú práve položil – okrem tých na ktorých sú položené iné guľôčky.

(Vytvorením niekoľkých štvorcov svojej farby priložením len jednej jeho guľôčky dovoľuje hráčovi vziať si späť len jednu alebo dve guľôčky svojej farby.)

Príkladanie a vytváranie štvorcov

V tom istom ťahu môže hráč urobiť nasledovné:

- Posunutie svojej guľôčky o úroveň vyššie, ktorá už sa nachádza na hracej ploche (obr. D1)
- Tou istou guľôčkou môže vytvoriť štvorec svojej farby (obr.D2)
- Zároveň zobrať jednu alebo dve svoje guľôčky a uložiť ich na svoje vyhradené miesto (obr.D3)

KONIEC HRY

Víťazom sa stáva ten, ktorý uloží svoju guľôčku na vrchol pyramídy (obr. E)

DETSKÁ VERZIA HRY

Na začiatku je možné vynechať pravidlá pre vytváranie štvorcov svojej farby,

- Len použiť pravidlá na ukladanie a štetenie si svojich guľôčok.

VERZIA PRE DOSPELÝCH: USPORIADANIE

Hráč si môže vziať jednu alebo dve svoje guľôčky, ktoré sú už uložené na hracej ploche za predpokladu, že vytvorí štvorec alebo rad svojej farby: Musí platiť, usporiadanie musí byť buď na prvej alebo druhej úrovni. Usporiadanie spočíva v:

- 4 guľôčky tej istej farby v rade na prvej úrovni (obr. F1)
- 3 guľôčky tej istej farby v rade na druhej úrovni (obr. F2)

Usporiadanie do diagonály sa nepočíta. Nie viac ako 2 guľôčky môžu byť vzaté späť.

TRVANIE HRY

Od 5 do 20 minút. V súťaži je možné každému hráčovi určiť dĺžku hracieho času.

Hra nie je vhodná pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti. Nebezpečie udusenía.

Садржај: 1 плоча за играње са 16 удубина и додатним простором на ивици 15 светлих и 15 тамних кугли

Број играча: 2 играча, узраст 8 +

Трајање игре: 5 до 20 минута Приликом играња можемо ограничити време за смишљање потеза.

ПРЕДСТАВЉАЊЕ И ПРИПРЕМА ИГРЕ

На почетку игре поставимо све кугле на ивици плоче за играње (слика А). Играчи бирају ко ће играти са светлим куглама и он игра први.

ПРАВИЛА ИГРЕ И ОСНОВНА ЗАМИСАО:

Играчи граде пирамиду постављањем 30 кугли.

ЦИЉ ИГРЕ

Поставити своју куглу на врх пирамиде (слика Е).

Смисао игре је сачувати чим више кугли. Победник је играч који је успео да задржи што више својих кугли у простору на ивици плоче јер је тако могао бити онај који је последњи поставио куглу на врх пирамиде.

Играч који је остао без кугли губи игру.

ИГРАЊЕ ИГРЕ

Почетак: Играчи наизменично постављају своје кугле у удубине на табли за играње.

Постављање кугли на обликоване квадрате

Када је на табли више обликованих квадрата од кугли (или више квадрата),

играч може сам да одлучи како ће поставити своју куглу на тај квадрат.

Када је на реду може изабрати између три могућности:

- Узети куглу из простора на ивици плоче и поставити је на плочу;

- Узети куглу из простора на ивици плоче и поставити је на квадрат обликован од кугли (слика Б1);

- Померити једну од својих кугли које су већ на табли и поставити је на квадрат (слика Б2).

Тај потез омогућава играчу да сачува једну куглу у простору на ивици плоче. Играч не сме употребити куглу која већ подупире другу куглу.

Квадрат од кугли једнаке боје

Играч који састави квадрат од кугли своје боје (слика Ц1), одмах узима са плоче за играње 1 или 2 своје кугле по избору и остави их на простор на ивици плоче. (слика Ц2).

