

Pylos

3D zlaganje · 2 · 5–20 min

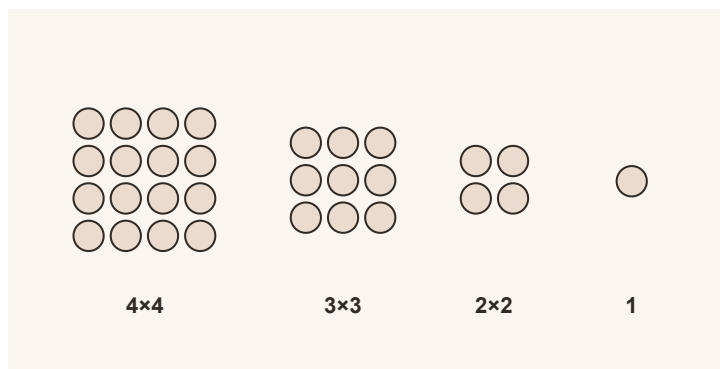
CILJ

Postavi zadnjo, vrhno kroglo piramide. Zato porabi čim manj svojih krogel.

POTEZA

Narediš **eno** od dveh stvari: **postaviš** kroglo iz zaloge na prosto mesto v osnovi ali v že podprto vdolbino višje, ali **dvigneš** svojo prosto kroglo s plošče v podprto vdolbino vsaj eno nadstropje višje.

Piramida ima 4 nadstropja: 4×4 , nato 3×3 , nato 2×2 in ena na vrhu. Krogla lahko stoji višje samo, če so **vs**a 4 mesta kvadrata 2×2 pod njo zasedena. Barva teh štirih ni pomembna.



Prikaz ločuje plasti samo zaradi preglednosti. V igri vsaka višja krogla leži na štirih kroglih neposredno pod njo.

Vračanje krogel je bistvo igre

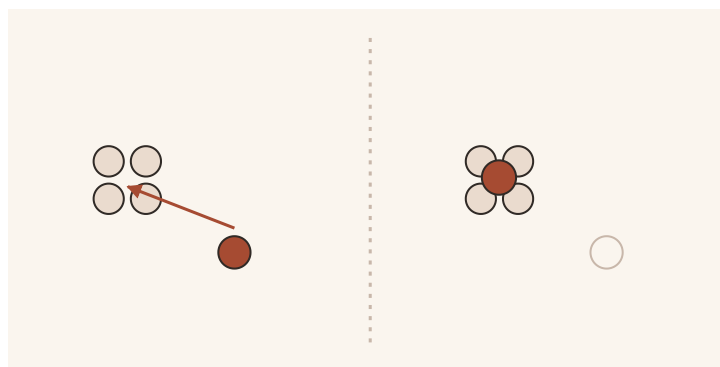
Ko s svojo potezo sestaviš kvadrat 2×2 iz **sami**h svojih krogel, smeš takoj vzeti 1 ali 2 svoji krogli nazaj v zalogo.

Vzameš lahko katero koli svojo kroglo, ki ničesar ne podpira, tudi tisto, ki si jo pravkar postavil, in tudi iz nižjih nadstropij.

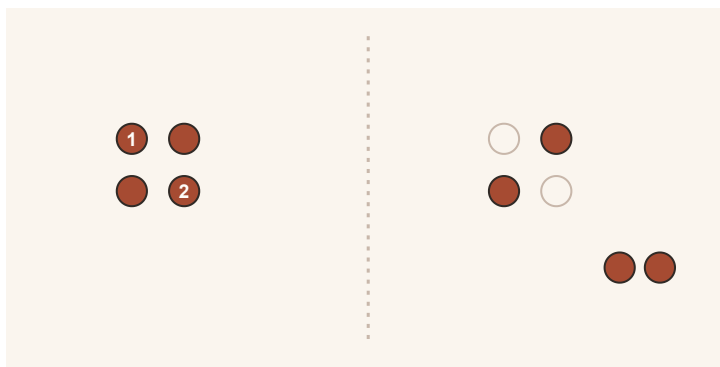
Tudi **dvig** lahko dokonča tvoj kvadrat; vračilo nato opraviš še v isti potezi. Če z eno kroglo hkrati dokončaš več kvadratov, še vedno vrneš največ 2 krogli.

Cilj ni imeti največ krogel na koncu. Cilj je porabiti manj krogel kot nasprotnik, da lahko prav ti postaviš zadnjo.

Dvigneš lahko samo kroglo, ki ničesar ne podpira, in postaviti jo moraš vsaj eno nadstropje višje.



Levo: rdeča krogla je že na plošči. Desno: leži na štirih drugih oporah, njena spodnja vdolbina pa je prazna.



Levo: dokončan rdeč kvadrat 2×2. Izbrani prosti krogli 1 in 2 sta desno res odstranjeni s plošče in vrnjeni v zalogo.

Zmagaš, če postaviš vrhnjo kroglo. **Izgubiš**, če ti zmanjka krogel, preden je piramida končana.

Priprava in napredna različica

V škatli: plošča s 16 vdolbinami v mreži 4×4, 15 svetlih in 15 temnih krogel. Vsak vzame svojo barvo, plošča je prazna, svetli začne.

Napredna različica: krogle smeš vzeti nazaj tudi za ravno vrsto 4 svojih krogel na prvem nadstropju ali 3 na drugem. Diagonale ne štejejo.

Vira: [Gigamic — uradni pravilnik](#) in [UltraBoardGames — ilustrirana pravila](#). Diagrami so izvirni.

Podrobnosti, ki štejejo

Pri dvigu izvorna krogla ne sme biti ena od štirih opor svojega ciljnega mesta: opore morajo ostati na deski tudi po dvigu. V različici za začetnike lahko izpustita vračanje krogel za enobarvne kvadrate.

Dodatni viri: [Gigamic Pylos rulebook](#)