

# Pylos

**Počet hráčů:** 2

**Délka hry:** 5 až 20 minut

**Hrací potřeby:** Hrací deska se 16 důlků, sloužící jako základna pyramidy, 15 světlých a 15 tmavých kuliček

**Cíl hry:** Hráči se snaží vystavět pyramidu navršením 30 kuliček. Vyhrává hráč, který umístí svou kuličku na vrchol pyramidy.

**Výchozí pozice:** Na začátku hry jsou kuličky vyrovnány v obvodovém žlábků (zásobníku) na úpatí pyramidy. Hráči si vylosují barvy kuliček. Hráč se světlými kuličkami začíná.

**Pravidla:**

## 1. Začátek hry

Hráči střídavě berou po jedné kuličce své barvy ze zásobníku a kladou ji do kterékoliv jamky.

## 2. Jak roste pyramida

Pokud kuličky na hrací desce či ve vyšších úrovních vytvoří jeden či více čtverců, má hráč možnost na takovýto čtverec posadit jednu svou kuličku. Hráč, který je na tahu, si pak vybírá z těchto možností:

- a) vzít kuličku ze své zásoby a umístit ji do důlku na hrací desku,
- b) umístit kuličku ze své zásoby na jeden ze čtverců kuliček,
- c) vzít jednu ze svých kuliček na desce a přemístit ji na některý čtverec kuliček, ale to jen tehdy, jestliže tento přesun současně vyzdvihne danou kuličku o jednu či více úrovní. Tento tah umožňuje hráči ušetřit jednu kuličku do rezervy. Nelze však přesunovat kuličku, která již podpírá některou jinou kuličku o úroveň výš.

## 3. Čtverec kuliček v barvě hráče.

**3.1** Hráč, který vytvoří čtverec kuliček své vlastní barvy, smí si okamžitě vzít zpět jednu či dvě své kuličky z hrací desky a umístit je do zásobníku. Přitom smí odebrat ze hry jakoukoliv svou kuličku z jakékoliv úrovně pyramidy — a to včetně té kuličky, kterou poslední vložil do hry — nikdy však nelze odebírat kuličky, které již podpírají kuličky jiné.

**3.2** Pokud se odebráním první kuličky přestane blokovat jiná kulička téhož hráče, smí ji odebrat jako druhou.

**3.3** Hráč nemá možnost v jednom tahu odebrat více než dvě své kuličky a to ani v případě, že položením jedné kuličky vytvoří současně i více čtverců své barvy.

#### **4. Čtverec a vršení kuliček**

**4.1** Pravidla dávají hráči možnost, aby za příznivých okolností v témž tahu:

- a) přemístěním vyzdvihl jednu svou kuličku, která se již nachází na hrací desce,
- b) touto cestou vytvořil čtverec kuliček své barvy,
- c) a okamžitě odebral z hrací desky jednu či dvě své kuličky, které vrátí zpět do zásobníku.

#### **5. Konec hry**

Vítězem se stává hráč, který umístí svou poslední kuličku na vrcholek pyramidy.

#### **6. Varianta pro děti**

K postupnému zvládnutí hry je možné zpočátku hrát bez použití pravidla o „čtverci kuliček v barvě hráče“; užije se pouze pravidla o vršení kuliček, čímž je rovněž možné kuličky ušetřit.

#### **7. Varianta pro vyzpělé hráče**

Hráč si bere zpět do zásobníku jednu či dvě kuličky nacházející se na hrací desce, pokud vytvoří čtverec nebo řadu kuliček své barvy. Aby byla taková řada kuliček platná, musí být vytvořena pouze na první či druhé úrovni. Taková řada se tedy skládá ze:

- a) čtyř kuliček stejné barvy seřazených na první úrovni,
- b) tří kuliček stejné barvy seřazených na druhé úrovni.

Diagonálně postavená řada kuliček se nepočítá. I zde platí, že není možné během téhož tahu odebrat více než dvě kuličky.