Узети може било коју куглу своје боје без обзира на којем нивоу пирамиде се налази, укључујући и ону куглу коју је управо употребио и с њом саставио квадрат

Изузетак су кугле које подржавају друге кугле. (Уколико се са једном доданом куглом обликује више квадрата у својој боји, са плоче се може повући 1 или 2 кугле)

С потезом на виши ниво обликујемо квадрат

У само једном потезу играч може да учини следеће:

- Померите куглу која већ лежи на табли на виши ниво (слика Д1),

- Тако обликује квадрат са куглом своје боје (слика Д2),

- Након тога одмах узима 1 или 2 кугле и оставља их на простор на ивици плоче (слика Д3).

КРАЈ ИГРЕ

Победник је онај играч који положи куглу своје боје на врх пирамиде (слика Е).

ЗА ДЕЦУ

За постепено привикавање на игру можемо играти без правила о "обликовању квадрата у својој боји" - него само по правилима о полагању куглица на обликоване квадрате што нам онда омогућава да сачувамо кугле у простору на ивици плоче.

ЗА НАПРЕДНЕ: постављање у линију

Играч може узети са плоче 1 или 2 своје кугле када саставља квадрат или линију у својој боји. То важи само за линију на првом или другом нивоу пирамиде.

Линија је састављена из:

4 кугле исте боје на првом нивоу (слика Ф1),

3 кугле исте боје на другом нивоу (слика Ф2).

Дијагонална линија не важи.

Са плоче не смемо узети више од 2 кугле.

Sadržaj: 1 ploča za igranje sa 16 udubina i dodatnim prostorom na rubu
15 svijetlih i 15 tamnih kuglica
Broj igrača: 2 igrača, starost 8+
Trajanje igre: 5 do 20 minuta
Prilikom igranja možemo ograničiti vrijeme za smišljanje poteza.

PREDSTAVLJANJE I PRIPREMA IGRE

Na početku igre položimo sve kuglice u prostor na rubu ploče za igranje (slika A). Igrači biraju tko će igrati sa svijetlim kuglicama i on igra prvi.

PRAVILA IGRE I OSNOVNA ZAMISAO:

Igrači grade piramidu postavljanjem 30 kuglica.

CILJ IGRE

Postaviti svoju kuglicu na vrh piramide (slika E).

Smisao igre je sačuvati čim više kuglica. Pobjednik je onaj igrač koji je uspio zadržati čim više svojih kuglica u prostoru na rubu ploče da bi tako postao onaj koji će zadnji postaviti kuglicu na vrh piramide.

Igrač koji je ostao bez kuglica gubi igru.

TIJEK IGRE

Početak: Igrači naizmjenice postavljaju svoje kuglice u udubine u ploči za igranje koje izaberu.

Polaganje kuglica na oblikovane kvadrate

Kada je na ploči ili razini više oblikovan kvadrat od kuglica (ili više kvadrata), igrač može odlučiti položiti svoju kuglicu na taj kvadrat.

Kad je na redu može izabrati između tri mogućnosti:

- uzeti kuglicu iz prostora na rubu ploče i postaviti ju na ploču;
 - uzeti kuglicu iz prostora na rubu ploče i postaviti ju na kvadrat oblikovan od kuglica (slika B1);
 - pomaknuti jednu od svojih kuglica koje su već na ploči i položiti je na kvadrat (slika B2).
- Taj potez omogućuje igraču da sačuva jednu kuglicu u prostoru na rubu. Igrač ne smije upotrijebiti kuglicu koja već podupire drugu kuglicu.

Kvadrat od kuglica jednake boje

Igrač koji sastavi kvadrat od kuglica svoje boje (slika C1), odmah uzima s ploče za igranje 1 ili 2 svoje kuglice po izboru i odlaže ih u prostor na rubu. (slika C2).

Uzeti može bilo koju kuglicu svoje boje bez obzira na kojoj razini piramide se nalazi, uključujući i onu kuglicu koju je upravo upotrijebio i s njom sastavio kvadrat.

Iznimka su kuglice koje podupiru druge kuglice. (Ukoliko se s jednom dodanom kuglicom oblikuje više kvadrata u svojoj boji, s ploče se može povući 1 ili 2 kuglice)

S potezom na višu razinu oblikujemo kvadrat

U samo jednom potezu igrač može učiniti sljedeće:

- pomaknuti kuglicu koja već leži na ploči na razinu više (slika D1),
- tako oblikuje kvadrat s kuglicom svoje boje (slika D2),
- nakon toga odmah uzima 1 ili 2 kuglice i odlaže ih u prostor na rubu ploče (slika D3).

