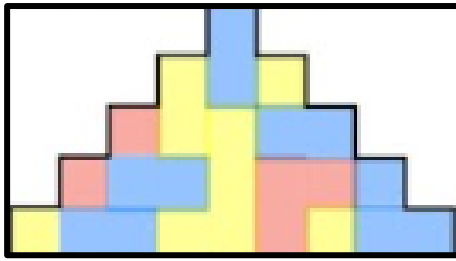


## משחק הפירמידות - חוקי המשחק



משחק הפירמידה הוא משחק שרץ לבד.

במרכז המשחק עומדת מטריצה שבתוכה נמצאת פירמידה עם שלושה צבעים


- כחול, צהוב וורוד.

בתחילת המשחק, כל תא בפירמידה מאותחל באופן אקראי באחד הצבעים.

בכל סיבוב של המשחק, בכל תא שלא עומד בחוקים הבאים, מגרילים במקומו תא חדש.

### החוקים:

1. תא הכחול לא יכול להיות בגבולות הפירמידה. כלומר, בכל אחת משלוש **הצלעות** החיצוניות (לא רק הקודקודים), אם קיים תא כחול, מגרילים תא חדש במקומו.
2. תא וורוד לא יכול להיות להופיע מימין/משאל/מעל/מתחת לתא כחול. אם נתקלים במקרה כזה, מגרילים **במקום התא הוורוד** תא חדש.
3. הערה: אם תא וורוד מופיע באלכסון לתא כחול, אין להגריל אותו מחדש.
- אם יש יותר מ-4 תאים צהובים בשורה, מגרילים את **כל השורה** מחדש.

שים  - כל החוקים לא יתממשו בריצה הראשונה על המטריצה, וקיים מצב שבו המטריצה שלא תוכל להיפתר בכלל. בכל ריצה על המטריצה, אם התא נמצא לא מתאים לחוקים, מגרילים אחד אחר במקומו. בהגרלה יכול לצאת תא באותו הצבע, או תא שלא מתאים לחוקים שוב. מטפלים בזה בהרצה הבאה.

### דגשים

- רוחב המטריצה צריך להיות 9 ואורכה 5 (כמו באיור).
- יש להשתמש בספריית random.
- מותר להשתמש בספריות time, pygame.
- אסור להשתמש בספריות נוספות מלבד אלו שצוינו.