

PYLOS

Prezentarea și pregătirea jocului

- Un platou cu 16 căsute;
- 15 bile deschise la culoare și 15 bile închise la culoare.

La începutul partidei, bilele sunt dispuse în rezerva de la baza platoului (fig. A). Cei doi jucători trag la sorti culorile bilelor cu care vor juca; începe jucătorul care are bilele de culoare deschisă.

Principiul și scopul jocului

Prin așezarea (suprapunerea) bilelor, jucătorii construiesc o piramidă de 30 bile.

Scopul jocului este așezarea bilei din vârful piramidei (fig. E).

Regulile prezentate în continuare permit economisirea de bile. Câștigător este jucătorul care își păstrează în rezervă cele mai multe bile în timpul partidei, reușind astfel să fie ultimul care pune ultima sau ultimele bile în piramidă.

Fiecare jucător este obligat să-și joace turul.

Un jucător care nu mai are bile în rezervă, pierde partida.

Derularea unei partide

Inceputul partidei: Pe rând, fiecare jucător așază o bilă din rezerva sa pe una din căsute, la alegere.

Suprapunerea pe un careu de bile: Când pe platou sau pe nivelurile superioare se formează unul sau mai multe careuri de bile, jucătorul poate pune una dintre bilele sale pe acel careu, deci jucătorul are următoarele posibilități:

- să așeze o bilă din rezervă pe platou;
- să așeze o bilă din rezervă pe un careu de bile (fig. B1);
- să-și mute o bilă deja existentă pe platou, suprapunând-o pe careu, numai dacă această mișcare face ca bila să urce cu cel puțin un nivel (fig. B2). Această mișcare permite economisirea unei bile din rezervă. O bilă aflată pe platou nu poate fi deplasată dacă peste ea se află o altă bilă.

Careu de culoare: Un jucător care realizează un careu de bile de aceeași culoare (fig. C1), recuperează una sau două bile de pe platou, pe care le pune în rezerva sa (fig. C2); jucătorul poate lua de pe platou orice bilă care îi aparține, de pe orice nivel, inclusiv cea pe care a pus-o ultima, cu excepția bilelor care susțin alte bile. Dacă prin punerea unei bile se realizează mai multe careuri de aceeași culoare, numărul maxim de bile ce pot fi trecute în rezervă este de două.

verso

Suprapunere și careu

Dintr-o singură mutare, un jucător are următoarele posibilități:

- să urce pe un nivel superior o bilă aflată deja pe platou (fig. D1);
- să realizeze în acest mod un careu de culoare (fig. D2);
- să recupereze astfel una sau două bile pe care le pune în rezervă (fig. D3).

Incheierea partidei

Câștigă jucătorul care pune ultima bilă în vârful piramidei (fig. E).

Variantă pentru copii

Pentru începători se poate juca fără regula careului de culoare, singura regulă pentru economisire de bile rămânând cea a mutării unei bile pe un nivel superior.

VARIANTĂ PENTRU AVANSAȚI

-aliniamentul

Un jucător recuperează una sau două bile aflate pe platou când realizează un careu sau un aliniament de aceeași culoare; aliniamentele valabile sunt cele realizate pe același nivel și doar pe primul și al doilea.

Un aliniament valabil este format din:

- 4 bile de aceeași culoare în linie pe primul nivel (fig. F1);
- 3 bile de aceeași culoare în linie pe al doilea nivel (fig. F2).

Diagonalele nu constituie aliniamente.

Nu se pot recupera decât maxim 2 bile la un tur.

DURATA UNEI PARTIDE

Între 5 și 20 minute. Pentru turnee, este posibil să se aloce un timp limitat pentru fiecare jucător per mutare.