

# PYLOS®

|           |                        |    |           |                    |     |
|-----------|------------------------|----|-----------|--------------------|-----|
| <b>GB</b> | Rules of the game      | 4  | <b>TR</b> | Oyunun kuralları   | 22  |
| <b>FR</b> | Règles du jeu          | 5  | <b>PL</b> | Zasady gry         | 23  |
| <b>DE</b> | Spielregeln            | 6  | <b>RU</b> | Правила игры       | 24  |
| <b>NL</b> | Spelregels             | 7  | <b>LT</b> | Žaidimo taisyklės  | 25  |
| <b>ES</b> | Reglas del juego       | 8  | <b>LV</b> | Spēles noteikumi   | 26  |
| <b>IT</b> | Regole del gioco       | 9  | <b>EE</b> | Mängu reeglid      | 27  |
| <b>PT</b> | Regras do jogo         | 10 | <b>HU</b> | Játékszabály       | 28  |
| <b>DK</b> | Spilleregler           | 11 | <b>CS</b> | Pravidla hry       | 29  |
| <b>NO</b> | Spilleregler           | 12 | <b>SI</b> | Pravila igre       | 30  |
| <b>SE</b> | Spelregler             | 13 | <b>IS</b> | Leikreglur         | 31  |
| <b>FI</b> | Pelisäännöt            | 14 | <b>SK</b> | Pravidlá hry       | 32  |
| <b>GR</b> | Κανόνες του Παιχνιδιού | 15 | <b>SR</b> | Правила игре       | 33  |
| <b>RO</b> | Regulile jocului       | 16 | <b>HR</b> | Pravila igre       | 34  |
| <b>TW</b> | 遊戲規則                   | 17 | <b>IL</b> | <b>הוראות משחק</b> | 35  |
| <b>CN</b> | 游戏规则                   | 18 | <b>IR</b> | قوانین بازی        | 36  |
| <b>KR</b> | 게임 규칙                  | 19 | <b>TH</b> |                    | 37  |
| <b>JP</b> | ゲームの遊び方                | 20 | <b>BG</b> | Инструкции за игра | 38  |
| <b>AR</b> | المقنة والاستعداد      | 21 |           | Pictures           | End |

**A JÁTÉK TARTOZÉKAI**

- 1 db csonka gúla alakú tábla 16 lyukkal
- 15 világos és 15 sötét golyó

A játék kezdetén a golyókat a tábla szélén lévő tároló rekeszekbe kell elhelyezni (lásd az A ábrát). A játékosok kisorsolják, ki melyik színnel játszik. A világos kezd.

**A JÁTÉK CÉLJA**

A játék során a játékosok a 30 golyó felhasználásával megpróbálnak egy piramist felépíteni. A játékot az nyeri, akinek a golyója a piramis tetejére kerül (lásd az E ábrát). A játékosoknak spórolniuk kell a golyókkal, mert az fogja tudni feltenni az utolsó golyóját a piramis tetejére, akinek több golyója marad a tároló rekeszekben. A játékosok felváltva raknak egy-egy golyót a piramisra. Akinek előbb elfogy a golyója, elvesztette a játékot.

**A JÁTÉK MENETE**

A játékosok felváltva helyeznek egy-egy golyót a tábla valamelyik lyukába.

**A GÚLA ÉPÍTÉSE**

Ha a táblán vagy a golyókból épülő gúla bármely részén egy négy golyóból álló négyzet alakul ki, a soron lévő játékos ráteheti valamelyik golyóját. Az alábbi lehetőségek közül választhat:

- Elveszi egy golyóját a tároló rekeszből, és felhelyezi valahová a táblára.
- Elveszi egy golyóját a tároló rekeszből, és felhelyezi a négyzet tetejére (B1 ábra).
- A táblán lévő golyói közül helyez egyet a négyzet tetejére, ennek a golyónak azonban alacsonyabb szinten kell lennie, mint ahová helyezi (lásd a B2 ábrát). Ezzel a lépéssel megszporol egy golyót. Az a golyó, amelyre már rátettek egy másikat, nem mozdítható el.

**NÉGYZET ÉPÍTÉSE SAJÁT, AZONOS SZÍNŰ GÖLYÖKBŐL.**

Az a játékos, aki saját színű golyóiból létrehozott egy négyzetet (lásd a C2 ábrát), levehet a tábláról 1 vagy 2 golyót, és visszahelyezheti a tároló rekeszbe (lásd a C2 ábrát). Bármelyik saját golyóját visszaveheti, azt is, amelyet éppen akkor tett fel, kivéve azt a golyót, amelyre már rá van helyezve egy másik golyó. Ha egyetlen golyó felhelyezésével két négyzet jön létre, a játékos akkor is csak egy vagy két golyót vehet le.

**GÚLA ÉS NÉGYZET EGYIDEJŰ ÉPÍTÉSE**

Egy lépésen belül lehetséges például, hogy a játékos:

- a táblán lévő golyói közül felhelyez egyet egy felsőbb szintre (lásd a D1 ábrát),
- ezzel létrehoz egy saját színű négyzetet (lásd a D2 ábrát),
- és azonnal levessz egy vagy két golyót, és visszahelyezi a tároló rekeszbe (lásd a D3 ábrát).

**A JÁTÉK VÉGE**

A játékot az nyeri meg, aki az utolsó golyóját a piramis tetejére helyezi (lásd az E ábrát).

**EGYSZERŰBB JÁTÉKVÁLTOZAT GYEREKEK SZÁMÁRA**

Kisebb gyerekek, hogy fokozatosan ismerkedjenek meg a játékkal, először játszhatják a játékot a „négyzet építése saját, azonos színű golyókból” szabály nélkül, ahol a játékosok csak a gúlaépítéssel tudnak golyót spórolni.

**BONYOLULTABB JÁTÉKVÁLTOZAT HALADÓ JÁTÉKOSOK RÉSZÉRE**

A játékos levehet a tábláról egy vagy két golyót, ha azonos színű négyzetet vagy sort hozott létre. A sornak az első vagy a második szinten kell lennie:

- vagy 4 golyóból álló sor az első szinten (lásd az F1 ábrát),
- vagy 3 golyóból álló sor a második szinten (lásd az F2 ábrát).

Átlós sor nem érvényes. Lépésenként 2 golyónál többet nem lehet levenni.

**A JÁTÉK IDŐTARTAMA**

5–20 perc. Versenyeken korlátozni lehet a lépésidőt.