KRAJ IGRE

Pobjednik je onaj igrač koji položi kuglicu svoje boje na vrh piramide (slika E).

ZA DJECU

Za postupno privikavanje na igru možemo igrati bez pravila o "oblikovanju kvadrata u svojoj boji" – nego samo po pravilima o polaganju kuglica na oblikovane kvadrate što nam onda omogućava da sačuvamo kuglice u prostoru na rubu ploče.

ZA NAPREDNE: postavljanje v liniju

Igrač može uzeti s ploče 1 ili 2 svoje kuglice kada sastavi kvadrat ili liniju u svojoj boji.

To vrijedi samo za liniju na prvoj ili drugoj razini piramide.

Linija je sastavljena iz:

- 4 kuglice iste boje na prvoj razini (slika F1),
 - 3 kuglice iste boje na drugoj razini (slika F2).
- Dijagonalna linija ne vrijedi.

S ploče ne smijemo uzeti više od 2 kuglice.

משחק אסטרטגיה לשני משתתפים

הצגת המשחק:

- לוח ריבועי בצורת פירמידה קטומה ובו 16 גומות.

- 15 כדורים בהירים ו 15 כדורים כהים.

חוקי המשחק:

בתחילת המשחק הכדורים מונחים בתעלה בשולי הפירמידה (איור A). לכל משתתף כדורים בצבע שבהר, הצבע הבהיר פותח במשחק. המתחרים בוניים את הפירמידה על ידי הנחת כל 30 הכדורים. מנצח המתחרה שמצליח להניח את הכדור האחרון בראש הפירמידה (איור E).

חוקי המשחק מאפשרים למשתתפים לנסות להחזיק במספר גדול ככל האפשר על גבי ריבועי. המנצח הוא זה שהשכיל לשמור מספר כדורים גדול מיריבו בתעלה שמשכיב לפירמידה כך שיוכל להניח את הכדור האחרון. משתתף חייב לשחק בתורו. משתתף הפסיד במשחק כאשר אזלו כדוריו בתעלה.

מהלך המשחק:

כל משתתף בתורו מניח כדור באחת מגומות בפירמידה, לפי בחירתו. צבירה על גבי ריבועי. כאשר 4 כדורים יוצרים ריבוע אחד או יותר על גבי הלוח או בקומות הבאות יכול המשחק להניח כדור בתורו. במצב זה המשתתף יכול לבחור באחד מההלכים הבאים:

- הנחת כדור מהתעלה באחת מגומות הפירמידה.

- הנחת כדור מהתעלה מעל לריבוע שנוצר (איור B1).

הנחת כדור שנלקח ממקום אחר על הפירמידה מעל לריבוע. המסע האחרון אפשרי רק במידה ויש ברשות השחקן כדור פנוי על לוח המשחק ובתנאי שהמסע יעלה את הכדור לפחות לקומה אחת גבוהה יותר (איור B2). המסע האחרון מאפשר למשתתף לחסוך כדור בתעלה. אין להזיז כדור ממקומו באם הוא תומך בכדורים אחרים. ריבוע מארבעה כדורים של אותו משתתף:

משתתף המצליח ליצור ריבוע ובו כדורים בצבעו בלבד (איור C1), זכאי לקח מיד כדור אחד או שניים מתוך ריבועים שעל הפירמידה ולהחזירם לתעלה. אין הגבלה על הקומה שמימנה ניתן להחזיר את הכדורים לתעלה ובלבד שאין מעליהם כדורים נוספים (איור C2).

ריבועים בקומות עליונות, ניתן לבצע את הפעולות הבאות במהלך אחד:

- להעלות כדור שנמצא על הלוח לקומה גבוהה יותר (איור D1).

- ליצור על ידי המהלך הני"ל ריבוע בצבע אחד (איור D2).

- להוריד כדור אחד או שניים משלו חזרה לתעלה (איור D3).

סיום המשחק:

מנצח המשחק שמניח את הכדור האחרון בראש הפירמידה (איור E).

