

PRESENTACION Y PREPARACION

- Un tablero piramidal de 16 casillas.
- 15 bolas claras y 15 bolas oscuras.

Al principio de la partida, las bolas se disponen en reserva en la parte inferior de la pirámide (fig. A). Los jugadores se sortean su color. Empiezan las bolas claras.

PRINCIPIO Y FINALIDAD DEL JUEGO:

Los jugadores construyen una pirámide de 30 bolas, apilándolas.

FINALIDAD DEL JUEGO:

COLOCAR LA BOLA DE LA CIMA DE LA PIRAMIDE (fig. E).

Las siguientes reglas permiten ahorrar bolas. El ganador será el jugador que consiga guardar más bolas en su reserva durante la partida, para ser el que coloque la o las últimas bolas.

Cada uno tiene la obligación de jugar cuando le toque.

Un jugador que ya no tiene bolas en su reserva pierde la partida.

DESARROLLO DE UNA PARTIDA**Comienzo de la partida**

Cuando es su turno, cada jugador coloca una bola de su reserva en la casilla que prefiera.

Apilamiento en un cuadrado

Cuando en el tablero o en los niveles superiores se han formado uno o varios cuadrados de bolas, un jugador puede elegir apilar una de sus bolas. Entonces, cuando es su turno puede elegir entre:

- colocar una bola de su reserva en el tablero,
- colocar una bola de su reserva en uno de los cuadrados de bolas (Fig. B 1).
- desplazar una de sus bolas que ya se encuentre en el tablero, para colocarla en un cuadrado de bolas, únicamente si este desplazamiento sube su bola uno o varios niveles (Fig. B 2).

Esta jugada permite economizar una bola de su reserva. Una bola presente en el tablero no puede desplazarse si ya soporta otra bola.

Cuadrado de su color

Un jugador que forma un cuadrado de bolas de su color (Fig. C 1) recupera inmediatamente una o dos de sus bolas del tablero, para ponerlas en su reserva (fig. C 2);

Puede recuperar cualquier bola que le pertenezca, en cualquier nivel - incluyendo la que acaba de colocar - pero excluyendo las bolas que sostienen a otras bolas.

(Si al colocar una bola se forman varios cuadrados de bolas de su color, sólo pueden retirarse una o dos bolas).

Apilamiento y cuadrado

En la misma jugada, un jugador tiene la posibilidad de:

- subir una de sus bolas que ya se encuentre sobre el tablero (fig. D 1),
- formar, de este modo, un cuadrado de su color (fig. D 2).
- Recuperar inmediatamente una o dos de sus bolas para ponerlas en la reserva (fig. D 3).

FIN DE LA PARTIDA

Gana el que coloca su última bola en la cima de la pirámide (fig. E).

VARIANTE PARA NIÑOS

Para iniciarse progresivamente, se puede jugar sin utilizar la regla del «cuadrado de su color» - en este caso sólo se pueden economizar bolas con la regla del apilamiento.

VARIANTE PARA JUGADORES EXPERIMENTADOS: Alineación

Un jugador recupera una o dos de sus bolas que se encuentren sobre el tablero cuando forma un cuadrado o una línea de su color:

Las alineaciones válidas son las realizadas en un solo y mismo nivel, y sólo en el primer y segundo niveles.

Una alineación válida está formada por:

- 4 Bolas del mismo color en línea en el primer nivel (fig. F 1);
- 3 bolas del mismo color en línea en el segundo nivel (fig. F 2).

Una diagonal no constituye una alineación. No se pueden recuperar más de dos bolas por jugada.

DURACION DE UNA PARTIDA: De 5 a 20 minutos. En torneo, es posible asignar un tiempo limitado a cada jugador.

