

**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. Pradedą žaidėjas pasirinkęs šviesią spalvą.

**ŽAIDIMO PRINCIPAS**

Žaidėjai stengiasi pastatyti piramidę, naudodami 30 rutuliukų.

**ŽAIDIMO TIKSLAS**

PADĖTI 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 paeilii. Jei žaidėjui baigiasi rutuliukai, jis pralaimi.

**ŽAIDIMO EIGA****Žaidimo pradžia**

Kiekvienas žaidėjas paeilii 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 j 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, j 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 j 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 j 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. Eile laikoma:

- 4 tos pačios spalvos rutuliukai vertikaloje arba horizontalioje eilėje piramidės apačioje (žr. F 1)

- 3 tos pačios spalvos rutuliukai vertikaloje 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.