גירסה למתחילים:

כדי להתחיל בגירסה קלה יותר ניתן לשחק ללא חוק הריבועים מצבע אחד של המשחק. ניתן לאמץ בתחילה רק את החוק המאפשר שימוש בכדור הנמצא כבר על הפירמידה כדי לחסוך בכדור מהתעלה.

גירסה למתקדמים

משתתף במשחק זכאי להוריד כדור או שניים מן הפירמידה גם כאשר נוצר ריבוע מצבע אחד וגם כשנוצרת שורה של 4 כדורים על בסיס הפירמידה או שורה של 3 כדורים בקומה שמעל (איור F).

שורה אלכסונית אינה נחשבת לצורך זה. אין להוריד יותר משני כדורים מהפירמידה במהלך אחד.

משך המשחק:

בין 5 ל 20 דקות. בזמן תחרות, ניתן לקצב זמן מוגדר למהלך.

محتویات جعبه و نحوه شروع بازی:

– صفحه ای به شکل مقطع یک هرم با ۱۶ حفره ، ۱۵ گوی روشن و ۱۵ گوی تیره در ابتدای بازی گوی ها را در محل ذخیره آن ها در کنار صفحه قرار می دهیم (شکل A) بازیکنان برای تعیین رنگ مهره هایشان قرعه کشی می کنند. گوی روشن آغازگر بازیست.

قوانین و اهداف بازی:

بازیکنان تلاش می کنند تا با روی هم چیدن ۳۰ گوی یک هرم درست کنند.

هدف بازی:

قرار دادن یک گوی در نوک هرم (شکل E) قوانین زیر بازیکنان را قادر می سازد تا آنجا که ممکن است گوی های بیشتری را نگه دارند. برنده ، بازیکنی است که بتواند در طول بازی تعداد بیشتری گوی را در محل ذخیره آنها نگه دارد تا در نهایت کسی باشد که آخرین گوی یا گوی ها را روی هرم قرار می دهد . بازیکنان در نوبت بازی خود باید حتما بازی کنند. وقتی گویی برای هر یک از بازیکنان باقی نمانده باشد ، او بازنده است .

نحوه بازی:

شروع بازی : هر بازیکن به نوبت یک گوی را انتخاب کرده ودر یک حفره قرار می دهد.

روی هم چینی

وقتی یک مربع یا بیشتر از گوی ها در صفحه پایه یا سطوح بالا تر تشکیل شود ، بازیکنان می توانند گوی خود را روی آن قرار دهند. در حقیقت وقتی نوبت آن ها می رسد آن ها می توانند یکی از موارد زیر را انتخاب کنند :

- یک گوی از گوی های ذخیره خود را برداشته و در صفحه پایه قرار دهند.
- یک گوی از گوی های ذخیره خود را برداشته و روی یکی از مربع های تشکیل شده در صفحه بگذارند (شکل B1)
- یکی از گوی هایشان را که در صفحه قرار دارد برداشته و روی یک مربع قرار دهند. این حرکت در حالتی ممکن است که گوی به یک یا چند سطح بالاتر منتقل شود (شکل B2) این حرکت به بازیکن کمک می کند تا یک گوی جلو بیافتد . گوی هایی که در اجتماع مربع شکل قرار گرفته در حالی که گوی دیگری روی آنها است را نمی توان حرکت داد.

مربع هم رنگ

بازیکنی که با گوی هایش یک مربع هم رنگ تشکیل دهد (شکل C1) می تواند فورا یک یا دو گویش را از صفحه بیرون کشیده ودر محل گوی های ذخیره قرار دهد. (شکل C2)

این گوی ها می توانند از هر سطحی از هرم برداشته شوند و این شامل آن گویی که در حرکت آخر گذاشته شده هم می شود و وقتی گوی هایی که در زیر گوی های دیگر، پایه محسوب می شوند نمی توانند برداشته شوند. (اگر بازیکن با گذاشتن یک گوی چند مربع هم رنگ از گوی هایش تشکیل دهد باز هم فقط اجازه دارد یک یا دو گویش را از صفحه بیرون بکشد.)

