

ОПИСАНИЕ ИГРЫ И ПОДГОТОВКА

Игровое поле с 16 ячейками;

15 светлых и 15 темных шариков.

Перед началом игры шарiki 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 (-и) 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 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 перенести 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 вложенный 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.

