

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 gājieni spēlē. Spēlētājs, kurš spēles gaitā ir spējis paturēt krājumā lielāku lodīšu skaitu un tādējādi uzliek piramīdas pēdējo lodīti vai lodītes, ir spēles uzvarētājs.

Ja spēlētājam jāizdara gājiens, 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 izvēlētā iedobē.

Uzlikt lodīti uz kvadrāta

Ja spēles gaitā uz laukuma (pirmajā vai kādā no augstākiem piramīdas līmeņiem) lodītes ir izkārtojušās 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**);
- pārceļt vienu no lodītēm, kas jau atrodas uz laukuma, uz kādu no lodīšu kvadrātiem, bet tikai tad, ja šis gājiens pārvieto lodīti par vienu vai vairāk līmeņiem augstāk (**att. B 2**). Šis gājiens 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 atpakaļ 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).

Pārceļt 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 atpakaļ 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 pārceļt 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 atpakaļ krājumā ne vairāk kā divas lodītes.

SPĒLES ILGUMS

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