

### В КОМПЛЕКТЕ

4 шаблона, 84 блока, 6 кубиков.

**Примечание.** У блоков есть две разные стороны:

- **Одноцветная сторона означает**, что блок заработан.
- **Сторона с белой точкой означает**, что ход игрока еще не закончен и этот блок еще может быть потерян.

**Цель игры:** первым достроить свою пирамиду.

**Подготовка к игре:** ждкий игрок берет шаблон и кладет его перед собой.

Блоки выложите в центре стола рядом с кубиками.



### Ход игры

Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Получив право хода, игрок бросает кубики, чтобы установить блоки на свой шаблон.

### Ход игрока включает несколько этапов:

1. Бросок кубиков.
2. Установка блоков (если выпавшие цвета позволяют это сделать).
3. Выбор из двух вариантов: закончить ход на этом или бросить кубики еще раз.

#### **1. Бросок кубиков**

Получив право хода, игрок бросает кубики, чтобы установить блоки на свой шаблон.

#### **2. Установка блоков**

Чтобы получить блок, нужно:

- выбросить его цвет на одном из кубиков (например, зеленую сторону, чтобы взять зеленый блок);
- А ТАКЖЕ иметь возможность установить этот блок на свой шаблон.

#### **Условия установки блока:**

- Блок можно ставить только в ряд его цвета.
- Блок можно ставить только на два блока нижнего ряда, установленные ранее (за исключением первого ряда, где блоки устанавливаются непосредственно на фундамент пирамиды).

### Первый игрок бросает 6 кубиков.

- Если выпавшие цвета позволяют ему взять один или несколько блоков, он ставит их на свой шаблон **белой точкой вверх**.
- Если выпавшие цвета не позволяют взять блоки пирамиды, ход игрока заканчивается и кубики бросает следующий игрок.

### Например:

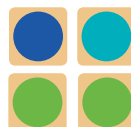
• *Исходное положение:*



• *Выпавшие цвета:*



• *Игрок может взять блоки:*



• *Порядок установки блоков:*



• *Он может бросить 2 кубика еще раз.*

### 3. Выбор из двух вариантов

Если во время своего хода игрок установил как минимум один блок (белой точкой вверх), он может либо **закончить ход** на этом, чтобы «защитить» свои блоки, либо **бросить кубики еще раз**.

- **Если игрок решил закончить ход на этом**, он переворачивает блоки, установленные во время этого хода, одноцветной стороной вверх. Теперь эти блоки «защищены», и игрок больше не может их потерять. Ход переходит к следующему игроку.

- блоков, и бросает остальные еще раз.

Если выпавший результат позволяет ему продолжить установку блоков и броски кубиков, он может продолжить ход.

Но если в результате броска игрок не может установить ни одного блока, он теряет **ВСЕ** блоки, поставленные за этот ход (все блоки, установленные белой точкой вверх).

Затем ход переходит к следующему игроку.

### Конец партии

Партию выигрывает тот, кто первым достроил свою пирамиду.

*Автор игры: Хартмут Коммерэль*