

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.

Üheväriline 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 juurdelisamisel tekib mitu ühevärilist 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 ühevärilise 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 ühevärilise 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 ühevärilisest kuulist esimesel korrusel (**joon. F1**) või,
- 3 ühevärilisest 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.