روی هم چینی و ساخت مربع

در یک حرکت ممکن است یک بازیکن بتواند :

- یکی از گوی هایش را که در صفحه قرار داشته به سطحی بالاتر منتقل کند. (شکل D1)
- و در نتیجه یک مربع هم رنگ تشکیل دهد. (شکل D2)
- و فورا یک یا دو عدد از گوی هایش را به محل گوی های ذخیره بازگرداند. (شکل D3)

پایان بازی:

برنده کسی است که آخرین گوی را در نوک هرم قرار دهد. (شکل E)

نوعی از بازی برای کودکان:

در این حالت شما می توانید بدون به کار بردن قانون ساخت مربع هم رنگ بازی کرده و فقط از قوانین روی هم چینی گوی ها برای ذخیره آن ها استفاده نمایید.

نوعی از بازی برای بازیکنان حرفه ای:

در این حالت یک بازیکن می تواند علاوه بر ساخت یک مربع با ایجاد یک ردیف از گوی هایش یک یا دو عدد از آن ها را از صفحه بیرون بکشد. این ردیف باید در سطح اول یا دوم هرم قرار داشته باشد.

یک ردیف شامل موارد زیر است :

۴– گوی هم رنگ در یک خط در سطح اول (شکل F1)

۳– گوی هم رنگ در یک خط در سطح دوم (شکل F2)

یک خط مورب مورد قبول نیست . در هر یک از این موارد بیش از دو گوی را نمی توان از صفحه بیرون آورد.

مدت بازی:

۵ تا ۲۰ دقیقه. در مسابقات می توان برای هر بازیکن وقت محدودی را معین نمود.

คำอธิบายและการเตรียมกระดาษ

- กระดาษมาตรฐานพีระมิดที่มีหลุมกลาง 16 หลุม
- หมายเหตุกระดาษ 15 ชิ้น / ต้า 15 ชิ้น นำหมากมาเรียงข้างกระดาษก่อนเริ่มเกม
- ในตอนเริ่มต้น หมากทรงกลมทั้งหมดจะถูกวางจัดเรียงไว้ในบริเวณฐานที่เก็บหมาก (ตามกราฟิก A)
- ผู้เล่นเลือกสี โดยให้สีขาวเป็นผู้เริ่มเกม

กฎการเล่น:

ผู้เล่นต้องพยายามเรียงพีระมิดโดยใช้หมากทรงกลมทั้ง 30 ชิ้น

เป้าหมายของเกม:

- ผู้เล่นต้องพยายามวางหมากให้ครบจนเป็นทรงพีระมิด (ตามกราฟิก E)
- ผู้เล่นแต่ละคนต้องพยายามเก็บรักษาหมากทรงกลมของตัวเองไว้ โดยใช้ให้น้อยที่สุด เพื่อเอาไว้ใช้วางบนส่วนของพีระมิด
- ผู้เล่นจะต้องเลือกเล่นในตาของตนเองเสมอ ผู้เล่นที่ไม่มีหมากทรงกลมของตนเองเหลืออยู่ ให้ถือว่าแพ้

