

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 (-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 шарик 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.