ลำดับการเล่น

- ผู้เล่นแต่ละคน เลือกวางหมากทรงจากที่เก็บของตนเอง ในหลุมกลางที่ตนเองเลือก โดยวางเรียงไปเรื่อยๆจนเป็นฐานทรงสี่เหลี่ยม เมื่อผู้เล่นสร้างฐานทรงสี่เหลี่ยมมากที่สุดเรียกว่า ผู้เล่นสามารถเลือกที่จะวางหมากทรงกลม ขึ้นขึ้นไปบนฐานอื่นๆ ทั้งนี้ เมื่อถึงตาของผู้เล่นคนใด ผู้เล่นๆจะต้องเลือก:
 - เลือกหมากทรงกลม จากที่เก็บของตนเอง และนำมาวางไว้บนกระดาษ
 - เลือกหมากทรงกลมจากที่เก็บของตน มาวางไว้บนฐานทรงสี่เหลี่ยมเพื่อต่อยอด ที่เกิดจากหมากทรงกลม (กราฟิก B1)
 - เลือกย้ายหมากทรงกลมของตนเองที่อยู่บนกระดาษอยู่ส่วนก่อนหน้านี้ เพื่อนำมาวางไว้บนฐานทรงสี่เหลี่ยมได้ยกบนกระดาษ แต่ทั้งนี้ ต้องวางในระดัที่สูงกว่าระดับเดิม กว่าที่มีนัยอยู่ (กราฟิก B2) การย้ายหมากทรงกลมในลักษณะนี้จะช่วยให้ผู้เล่นประหยัคทรงกลม โดยไม่จำเป็นต้องให้เหลืออยู่ในบริเวณที่เก็บหมากของตน
 - จากนั้นผู้เล่นนำหมากที่ได้ไปวางในช่องว่างบนกระดาษ และเก็บค่าเงินต่อไป
- หมากทรงกลมได้ที่วางอยู่ในส่วนของการเป็นฐานให้กับหมากทรงกลมอื่นๆ จะไม่สามารถเคลื่อนย้ายได้
- ผู้เล่นสามารถพยายามเลือกวางหมากทรงกลมสีของตนเองไว้ได้ฐานทรงสี่เหลี่ยม (กราฟิก C1) ซึ่งจะสามารถทำให้ผู้เล่นเลือกที่จะหยิบเอาหมากทรงกลมสีเดียวกัน หรือ สองลูก เพื่อนำกลับมาวางไว้ยังที่เก็บของตนได้ (กราฟิก C2) ผู้เล่นสามารถเลือกเล่นตามเงื่อนไขดังกล่าวในระดับใดของพีระมิดก็ได้ เพื่อเลือกดึงกลับหมากทรงกลมของตนเอง (รวมทั้งชิ้นที่ตนเองเพิ่งวางลงไป) ยกเว้นเฉพาะในส่วนของหมากทรงกลมที่เป็นฐานของหมากทรงกลมอื่นๆ (กฎนี้ไว้เพื่อช่วยให้ผู้เล่นสามารถดึงหมากทรงกลมกลับมาไว้ยังที่เก็บของตนเอง หรือ สอง หมากทรงกลมเท่านั้น)
- การสร้างฐานทรงสี่เหลี่ยมโดยการเพิ่มระดับหมากทรงกลมเดิม (ในตาของผู้เล่น)
 - ขยับเพิ่มระดับหมากทรงกลมของตนเองให้สูงขึ้น (กราฟิก D1)
 - เพื่อสร้างฐานทรงสี่เหลี่ยมในสีของตนเอง (กราฟิก D2)
 - เลือกนำหมากทรงกลมของตนเองหนึ่งหรือสองชิ้นกลับมาไว้ยังที่เก็บ (กราฟิก D3)

เงื่อนไขการชนะ

- ผู้เล่นที่วางหมากไว้บนสุดของพีระมิด คือ ผู้ชนะ (กราฟิก E)

ระยะเวลาการเล่น

ระยะเวลาการเล่น 5 – 20 นาที (ในการแข่งขัน ผู้เล่นอาจกำหนดระยะเวลาในการคิดและวางหมากแต่ละตา)

เวอร์ชันการเล่นสำหรับเด็ก

ยกเลิกกฎการเรียงหมากทรงกลมสีของตนเองเป็นฐานสี่เหลี่ยมเพื่อดึงหมากทรงกลมกลับที่เก็บ

เวอร์ชันสำหรับผู้เล่นที่ชำนาญ : การเรียงกันของหมากทรงกลม

- ผู้เล่นสามารถเลือกดึงหมากทรงกลมของตนเองหนึ่งหรือสองชิ้นกลับได้ ต่เมื่อ หมากทรงกลมถูกวางเป็นฐานทรงสี่เหลี่ยมหรือเรียงตัวกันเป็นแนวเดียว ซึ่งการเรียงตัวเป็นแนวเดียวกัน สามารถเกิดขึ้นได้ในระดับความสูงชิ้นที่หนึ่งหรือชิ้นที่สองเท่านั้น โดย:
 - หมากทรงกลมเรียงตัวกันเป็นแนวเดียวระดับที่ 4 หมากในระดับความสูงชิ้นที่ 1 (กราฟิก F1)
 - หมากทรงกลมเรียงตัวกันเป็นแนวเดียวระดับที่ 3 หมากในระดับความสูงชิ้นที่ 2 (กราฟิก F1)
 - ทั้งนี้จะไม่มีการเรียงแบบทแยงมุม และการดึงหมากทรงกลมกลับไม่สามารถดึงกลับได้เกิน 2 หมาก

คำเตือน: ไม่เหมาะสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ปี ชิ้นเกมประกอบด้วยไม้ชิ้นส่วนเล็กที่อาจกลืนกินได้ เก็บค่าลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในภายหลัง

ПРЕДСТАВЯНЕ И ПОДГОТОВКА

- Дъска с изсечени 16 вдлъбнатини за пирамида.
- 15 светли на цвят и 15 тъмни на цвят топчета.

В началото на играта, топчетата се подреждат в отредения за това най-външен улей по края на основата на дъската (фиг.А). Участниците теглят чоп, за да определят с кой цвят ще играят. Стартира участникът със светлия цвят.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА И ЦЕЛ:

Участниците се опитват да построят пирамида като използват всички 30 топчета.

ЦЕЛ НА ИГРАТА:

ДА ПОСТАВИТЕ ПОСЛЕДНОТО ТОПЧЕ НА ВЪРХА НА ПИРАМИДАТА (фиг.Е).

Правилата, описани по-долу, позволяват на участниците да запазят колкото се може повече резервни топчета. Победител е този играч, който е успял да запази най-много резервни топчета в своята част на улея, така че да има възможност да постави свое топче или топчета на върха на пирамидата. Участниците трябва да играят, когато са на ход. Участник, който е свършил всичките си топчета, губи играта.

КАК СЕ ИГРАЕ**Начало на играта**

Играта започва и всеки участник по реда си поставя по едно топче от резервните в улея в някоя от вдлъбнатините на дъската по избор.

Подредяне върху квадрат

Когато са оформени един или повече квадрати от топчета върху дъската или на някое по-горно ниво, участникът може да постави едно от своите топчета отгоре, като може да избере дали:

- да постави едно от резервните си топчета върху дъската.
- да постави едно от резервните си топчета върху някой от формираните квадрати (фиг. В1).
- да премести едно от топчетата, които са вече на дъската, и да го постави върху квадрат от топчета, но само, ако с този ход, новоположеното топче се повдига с едно или две нива (фиг. В 2). Ако избере да играе по този начин, играчът ще има възможност да запази топче при своите резервни. Не може да се променя мястото на топче, което е вече поставено на дъската и крепи друго топче.

Квадрат от цвета на топчетата на играча

Играч, който направи квадрат от топчета изцяло от собствената си боя (фиг.С 1) има право веднага да вземе обратно едно или две топчета от дъската и да ги върне при своите резерви (фиг.С 2). Той може да си върне което и да е от своите топчета от пирамидата, като го вземе от което и да е ниво, включително може да си вземе обратно това топче, което току що е поставил, но се изключват онези топчета, които поддържат други такива. (Когато участник направи няколко квадрата от топчета от своята боя, допълвайки с едно топче, той би могъл да си вземе обратно едно или две топчета.)

Натрупване и квадрат

Когато е на ход, играчът има възможност да:

- повдигне едно от топчетата, които вече е поставил на дъската (фиг.Д 1),
- да образува квадрат от своя собствен цвят (фиг.Д 2) по този начин,
- веднага да вземе обратно едно или две топчета от своя цвят и да ги върне при резервите си (фиг. Д 3).

КРАЙ НА ИГРАТА

Победител е този, който постави своето последно топче на върха на пирамидата (фиг.Е).

ВАРИАНТ ЗА ДЕЦА

За да се започне постепенно, може да се играе без да се прилагат правилата за „Квадрат от цвета на топчетата на играча“ и за да се спестят топчета, може да се използват само правилата за натрупване.

ВАРИАНТ ЗА НАПРЕДНАЛИ УЧАСТНИЦИ: Образуване на редица

Участникът може да вземе едно или две от своите топчета от дъската, когато образува квадрат или редица в своя цвят. Това важи тогава, когато редицата е образувана на първия или на втория ред от пирамидата. Редицата се състои от:

- 4 топчета от една боя в една редица на първия ред (фиг.Ф1),
- 3 топчета от една боя в редица на втория ред (фиг.Ф2).

ДиAGONALЪТ не представлява редица. Не може да се вземат обратно повече от две топчета на ход.

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ НА ИГРАТА

Между 5 и 20 минути. В турнир може да се определи ограничено време за ход.